WHITEPAPER

ESTRUCTURA DEL JUEGO - DISEÑO ECONÓMICO -SISTEMA NFT GAMING

Diseño Original por: Javier Andres Alvarez Vera T.C.* Colaboraciones: Nataly Caceres Ramirez Economista U. Sergio Arboleda, Mireya Giraldo Ospina Internacionalista y politóloga. Diego Fernando Martínez Economista MIT, matemático U. Stanford. Marlon Sneider Mora Cortes Ingenieria Electronica. Developers: Ivan Anthony Perdomo Pedraza (UniversoUltra) Co founder & Chief Gaming Officer (CGO). Junior Alexander Vargas Marrero Co Founder & Web Developer. Enrique Jesus Mora Nieves Co Founder & Chief Technology Officer (CTO). Andrés Savonis Sandoval Farias Co Founder & Makerting Director. Joseph Alexy Robles Alvarez Chief Executive Officer (CEO). Agradecimientos: Todo el resto del equipo que hizo este documento posible.

VERSIÓN 1.0

PRÓLOGO

¡Las cosas como deben ser!

Llegó el momento de hacer las cosas bien, ¿por qué no tener un juego donde pienses pasar una tarde divertida? Donde sabes que si eres más hábil que el resto vas a tener ganancias por los aportes de los jugadores menos expertos que tú. O también puedes tener grandes ganancias al ser un buen negociante, ya que tú mismo colocas los precios de compra y venta de todos los objetos, porque acá todo se compra y todo se vende.

Un juego de ganancias donde hay dinero proveniente de diferentes lugares e industrias, y tú como jugador puedes competir para ganarlo, donde los ingresos no son solamente de nuevos jugadores. Un proyecto donde se respete lo que se dice en el Whitepaper, que no engañe y prometa ingresos y después de recibir el dinero cambien la estructura para "ser sostenible", donde no digan algo y luego lo cambien porque no se estudió con suficiente conocimiento lo que podía pasar, un proyecto donde se escuchen las críticas de los jugadores sin sacar la excusa de que es un "beta". Un proyecto donde se tomen en cuenta las observaciones de la comunidad sin banear a nadie, sin que la ignorancia de no saber, haga que algún empleado de un proyecto, cuando les digan algo que no les guste, digan que es FUD.

Un proyecto donde los desarrolladores pierdan si hacen las cosas mal, no como la mayoría de los proyectos en los que pese a que hacen las cosas mal igual salen con enormes ganancias. ¡Las cosas como deben ser, un proyecto donde la mayoría del dinero vaya a los jugadores del juego! Hay muchos proyectos que pueden tener buenas intenciones, pero el no tener la más remota idea de cómo funciona la economía y el mercado hacen que ignorantemente lleven a pérdidas a miles de personas que confían sus recursos en ellos. ¡No más!, acá las cosas se harán bien, será un proyecto con utilidades para muchos, será un juego divertido y honesto, con muchísimo conocimiento, con docenas de libros, con cientos de horas de trabajo, con miles de modelos, con análisis de millones de iteraciones en algoritmos de programas especializados con redes neuronales para simular las acciones económicas del juego y los jugadores mucho antes de que se ponga en marcha.

Simplemente que digas que "chimba"* de juego.

** Expresión Colombiana para referirse a algo extremadamente bueno.*

Así que no resta más que darles la bienvenida a este viaje que se llama **TOYS LEGEND**.

I. INTRODUCCIÓN

¿Por qué no tener un juego donde un rato divertido se convierta en ganancias? Un proyecto pensado y desarrollado por un grupo interdisciplinario de expertos donde la ciencia y la experiencia avalan lo que se dice en este documento y lo mejor, que no se cambie sobre la marcha.

Poseerás uno o más Toys, los mejorarás con Skins y docenas de Cartas de Habilidad, serán tus Leyendas con las que viajarás por un mundo virtual, lucharás, competirás, dispararás, defenderás, atacarás, negociarás, comprarás, venderás, especularás, acumularás, crecerás, nombrarás, diseñarás, retarás e incluso ganarás en todo este mundo de aventura.

Un esquema cuya lógica es escuchar a los jugadores sin excepción y sin excusas, de modo que sus opiniones sean usadas para mejorar, sin censurar a nuestros inversores. Una inversión rentable y sostenible en el tiempo, donde los desarrolladores lo han dado todo por hacerlo jugable de verdad, sólido en su diseño y sostenible, porque está basado en una economía circular, con libre mercado, con un respaldo 1:1 de los Tokens, con liquidez, junto con un pozo de recompensas del 70% de todos los Tokens. Además, se ha programado la reinversión de plástico y energía cada instante, más sistemas de quema, más pozos añadidos, transacciones que realizan reingresos de Tokens al pool de recompensas y nada dentro del juego es infinito, así que, cada vez todo se irá volviendo más escaso y valioso porque todo tendrá una utilidad productiva.

Aquí se hacen las cosas ¡Cómo deben ser! Toys Legend es un proyecto revolucionario, donde la mayoría del dinero va a los usuarios del juego, su mercado se sustenta en un análisis fundamental y autobalanceado, análisis económico y matemático y se toma en serio la confianza de miles de personas que invierten sus recursos en él.

No más improvisaciones sobre la marcha. Si has jugado juegos NFT antes sabes la importancia de hacer las cosas diferentes, si no, este es el mejor lugar para empezar. Te damos la bienvenida a nuestro metaverso.

Documento redactado, diseñado y construido durante los meses de Octubre, Noviembre, Diciembre de 2021 y Enero, Febrero, Marzo de 2022. Este trabajo fue realizado bajo los lineamientos de las doctrinas de la Escuela Austriaca de Economía. Reconociendo y agradeciendo a todos los donadores de la Whitelist de Toys Legend que con su aporte financiero aportaron a la realización del presente documento.

II. MARCO TEÓRICO

A. Tecnología Blockchain & NFT

Tecnología Blockchain: Es una tecnología criptográfica diseñada por el científico informático Stuart Haber y el físico W. Scott Stornetta. Inicialmente, se usó para la protección de documentos y datos, posteriormente, se convirtió en un tipo de contabilidad distribuida que permitió la realización de transacciones confiables, seguras y descentralizadas a partir de la combinación de la tecnología de redes y la criptografía. Está diseñada intencionalmente para ser altamente resistente a modificaciones y fraudes. El trabajo de Haber y Stornetta ciertamente inspiró el trabajo de Dave Bayer, Hal Finney y muchos otros científicos informáticos y entusiastas de la criptografía que dieron el siguiente paso, pero fue hasta que alguien bajo el seudónimo Satoshi Nakamoto publicó un documento donde daba la solución al problema de los generales bizantinos y planteara toda la estructura para la aplicación de la tecnología a la creación de "Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System" es decir, la creación de Bitcoin, como el primer sistema de efectivo electrónico descentralizado o simplemente la primera criptomoneda (Nájera, 2022).

Las transacciones de Blockchain ocurren dentro de una red peer-to-peer de computadoras distribuidas globalmente que guardan un registro y previenen el doble gasto. Cada nodo mantiene una copia de la cadena de bloques y contribuye al funcionamiento y la seguridad de la red. Esto es lo que hace de Bitcoin una moneda digital descentralizada que no requiere la intervención de una institución financiera (Nakamoto, 2008).

Aunque la tecnología blockchain es más antigua que Bitcoin, es un componente subyacente central de la mayoría de las redes de criptomonedas, que actúa como un libro mayor digital descentralizado, distribuido y público que es responsable de mantener un registro permanente (cadena de bloques) de todas las transacciones previamente confirmadas. Esto es cierto porque la cadena de bloques de Bitcoin, como base de datos de registros, no se puede alterar ni manipular sin una cantidad poco práctica de electricidad y poder computacional, lo que significa que la red puede hacer cumplir el concepto de documentos digitales "originales", haciendo de cada Bitcoin una forma de moneda digital muy única y no copiable (Binance Academy, s.f).

El llamado algoritmo de consenso de Prueba de trabajo es lo que hizo posible que Bitcoin se construyera como un sistema de tolerancia a fallas bizantinas (BFT), lo que significa que su cadena de bloques puede operar continuamente como una red distribuida, incluso si algunos de los participantes (nodos) presentan un comportamiento deshonesto o una funcionalidad ineficiente. El algoritmo de consenso de Prueba de trabajo es un elemento esencial del proceso de minería de Bitcoin.

El blockchain te permite tener activos digitales descentralizados, originales y únicos. En Toy Legend, esos activos serán los NFT y TLC, que serán los activos y la criptomoneda del juego, respectivamente.

Tecnología NFT: Los NFT son elementos digitales que se crean bajo la tecnología de token criptográfico, tal como las criptomonedas, es decir, que son únicos (Lara, 2021). Un token es un "contrato" en el que se estipula que una persona es dueña de una copia única e insustituible de un activo digital, junto a ese activo. Para asegurar que el "contrato" es seguro y verídico se almacena en una red pública, que es la tecnología blockchain. El hecho de estar en la blockchain garantiza que sea auditable y, que si estos compradores decidiesen vender dicho contrato de posesión de un activo único, se pudiera hacer un seguimiento, la mayoría de estos "tokens" se escriben en la red Ethereum (BlockchainX, 2021).

Estos activos digitales han sido adoptados por artistas que crean obras digitales únicas y por los juegos de vídeo, que están convirtiendo sus objetos, personajes y otros elementos digitales en NFT, de modo que se pueden tener derechos de propiedad sobre ellos y ser actualizados y comercializados.

A diferencia de las criptodivisas, los NFT's no son fungibles porque son únicos y no se pueden dividir en partes, un NFT debe ser perfectamente tradeable y puede venderse a otra persona. Además, la relevancia de los NFT's viene de que su procedencia puede asegurarse introduciendo un código en la programación. Esto permite que si la obra se acaba vendiendo a otro propietario, la transacción quede grabada en esta red pública, que puede ser Ethereum u otra, y el creador o artista será remunerado con un porcentaje por cada transmisión de la misma. De esta forma, se pueden representar de forma única los objetos digitales con muchas posibilidades de negocio (BlockchainX, 2021).

B. Teoría Económica de la Escuela Austriaca de Economía.

La Escuela Austriaca de Economía tiene sus raíces en la obra de Carl Menger (1840-1921), quien desarrolló los principios básicos del análisis marginal para explicar, desde una perspectiva subjetiva, el valor de los bienes (Jaramillo, 2010). Posteriormente, entre 1930 y 1950, el pensamiento de la escuela Austriaca se consolidó y se difundió gracias a la defensa del libre mercado. Para la década de los 70, durante el ocaso Keynesiano, surgen economistas de esta Escuela en Estados Unidos, en América Latina y otros países alrededor del mundo y se desarrollan paneles, publicaciones, seminarios y cursos (Wachnitz, s.f.).

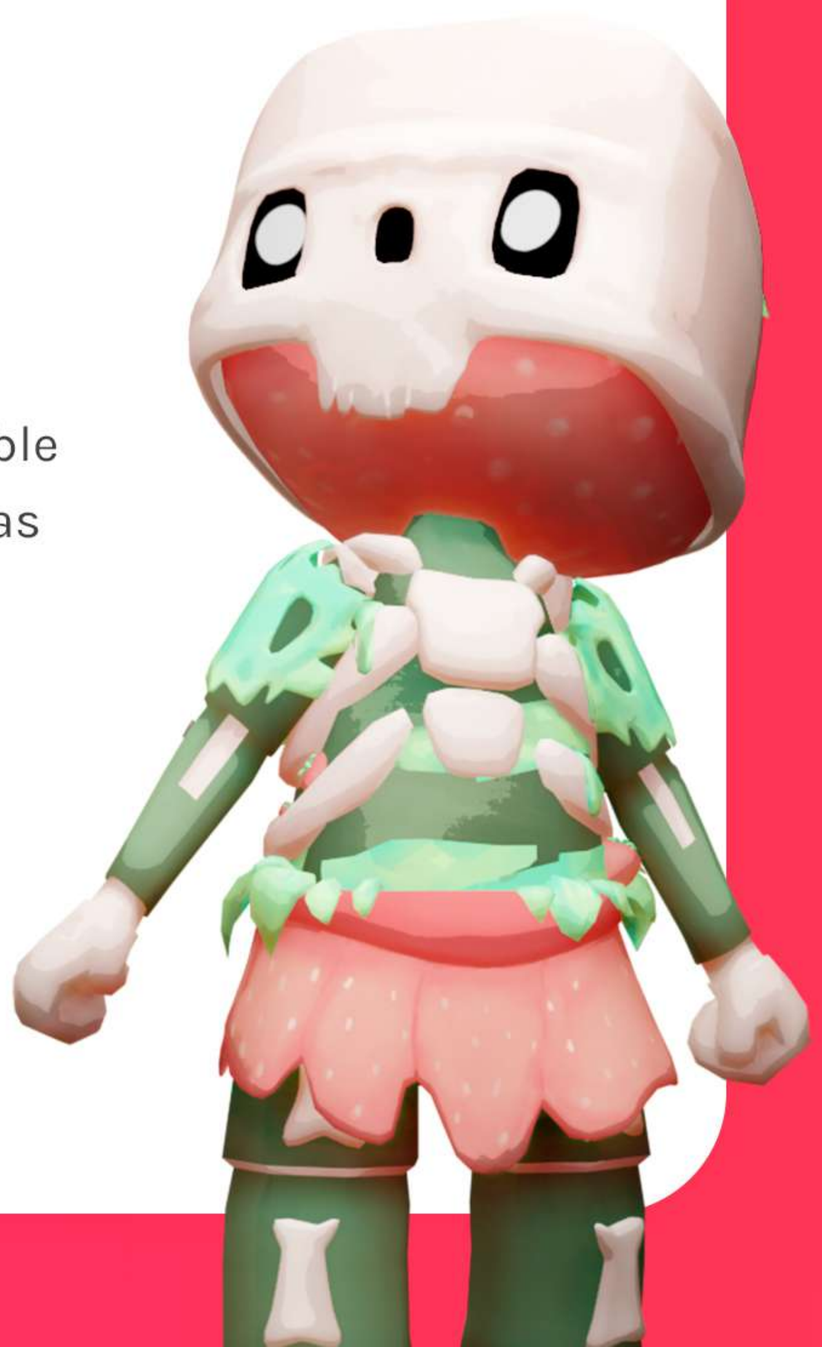
Actualmente, los postulados de la Escuela Austriaca explican gran parte del comportamiento económico, principalmente a partir de juicios y valoraciones, marginalismo, costo de oportunidad, soberanía del consumidor, gustos y preferencias (Boettke y Leeson, 2002).

Uno de los conceptos interesantes de la escuela Austriaca es la marginalidad que parte desde la demanda y la conducta del consumidor para definir el funcionamiento económico (Prendergast, 2006). Este concepto es de suma importancia en el juego, ya que concibe a los jugadores como la parte central del juego y la clave para su sostenimiento en el tiempo, aumentando las ganancias de ellos como consumidores.

Las bases sólidas de esta teoría nos da para entender que le da valor a los NFTs, a los tokens y a todos los activos del juego para no inflar, ni demeritar los precios, que todo tenga uso, una utilidad marginal que genere escasez por el deseo subjetivo de poseer lo mejor y lo que más ganancias le dé al poseedor.

¿Qué le da valor a nuestros NFTs?

- Valor porque un NFT te permitirá generar Tokens.
- Valor porque un NFT te permitirá jugar, entretenerte y competir.
- Valor porque un NFT será un coleccionable artístico personalizable y te generará regalías a ti y al pozo de recompensas por las copias en la vida real de tus activos digitales.



C. Reserva Fraccionaria.

La reserva fraccionaria es un sistema que permite a los bancos o en este caso a los proveedores del token a mantener una fracción del monto de los depósitos de sus clientes como reserva. Estos pueden mantenerlos como dinero líquido, o en forma de activos con elevada liquidez.

La reserva fraccionaria es un sistema basado en el hecho de que los sistemas poseen una pequeña parte del dinero de sus inversores, presuponiendo que NO existirá una demanda conjunta de depositantes que reclamarán todo su dinero al mismo tiempo.

Así, también se tiene en cuenta que no todos los acreedores están prestando al mismo tiempo, a la vez que los deudores, tampoco pagan todos al mismo tiempo. Todo ello permite al sistema poder usar el dinero de sus depositantes en concepto de créditos y préstamos, así que solo una parte del capital está garantizado por esta reserva.

Esto quiere decir que los desarrolladores, esperan que no todos vayan a cobrar los tokens al mismo tiempo. La liquidez se entrega por la fórmula exponencial de los Automated Market Maker (AMM).

Debido a este sistema, existe un agregado monetario mayor a la base monetaria. Todo ello, debido a que el multiplicador bancario expande la cantidad de dinero en circulación que posee el sistema. (*Francisco Coll Morales, 13 de julio, 2020 Reserva fraccionaria. Economipedia.com*).

Lo que hacen la gran mayoría de juegos NFT, por no decir todos hasta ahora, es que no respaldan los Tokens sino con una parte del dinero, haciendo que cuando muchos inversores vayan a cobrar estos tengan grandes pérdidas.

Nuestro juego no hará esto, ¡NO vamos a tener reserva fraccionada, sino reserva completa! ¡Tu dinero va a estar respaldado siempre!

En Toys Legend vamos a tener respaldo 1:1 o respaldo del 100% para que no existan estas crisis. Y así cada inversor sepa que cuando compre un token, este se encuentre respaldado por dinero de caja y liquidez en un sistema de Wallets paralelas y reservadas para cada parte del juego.

D. Antecedentes del Mercado y Estado del Arte*

*El estado del arte es una modalidad de la investigación documental que permite el estudio del conocimiento acumulado (escrito en textos) dentro de un área específica.

¿Existe algún juego NFT sostenible, óptimo, divertido y que la gente está apasionada por jugar?
¡A este momento NO! *(7 de Abril de 2022)*

Nos ampliamos en esta parte, ya que estudiamos muy a conciencia otros juegos y analizamos sus estructuras, sus publicaciones, sus comentarios y sus errores cometidos para ver cómo funcionaban.

De esta manera cuando comenzamos con la tarea de diseñar la mejor estructura para un juego NFT, veíamos como salían cientos de juegos donde a la hora de su lanzamiento se promocionaban con bombos y platillos, y después cuando ya las personas estaban con su dinero adentro, empezaban a poner trabas para retirarlo.

¿Si tienes un buen producto por qué tienes que cerrar las puertas? Cambiaban las reglas, modificaban los ROI anunciados, borraban y transformaban el Whitepaper a su antojo, eras supuestamente dueño de un NFT, pero no lo podías comercializar y si intentabas venderlo por otro lado, te cerraban la cuenta, y al tratar de comunicarte para reclamar, te baneaban, por no hablar de proyectos que decían escuchar a su comunidad y bloqueaban los comentarios de sus publicaciones.

Nuestra misión va a ser construir un juego divertido, entretenido, competitivo, agradable, interesante y de libre mercado, donde puedes negociar libremente, donde prácticamente todo el dinero, más todos los fees internos, más todo el dinero que consigamos por publicidad, más el dinero de los patrocinadores, más las ganancias por venta de juguetes, más las ganancias porque otros hagan trading, más los fees de los swaps, más las ganancias del banco interno DeFi Toysbank, más las ganancias de tu habilidad sobre la de los demás, irá para ti como jugador e inversionista, es decir, para toda la comunidad.

Pero para poder lograr todo esto se necesitó un grupo de académicos y expertos que consagraron largas horas de estudio para generar soluciones y proponer un juego NFT que diera jugosas ganancias y fuera estable en el tiempo.

Así que de esta manera enunciamos acá los principales errores de las economías de los juegos y al tenerlas así enumeradas e identificadas podamos de manera correcta no caer en estos fallos y errores.

- Son economías cerradas (sistema de suma cero) así que todo gasto es una pérdida y aun así incurren en gastos en marketing elevados.

- Hacen sistemas de reparto y para su financiamiento hacen reserva fraccionaria.

- Hacen el Whitepaper en medium para poder cambiarlo a su voluntad y de hecho lo hacen sin anunciar ni justificar.

- Ponen a firmar y aceptar términos y condiciones después de haber recibido el dinero y no antes.

- Una vez tienen el dinero de los inversores, ponen límites a la propiedad.

- Como las personas critican estas coacciones, entonces ponen límites a la libertad de expresión.

- No les influye el costo de oportunidad ni las malas decisiones porque no tienen capital en riesgo comprometido en el proyecto.

- Están en la industria del entretenimiento y su juego no es un juego entretenido.

- No saben que le da valor a las cosas y caen en grandes fallos conceptuales básicos como el error de creer que las cosas valen por ser raras.

- Como su modelo no funciona, lo empeoran agregando nuevos impuestos abusivos de hasta el 75% o más pára retirar, coartando la libertad de las personas para comprar y vender sus activos.

- Como solo quieren que dure un poco más en el tiempo, prometen cosas en el futuro, pero para cumplir estas promesas y tener de donde pagar crean recursos y tokens infinitos (lo cual hace que su valor en el largo plazo sea cero).

- Su verdadera misión y, por tanto, su negocio y finalidad es hacer entrar más gente, su meta es que entre más gente para que financie a los jugadores antiguos. (estructura piramidal).

• Dicen “Eso es solo por el comienzo...” cuando la realidad es no saber cómo se va a financiar la sostenibilidad del juego antes de crearlo, sino esperar que el juego esté en marcha para ver si “mágicamente” se les ocurre durante el juego la solución.

• Regalan cosas para que la gente entre sin importarles sostenibilidad porque igual siempre pueden cambiar el Whitepaper porque es una beta.

• Fijan valores de venta mínimos y máximos, lo que no es otra cosa que el error de tratar de manipular el mercado, o influir en el token o NFTs para tener “estabilidad” no permitiendo que el sistema de libre mercado lo acomode como realmente se necesite.

• Hacen negocio con la venta del token cuando esto solo debe ser un medio de intercambio. Nosotros al ser 1:1 no tenemos negocio con el token, sino respaldo que da ganancias a los jugadores.

• Los proyectos que han caído en estos errores, cuando su juego o su token se desploma, utilizan la estrategia del enemigo externo, esta estrategia consiste en echarle la culpa a un enemigo inventado para que sirva de excusa por los fallos estructurales que posee el sistema. “La culpa fue de las multicuentas, ballenas, traders, etc” cuando ninguno de ellos es el culpable.

Es necesario, de esta manera, que este, como documento científico, desvele estas falacias, mentiras y engaños, para dar tranquilidad a nuestros jugadores de que no caemos en esos mitos, siendo este un punto crucial de todo nuestro documento, ya que es el que le da un soporte a todos nuestros inversionistas de una verdadera solidez y conocimiento del funcionamiento del mercado.

Las principales mentiras, mitos y falacias son las siguientes:

“El Token cae, es porque bajo el Bitcoin o bajo el Ethereum, etc.” Eso si, cuando el bitcoin sube y no sube el token del juego no dicen nada, esto es una falacia, es una mentira, lo que le da el valor a un token es lo apreciable subjetivamente que es para las personas tener dicho activo. Ahora si bien es posible que dado un mercado bajista de las criptomonedas, el token de cierto juego baje, esto es porque la industria en la que se mueven los juegos NFT, es la industria del entretenimiento y dadas ciertas condiciones del mercado, es de los primeros activos que los poseedores recortan o dejan de invertir.

• **“El problema son las ballenas o los traders.”** Esto es una falacia, un mito, una mentira, parte de un ignorante conocimiento del funcionamiento de la economía, las ballenas o grandes compradores no acaban los juegos, muchos juegos caen en decir esta excusa, pero no es más que la formalización de que no superarían el principio de sostenibilidad y estabilidad económica de un sistema. (Alvarez -Vera). De hecho, en casi todos los negocios y empresas lo que se busca es atraer a los grandes inversionistas, ya que si se tiene una correcta estructura económica, lo que generan las grandes inversiones es acelerar los procesos y disminuir los tiempos, porque se posee un mayor capital.

• **“El problema son las multicuentas.”** Esto es una falacia, un mito, una mentira también muy utilizada por los proyectos NFT, porque lo que busca un proyecto bien estructurado es tener más clientes y al tener multicuentas lo que se está logrando es que se tengan más clientes.

• ***“El problema es la comunidad y su FUD.”*** Esta falacia y mito parte de no entender correctamente el concepto de FUD, el concepto de FUD parte del hecho de que es fabricado con mentiras por una empresa competidora con el ánimo de difamar cierto proyecto, pero si los que hacen estas críticas son los mismos accionistas del proyecto debe ser más considerado como una crítica a los manejos que les están dando los dirigentes de estos proyectos, la comunidad nunca puede ser un problema, ya que son los compradores de nuestro producto.

E. ¿Qué ciencia hay detrás de Toys Legend?

Cada sistema o juego tiene unos patrones y unas variables específicas con determinados valores que no son aplicables a otro sistema, unas características que aunque parezcan similares hacen que todo sea completamente diferente, aunque variar un factor, por muy pequeño que sea puede cambiar todo el sentido de la receta que aquí construimos y queremos aplicar, esperamos entiendan que cada parámetro es hecho de una manera muy específica y que todo está interrelacionado con muchísimas otras partes del juego, son muchos engranajes y la mayoría de ellos no están a la vista, pero es un sistema que bajo estas condiciones funciona, un sistema sincronizado con pesos y contrapesos específicos para este juego y sistema.

Los Fundamentos Teóricos del sistema desarrollado en este proyecto están basados en la economía de la *escuela austriaca de economía*, la matemática y la programación para sustentar todo el metaverso de Toys Legend y convertirlo en el primer sistema realimentado, es decir, que la función de salida tiene en cuenta las diferentes variables de entrada (Figura 1). La programación desarrolla el entorno del juego, se asegura de crear un entorno amigable y algoritmos que permitan el correcto funcionamiento del juego.

La economía extrapola mercados reales que fueron implementados en el juego como innovaciones propias y sin precedentes, posicionándolo como el primer sistema realimentado, inspirado en la teoría general de sistema aplicada a la economía, donde una parte de la función de salida se redirige a la entrada, como un mecanismo de corrección de error que controla el comportamiento dinámico del sistema , de modo que varios lazos unen la salida con la entrada, con diferentes pesos que están sujetos a los valores de aportes de las diferentes posibles entradas de capital.

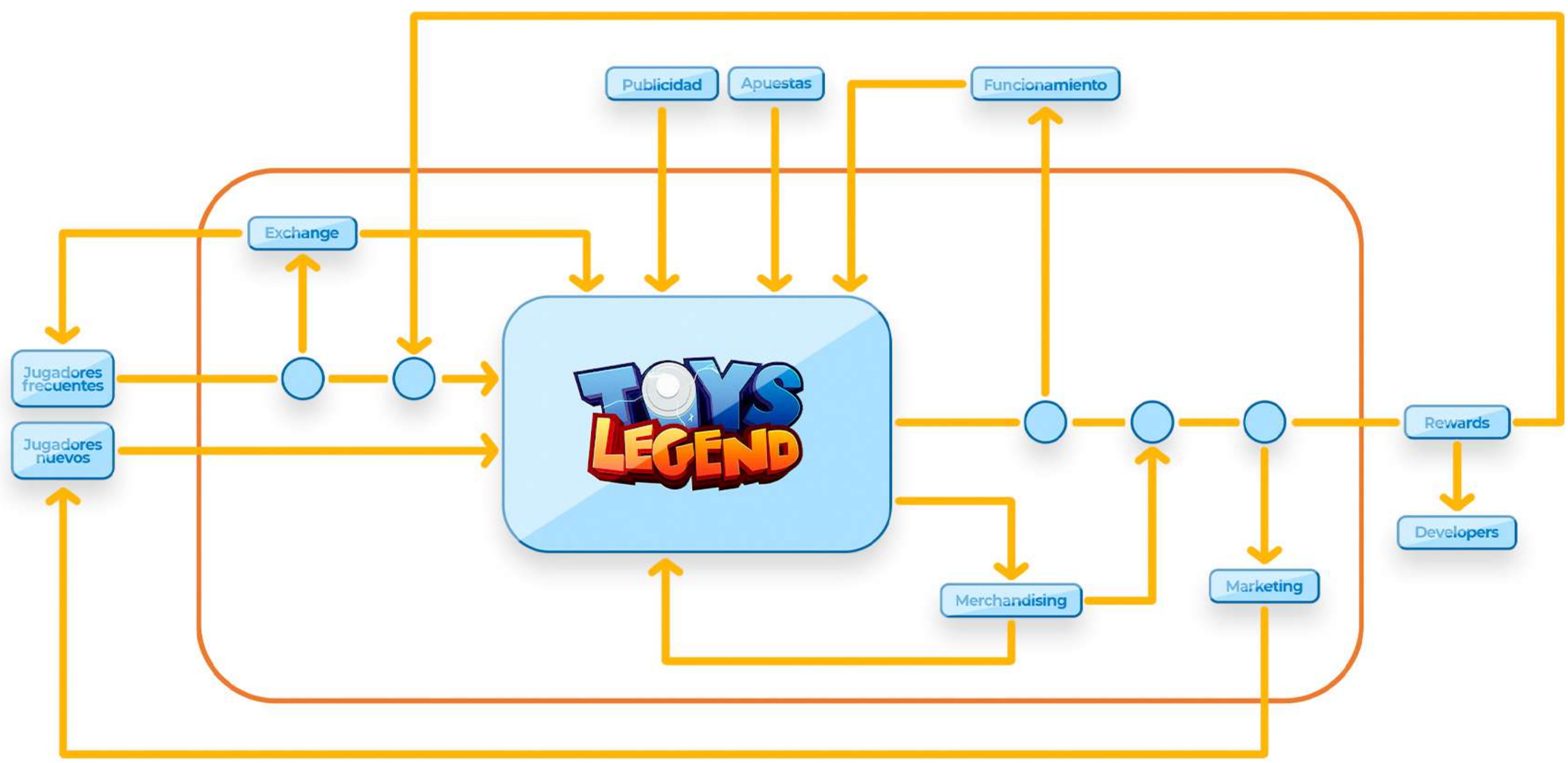


Figura 1: Sistema Abierto de la economía de Toys Legend

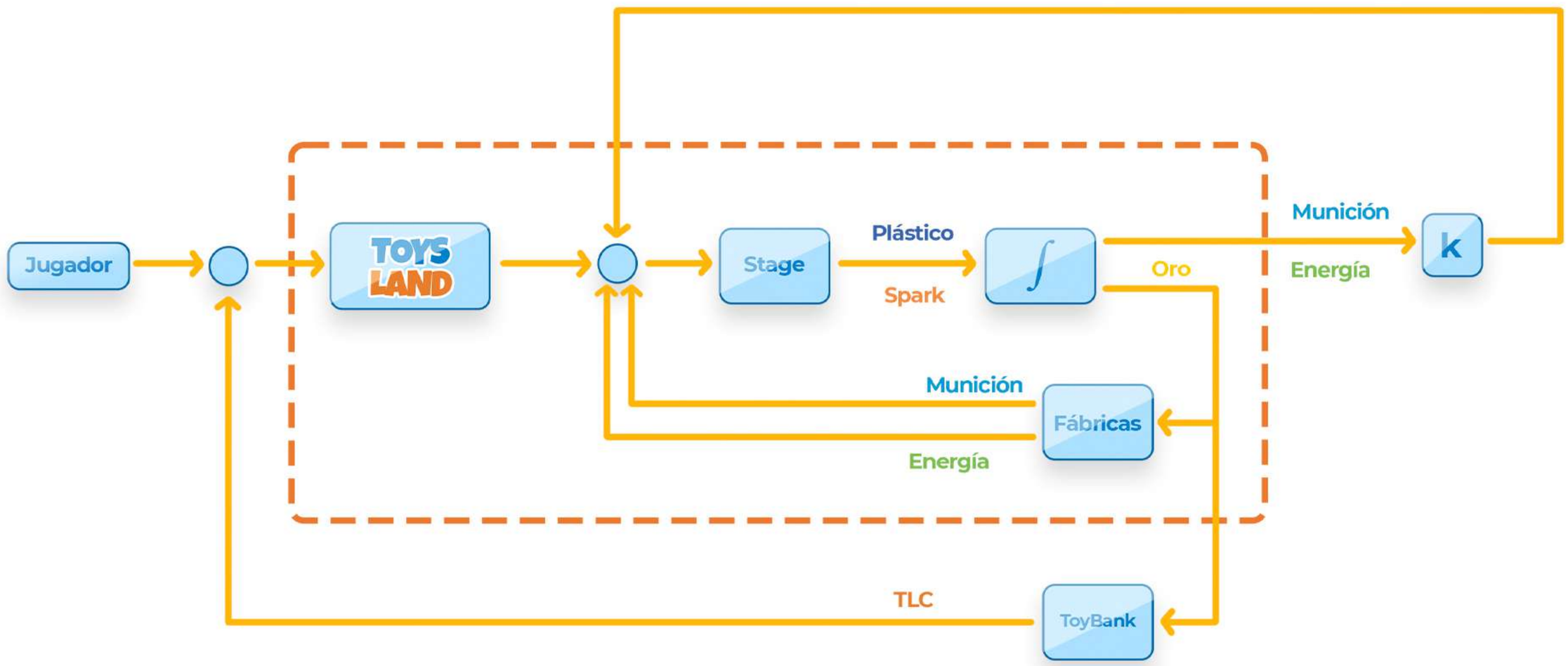


Figura 2: Sistema de control lazo cerrado de la economía de Toys Legend

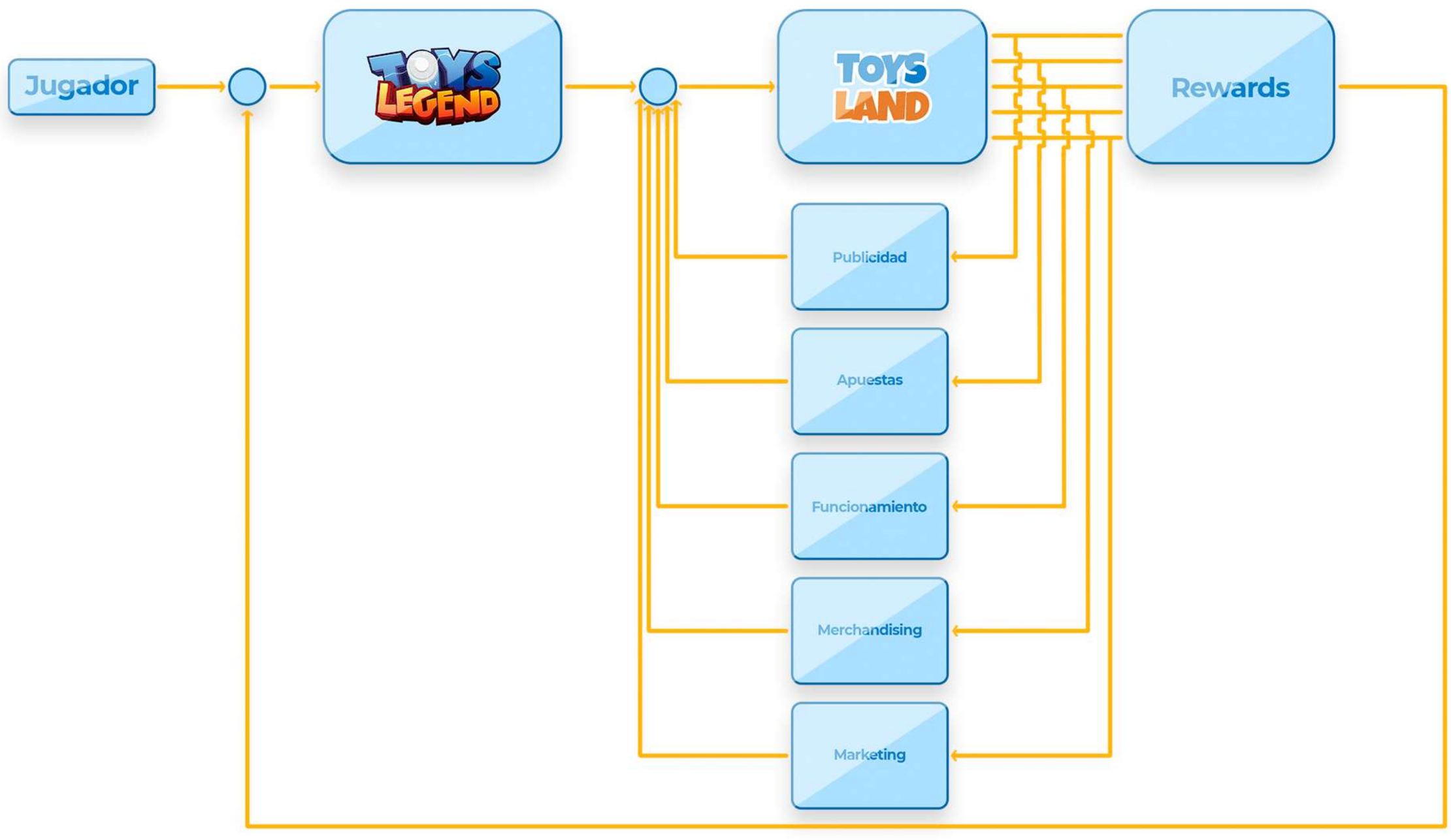


Figura 3: Sistema de control lazo cerrado múltiples pesos de la economía de Toys Legend

Ecuación matemática del sistema de control de lazo cerrado

La variable R(s), representa el usuario donde al obtener su Toy, el dinero ingresa directamente a una Bolsa de Recompensas que se identifica con la variable G(s), de ella se extraerán diversos porcentajes entre ellos el porcentaje que corresponde a la recompensa asignada para el usuario el cual se representa por la Variable C(s), también se cuenta con un ingreso extra el cual se ve representado en nuestro sistema de control de lazo cerrado con la Variable H(s), este ingreso es diferente al que se obtiene por el usuario, este nos permite que nuestro sistema económico se estabilice y se sobre amortigua y de una forma rápida logrando su estabilización, dándole una robustez en nuestra estructura financiera, permitiendo que como resultado tengamos un comportamiento como se observa en la gráfica (Figura 4).

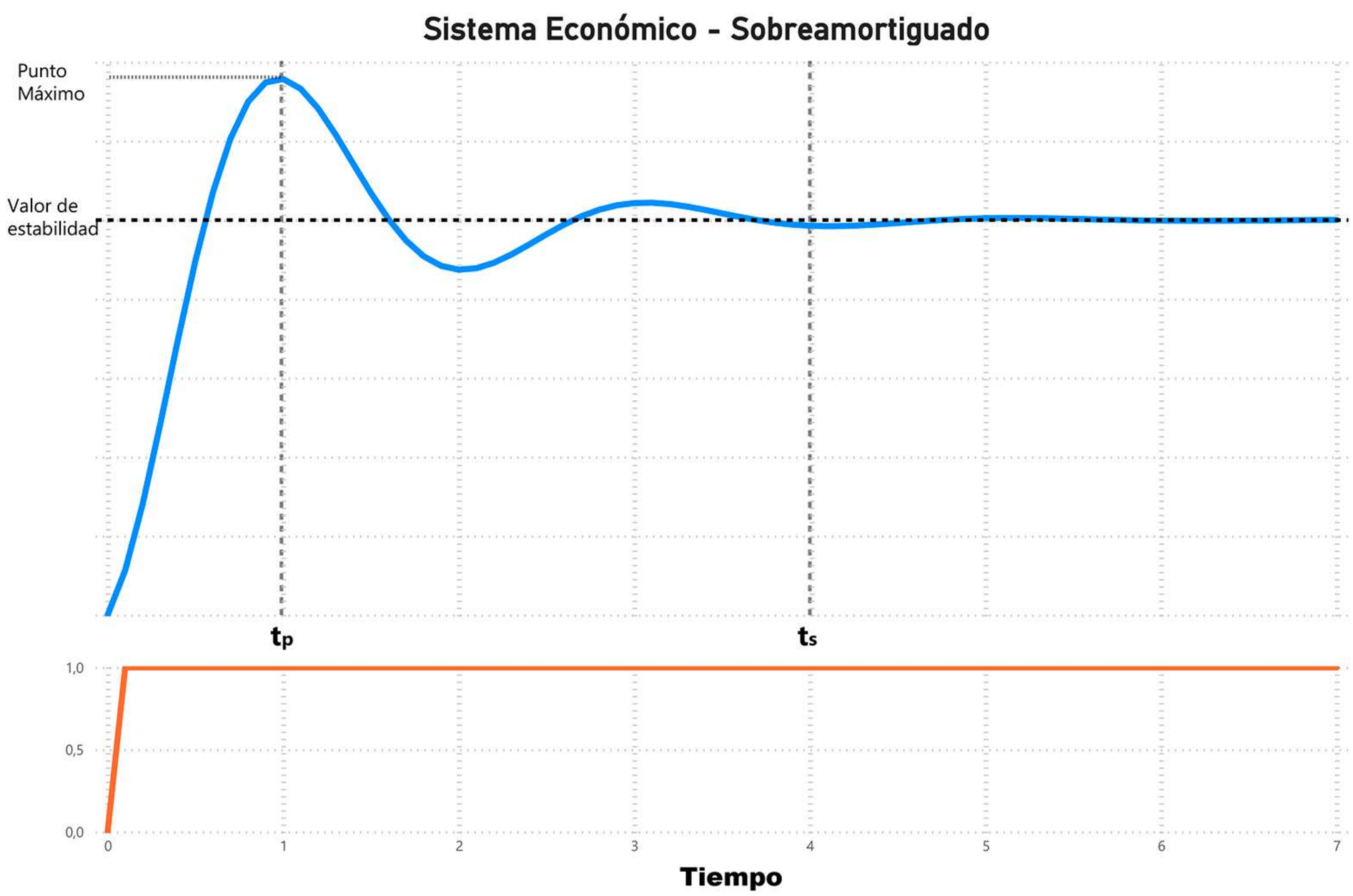


Figura 4: Señal obtenida del sistema sobreamortiguado comparada con la señal elemental escalón unitario, para el sistema económico de Toys Legend

Consumo de balas aproximado

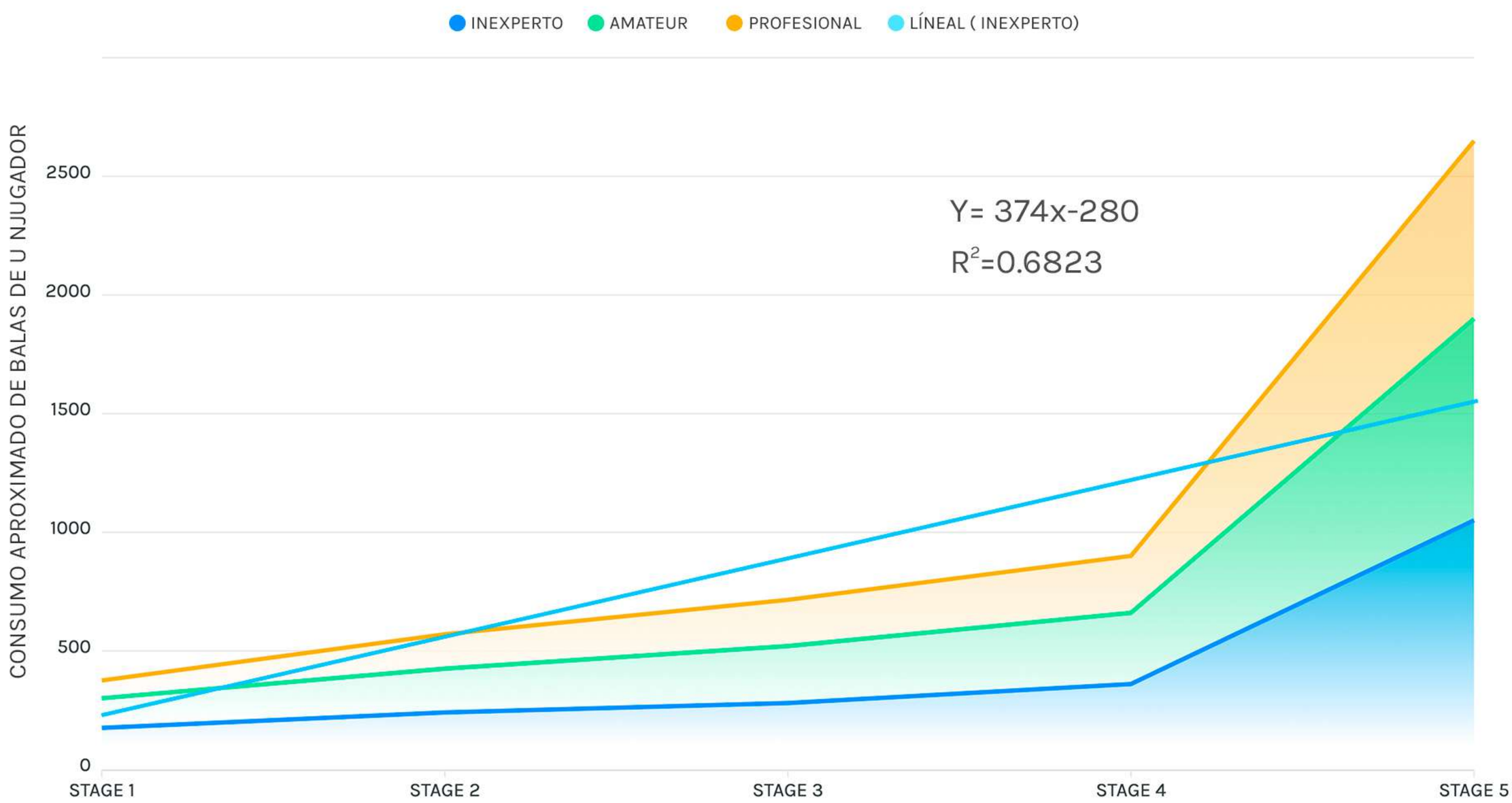


Figura 5: Consumo de balas aproximado por Stage

CONSUMO DE BALAS APROXIMADO POR STAGE					
JUGADOR	STAGE 1	STAGE 2	STAGE 3	STAGE 4	STAGE 5
INEXPERTO	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AMATEUR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
PROFESIONAL	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Coming Soon

Tabla 1: Consumo de balas aproximado por Stage

F. Economía

Es una ciencia que estudia el modo en que la sociedad gestiona sus recursos escasos sin que haya un planificador central que los asigne, para ello analiza variables como el comportamiento de los actores del mercado y los bienes y servicios disponibles. (Universidad San Martin de Porres, 2019)

La economía, como se vio en el apartado anterior, es un sistema muy complejo realimentado y con muchas variables y pesos que nos tomamos el tiempo en desarrollar, cada uno de los engranajes de la economía de Toys Legend fueron ajustados para que todo el sistema funcione, internamente tenemos 4 sistemas ocultos de un sistema total de 11 cajas de funcionamiento, lo que nos da la sincronía del sistema, aplicar el sistema económico de Toys Legend en otro juego o en otro sistema no va a funcionar porque primero les harían falta los 4 sistemas ocultos y sin estos no es posible calcular las interacciones que deben tener con las otras 7 cajas de funcionamiento y los pesos o ganancias que deben tener cada una de ellas. Aplicarla con solo los elementos que mostramos acá harían que generara perdidas para quien lo implemente y sería un sistema totalmente inestable, así que instamos encarecidamente a que no realicen inversiones en copias porque los resultados serian desastrosos.

La economía acá diseñada es como la creación de ciertas moléculas químicas en laboratorio, tiene que hacerse con valores específicos, con cantidades adecuadas, en un orden predeterminado, con ciertos elementos químicos, en determinadas condiciones ambientales, etc. (datos que mantendremos en secreto) para que el resultado sea el elemento que estamos buscando.

Hacemos esta aclaratoria para evitar que cuando algunos plagiadores hagan sus malas copias no hagan que caigan algunos incautos aprovechando la fama del excelente sistema económico y juego que hemos creado y estafen a las personas cuando se den cuenta que por no tener los datos internos sus sistemas no funcionen.

La economía del juego está diseñada para generar ingresos extra, no solo de los jugadores nuevos que ingresen mediante la publicidad de los conglomerados o agentes interesados, sino del merchandising del propio juego, las apuestas externas de los agentes, las misiones diarias y el banco central como se describe a continuación:

La Publicidad: Conglomerados y/o agentes interesados en hacer visible su marca dentro del ecosistema Toys Legend deberán realizar pagos únicos o periódicos dependiendo el tiempo por el que desee tener este servicio dentro de nuestro ecosistema al tener miles de jugadores y visualizaciones con reconocimiento de marca es una publicidad muy efectiva.

El Merchandising: Herramienta utilizada para obtener ganancias mediante la venta de productos del juego y dado que los jugadores son propietarios de los NFTs recibirán regalías ellos y el juego porque los muñecos en la vida real utilizarían la imagen de estos coleccionables personalizables artísticos y únicos.

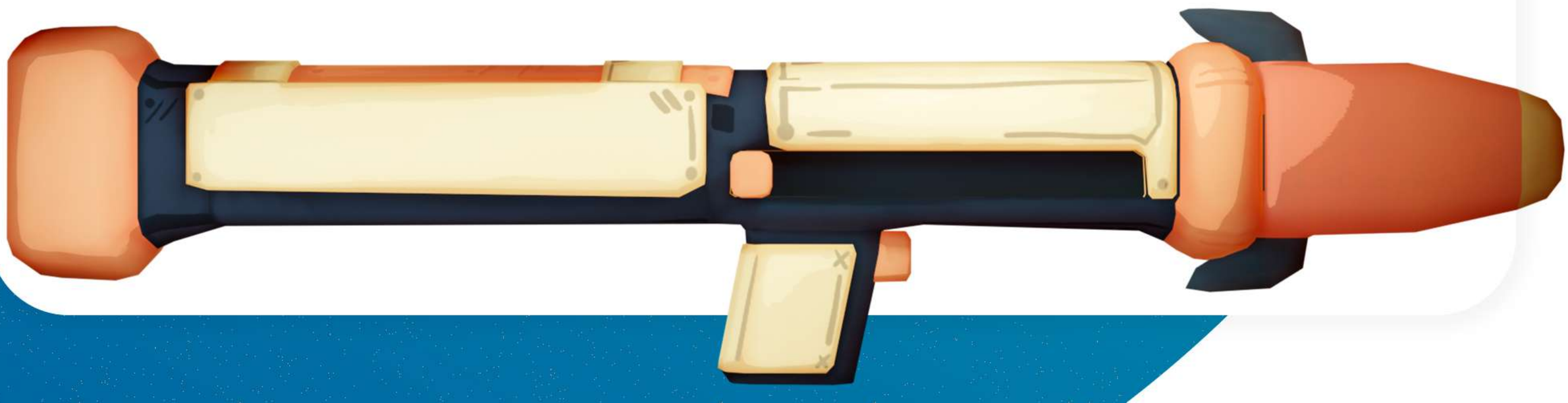
Las Apuestas: Los agentes externos pueden apostar dentro de nuestro metaverso por duelos de los Toys con mayores habilidades, teniendo una experiencia emocionante y ganando dinero mientras se divierten, ya que es un juego de características competitivas, esperando que se convierta en un eSport de talla mundial.

Las Misiones Diarias: Los jugadores pueden pagar por realizar misiones diarias en 5 escenarios con dificultades diferentes, las cuales tienen un precio de entrada y unas recompensas inmediatas en Plástico o Spark dependiendo del escenario que escoja el jugador, cómo se muestra en la siguiente tabla.

Formas de ingresos secretas: Existirán 3 modos más de ingresos pero no los detallamos acá para evitar copias y plagios ya que estas nos dan la sustentabilidad del juego.

Stage	1	2	3	4	5
Costo Entrada (TLC)	1 TLC	2 TLC	3 TLC	4 TLC	5 TLC
Recompensa	Costo Entrada + Plástico o Sparks	Costo Entrada + Plástico o Sparks + Ganancias del Juego Diario	Costo Entrada + Plástico o Sparks + Ganancias del Juego Diario	Costo Entrada + Plástico o Sparks + Ganancias del Juego Diario	Costo Entrada + Plástico o Sparks + Ganancias del Juego Diario
Dificultad	Principiante	Intermedio	Profesional	Experto	Legendario

Tabla 2: Costos y recompensas de las misiones diarias.



Ecuación de pago a jugadores por Stage:

Statement #1

$$TLC_w = \left(M_G + \frac{M_P}{P_W}\right) \cdot TLC_{Stg}$$

Pregunta inicial: ¿Cuántos jugadores que ganan debe cubrir un jugador que pierde para que el sistema no tenga pérdidas? O dicho de otro modo, ¿el dinero de un jugador que pierde en cuantos ganadores se divide para que el sistema esté en balance?

Demostración:

Sin gastos operativos: Se inicia por plantear la ecuación de balance del sistema sin considerar gastos de operación:

$$\overline{TLC_w} = \overline{TLC_{Stg_w}} + \overline{R()} \tag{1}$$

Donde:

$\overline{TLC_w}$ = Es el total de TLC pagados a todos los ganadores del Stage

$\overline{TLC_{Stg_W}}$ = Es el total de TLC que pagaron los jugadores ganadores del Stage.

$\overline{R()}$ = Es la recompensa que se paga a todos los ganadores del Stage.

De (1) que muestra la ecuación de balance en totales se puede establecer la ecuación de balance en terminos unitarios identificando las siguientes igualdades:

$$\overline{TLC_w} = N_w \cdot TLC_w \tag{2}$$

$$\overline{TLC_{Stg_W}} = N_w \cdot TLC_{Stg_W} \tag{3}$$

$$\overline{R()} = N_w \cdot R() \tag{4}$$

Donde:

TLC_w = Es el TLC pagados a un ganador del Stage.

TLC_{Stg} = Es el TLC que pago un jugador por el Stage.

$R()$ = Es la recompensa pagada a un ganador del Stage.

N_w = Es el numero de ganadores del Stage.

La ecuacion de balance en términos unitarios estaría dada por:

$$N_w \cdot TLC_w = N_w \cdot TLC_{Stg} + N_w \cdot R() \tag{5}$$

De (5) podemos establecer la ecuacion de balance unitaria:

$$TLC_w = TLC_{Stg} + R() \tag{6}$$

Para cumplir con lo formulado en (1) se busca que la recompensa total $\overline{R()}$ de todos los jugadores que ganaron el Stage, sea el total de TLC_s de todos los jugadores que perdieron el Stage. Como se muestra en (7).

$$\overline{R()} = \overline{TLC_{Stg_L}} \tag{7}$$

Donde:

$\overline{TLC_{Stg_L}}$ = Es el total de TLC que pagaron los jugadores perdedores del Stage.

Ahora, si determinamos la igualdad en términos unitarios de $\overline{TLC_{Stg_L}}$. Se tiene que:

$$\overline{R()} = \overline{TLC_{Stg_L}} = N_L \cdot TLC_{Stg} \tag{8}$$

Donde:

N_L = Es el numero de perdedores del Stage.

Recordando de (4), la recompensa total a todos los ganadores $\overline{R()}$ cumple que:

$$\overline{R()} = N_w \cdot R() \tag{9}$$

Igualando (9) y (8) podemos determinar el valor de la recompensa unitaria R():

$$N_w \cdot R() = N_L \cdot TLC_{Stg}$$
$$R() = \frac{N_L}{N_w} \cdot TLC_{Stg} \tag{10}$$

Si se realiza un analisis en torno a el número de jugadores y sus probabilidades se puede establecer que:

$$N_W = P_W \cdot N_T \tag{11}$$
$$N_L = P_L \cdot N_T \tag{12}$$

Donde:

P_W = Es la probabilidad de ganar el Stage.

P_L = Es la probabilidad de perder el Stage.

N_T = Es el numero de total de jugadores del Stage.

Reemplazando (11) y (12) en (10):

$$R() = \frac{P_L \cdot N_T}{P_W \cdot N_T} \cdot TLC_{Stg}$$
$$R() = \frac{P_L}{P_W} \cdot TLC_{Stg} \tag{13}$$

Reemplazando (13) en (6) y simplificando:

$$TLC_w = TLC_{Stg} + \frac{P_L}{P_W} \cdot TLC_{Stg}$$
$$TLC_w = (1 + \frac{P_L}{P_W}) \cdot TLC_{Stg}$$
$$TLC_w = (\frac{P_W + P_L}{P_W}) \cdot TLC_{Stg} \tag{14}$$

Sabemos que la probabilidad de ganar P_W y la probabilidad de perder P_L son mutuamente excluyentes y cumplen que:

$$P_W + P_L = 1 \tag{15}$$

Reemplazando (15) en (14):

$$TLC_w = \frac{TLC_{Stg}}{P_W} \tag{16}$$

Si se quiere calcular el total pagado a todos los ganadores a partir de (17) se obtiene:

$$\overline{TLC_w} = \frac{N_w}{P_W} \cdot TLC_{Stg} \tag{17}$$

Inclusión de gastos operativos: Para el análisis incluyendo gastos operativos es necesario agregar un factor de margen a la recompensa en (1):

$$\overline{TLC_w} = \overline{TLC_{Stg_w}} + M_P \cdot \overline{R()} \tag{18}$$

Donde:

M_P = Es el margen de recompensa a los jugador que ganan el Stage.

Al agregar M_P la ecuacion (4) pasa a ser:

$$M_P \cdot \overline{R()} = N_w \cdot R() \tag{19}$$

Por (19) el desarrollo en (14) se modifica como se muestra a continuacion:

$$TLC_w = TLC_{Stg} + M_P \cdot \frac{P_L}{P_W} \cdot TLC_{Stg}$$

$$TLC_w = (1 + M_P \cdot \frac{P_L}{P_W}) \cdot TLC_{Stg}$$

$$TLC_w = (\frac{P_W + M_P \cdot P_L}{P_W}) \cdot TLC_{Stg} \tag{20}$$

Se sabe de (15):

$$P_L = 1 - P_W \tag{21}$$

Reemplazando (21) en (24):

$$TLC_w = (\frac{P_W + M_P \cdot (1 - P_W)}{P_W}) \cdot TLC_{Stg}$$

$$TLC_w = (\frac{P_W + M_P - M_P \cdot P_W}{P_W}) \cdot TLC_{Stg}$$

$$(24) TLC_w = (\frac{M_P + (1 - M_P) P_W}{P_W}) \cdot TLC_{Stg} \tag{22}$$

El factor MP tomado entre cero y uno, es el porcentaje de la recompensa que se destina a los jugadores que ganan; por tanto se puede establecer que:

$$M_P + M_G = 1 \tag{23}$$

Donde:

M_G = Es el margen de recompensa destinado al mantenimiento del juego.

Despejando M_G de (23), reemplazando en (24) y resolviendo:

$$TLC_w = (\frac{M_P + M_G \cdot P_W}{P_W}) \cdot TLC_{Stg}$$

$$\boxed{TLC_w = \left(M_G + \frac{M_P}{P_W}\right) \cdot TLC_{Stg}} \tag{24}$$

Para el cálculo del TLC que se paga a un jugador que gana el stage se inicia por plantear que el inverso del precio por stage por la variación en el tiempo del pago deber ser igual a un factor β

$$TLC_{Stg}^{-1} \frac{\mathbf{d}TLC_w(t)}{\mathbf{d}t} = \beta \tag{25}$$

Reemplazando TLC_{Stg}^{-1}

$$\frac{1}{TLC_{Stg}} \frac{\mathbf{d}TLC_w(t)}{\mathbf{d}t} = \beta \tag{26}$$

Para eliminar la dependencia temporal se integra en ambos lados de (26):

$$\begin{aligned}\int_0^{Mp} \frac{1}{TLC_{Stg}} \frac{\mathbf{d}TLC_w(t)}{\mathbf{d}t} dt &= \int_0^{Mp} \beta\, dt \\ \frac{TLC_w}{TLC_{Stg}} &= \int_0^{Mp} \beta\, dt \\ \frac{TLC_w}{TLC_{Stg}} &= (\beta t)\ {}_0^{Mp} \\ \frac{TLC_w}{TLC_{Stg}} &= (\beta Mp - \beta 0)\end{aligned} \tag{27}$$

$$\frac{TLC_w}{TLC_{Stg}} = \beta Mp \tag{28}$$

Se establece tomar a β como un factor entre 0 y 1. Por tanto (28), se convierte en:

$$\frac{TLC_w}{TLC_{Stg}} = 1 - \beta Mp \tag{29}$$

El valor de β que no depénde del tiempo, se puede expresar como:

$$\beta = 1 - \alpha \tag{30}$$

Donde:

α = Es el factor de ajuste dinámico que permite estabilidad del sistema.

Reemplazando (30) en (29):

$$\frac{TLC_w}{TLC_{Stg}} = 1 - (1 - \alpha)Mp \tag{31}$$

Despejando TLC_w y resolviendo:

$$
\begin{aligned}
TLC_w =& TLC_{Stg} + (\alpha - 1)Mp \cdot TLC_{Stg} \\
TLC_w =& TLC_{Stg} - Mp \cdot TLC_{Stg} + \alpha Mp \cdot TLC_{Stg} \\
TLC_w =& (1 - Mp) \cdot TLC_{Stg} + \alpha Mp \cdot TLC_{Stg} \\
TLC_w =& (1 - Mp + \alpha Mp) \cdot TLC_{Stg}
\end{aligned} \tag{32}
$$

Para dar mayor simplicidad a (32) se establece:

$$Mg = 1 - Mp \tag{33}$$

Reemplazando (33) en (32):

$$TLC_w = \left(M_G + \frac{M_P}{N_W / N_T} \right) \cdot TLC_{Stg}$$

Donde:

TLC_w = Es el TLC pagado a un jugador del Stage.

M_G = Es el margen de recompensa destinado al mantenimiento del juego.

M_P = Es el margen de recompensa a los jugadores que ganan el Stage.

N_w = Es el número de ganadores del Stage.

N_T = Es el número total de jugadores del Stage.

TLC_{Stg} = Es el TLC que pago un jugador por el Stage.

$$TLC_w = (M_G + \alpha M_P) \cdot TLC_{Stg}$$

Donde:

TLC_w = Es el TLC pagado a un jugador del Stage.

M_G = Es el margen de recompensa destinado al mantenimiento del juego.

M_P = Es el margen de recompensa a los jugadores que ganan el Stage.

α = Es el factor de ajuste dinámico que permite estabilidad del sistema.

TLC_{Stg} = Es el TLC que pago un jugador por el Stage.

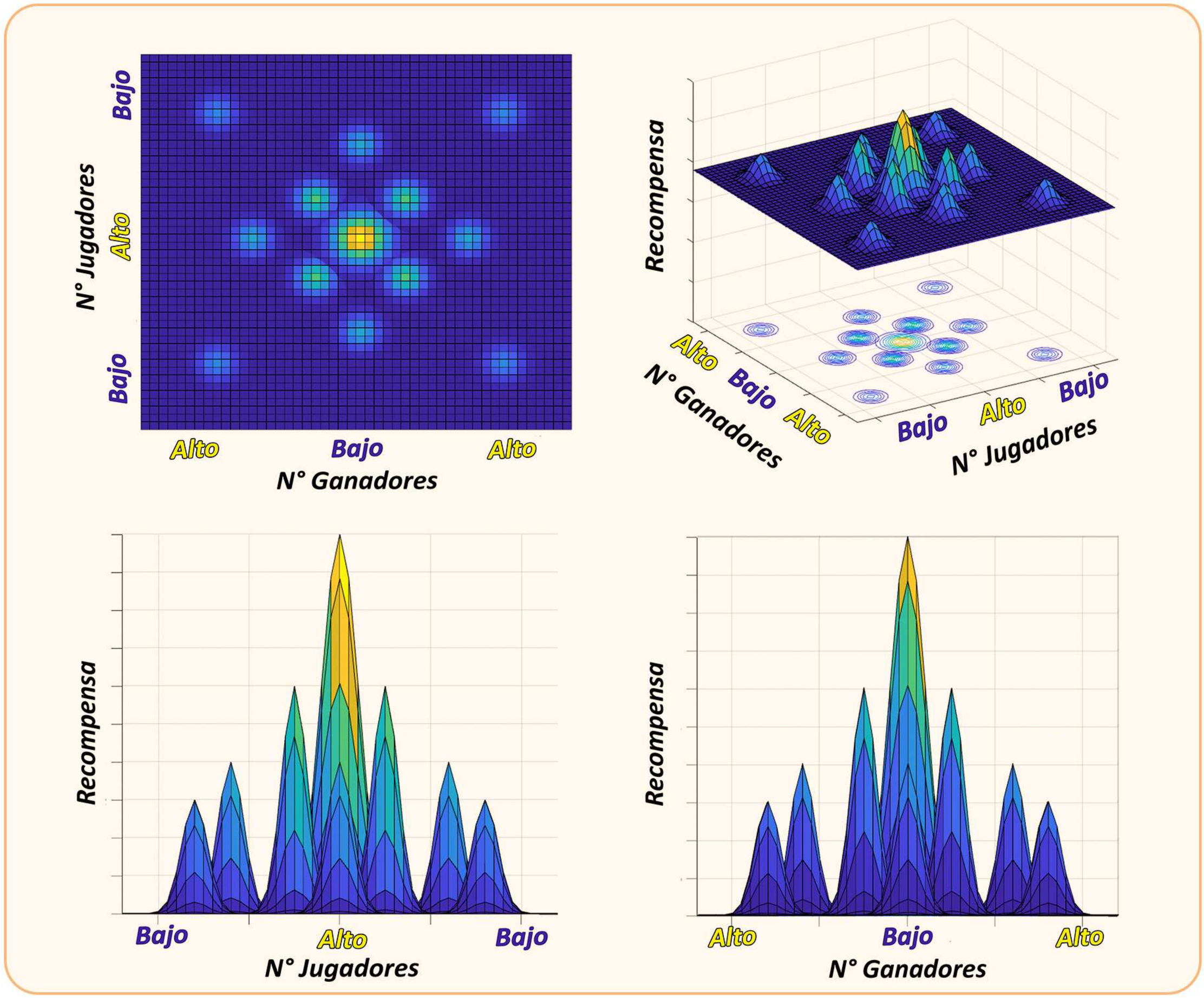


Figura 6: Mapa de distribución de recompensas de acuerdo al nivel y el número de jugadores.

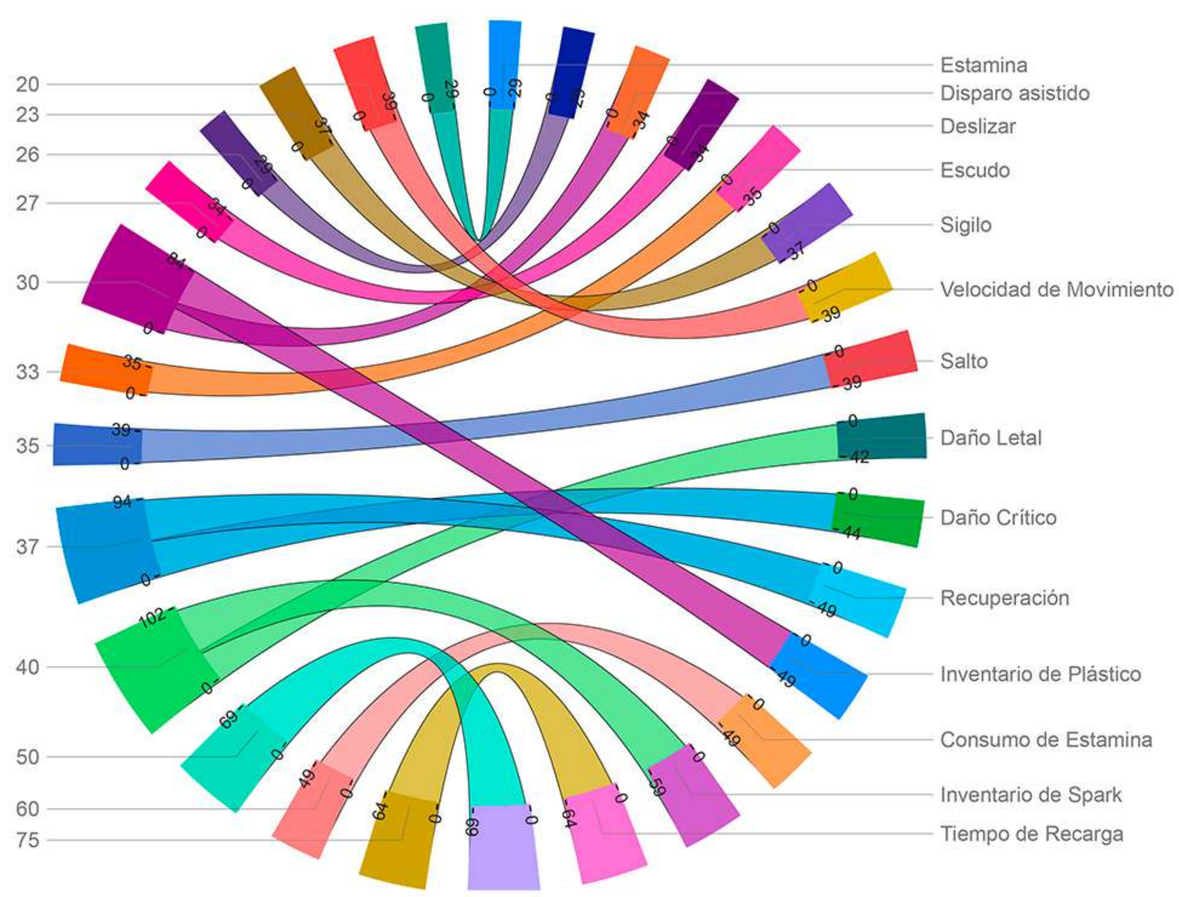


Figura 7: Contrabalanceo de habilidades

G. ¿Por qué hay jugosas ganancias?

El modelo de valoración de activos de capital se resume en que “el inversionista sabe que puede obtener una rentabilidad esperada más alta de su portafolio, incurriendo en un riesgo adicional” (Botero & Díaz, Julio - Diciembre 2017, p.111). Forex es un claro ejemplo de proyecto especulativo que se estabilizó y resultó siendo un éxito, allí se tranzan divisas del mercado real que pueden ser muy volátiles, lo cual representa un riesgo alto, pero también una jugosa ganancia.

Los mercados de NFT y criptomonedas tienen esta misma naturaleza y, por lo tanto, la posibilidad de rentabilidad es alta, lo importante es saber cuándo es el mejor momento para negociar tus TLC y NFT.

Para tranquilidad de los jugadores, un equipo de economistas y matemáticos crearon modelos que les permitieran que los mecanismos de entrada y salida mantengan un balance cercano a los valores deseados y la economía del juego brinde alta rentabilidad sin perder su estabilidad, es decir, sin que de un día a otro las inversiones de los jugadores valgan 0.

H. ¿Son confiables los juegos NFT?

La respuesta corta es sí. Los juegos NFT son relativamente nuevos y se han integrado con la blockchain, para ofrecer nuevas posibilidades de mercado. Blockchain es una cadena de datos encriptados, y enlazados unos con otros que deja una copia descentralizada de todas las transacciones en muchos nodos, lo cual lo convierte en el registro transaccional más seguro, porque está diseñado para que los registros no se pierdan o se modifiquen (Meneses, s.f.). Es decir, tanto la criptomoneda del juego (TLC) como los NFT serán transados en el mercado más seguro y transparente que existe.

La respuesta larga sería que no, porque el 92% de las personas no entienden de economía, incluidos economistas graduados, y por efecto duning-krueger creen que sí saben y realizan proyectos que no son confiables. Afortunadamente, Toys Legend es un modelo funcional que sí aporta lo confiable de la tecnología.

Así que podríamos decir que la tecnología es confiable, lo que nos lleva es a que si no hay confiabilidad es por la parte humana, falta de ética y moralidad de las personas involucradas en el proceso.

Y es acá en Toys Legend donde damos la cara para mostrar nuestros valores éticos y morales, seremos un juego donde puedas confiar.

I. ¿Por qué invertir en Toys Legend?

Los expertos en la materia saben que otros juegos han dado grandes ganancias al inicio del juego y cuantiosas pérdidas a los pocos meses, no obstante, Toys Legend sigue el procedimiento racional de analizar toda la información disponible, aprender de errores y hacer el sistema lo más parecido a una economía real, de modo que se construye un modelo más acertado, donde la incertidumbre de la inversión se reduce. Desde un enfoque económico se basa en entender la acumulación de capital y su respectiva rentabilidad, como la expuesta en textos por Hayek, el propone un modelo de tipo austríaco, en el cual describe un proceso de producción indirecto, representado por los diferentes estadios del triángulo de Jevons. Con este modelo se pueden determinar los precios relativos en términos reales y los precios monetarios al introducir la cantidad de dinero (la teoría del ciclo económico de Friedrich von Hayek: causas monetarias, efectos reales, Cuadernos de Economía, Rebeca Gómez Betancourt, 2008).

J. ¿Hay que ser un jugador experto para obtener ganancias?

No. La posibilidad de ganar dinero es el mayor incentivo de los juegos NFT que actualmente son una de las posibilidades más atractivas y rentables de invertir en criptomonedas. Toys Legend no es solo un juego NFT, sino el juego NFT que más ganancias le brinda a los jugadores, entregando un 70% directamente al pool de recompensas y entre el 70-95% de toda la reinversión más todas las utilidades adicionales, publicidades y demás ingresos que van también para los Rewards de los diferentes Tokens activos. A medida que el jugador va mejorando sus habilidades, obtendrá mayores recompensas, no obstante, hay otras formas de ganar dinero como comercializando los recursos del juego, entre otros.

Los precios de intercambio en el mundo real y en el juego, son fijados por el libre mercado, es decir, de acuerdo con el comportamiento de la oferta y la demanda. No obstante, ha sido diseñado con mecanismos de ajuste y liberación, de modo que mantenga la estabilidad y disminuya la volatilidad.

III. ESTRUCTURA DEL JUEGO

El juego se desenvuelve en ToysLand, una próspera tierra virtual de aventura que se ve perturbada por un malévolo hacker que quiere destruir nuestra amada tierra de juguetes, un Toy experimental que fue desechado en el proceso de diseño. Como venganza, ha hackeado un grupo de Toys para apoderarse de este lugar. Son tiempos difíciles e inciertos, pero, la esperanza no está perdida, pronto llegarán jugadores que serán los héroes de esta historia y lucharán por restablecer el orden. Por eso, quién logre derrotar al enemigo recibirá un jugoso botín, como nunca antes. Sin embargo, no es una tarea fácil...

Para ingresar al metaverso de Toys Legend, debes comprar un Toy NFT (Personaje) o una Land (Tierra donde se puede construir). Dependiendo de tus gustos como jugador y tus intereses como inversionista, podrás iniciar tu aventura. El juego es bastante intuitivo, lo que lo hace fácil de jugar.

Al ingresar al juego, empieza a recorrer esta tierra de aventura, afina tus habilidades de puntería y agilidad para que puedas cumplir las misiones gastando menos munición y energía y recibiendo grandes recompensas. Explora ToysLand, visita el banco y no olvides cómo regresar, es la entidad más importante del lugar, pues allí cambiarás tu Oro por TLC.

Recorre el desafiante mapa del modo supervivencia para demostrar que nadie es tan ágil como tú, logra conseguir muchos Spark y vendelos en la Fábrica de Baterías que te ofrezca el mejor precio en Oro, pero no olvides asomarte a la vuelta de la esquina, tal vez otra fábrica ofrezca más por tus preciadas materias primas, pero no olvides que tendrás que gastar más Energía para moverte hasta allá.

Recuerda estar atento al camino, y fijarte que cartas raras de habilidad tienen los mercados para venderte, y así puedes negociar por un excelente precio o tal vez encuentres un Stage secreto lleno de recompensas. Un momento ... ¡Ahí viene tu némesis! Revisas sus habilidades y tienes grandes posibilidades de ganar, lo retas a un duelo en ToysLand Arena, fijas una apuesta alta y jugosa, el encuentro llama la atención de apostadores, la pelea se rumora en cada pixel ¡Qué gane el mejor!.

Inicia el combate, la batalla es intensa, tu oponente intenta usar la habilidad especial de su Skin, pero falla, con tu gran destreza aciertas un headshot y consigues la victoria. Además de ganar los Tokens apostados de tu oponente, podrías recibir un botín legendario con jugosas recompensas, e incluso en las calles de ToysLand se rumorea que alguna vez se llegó a dropear fragmentos de Bitcoin.

Con tu wallet llena, ahora ¡Es momento de hacer negocios! Te diriges a la Zona Industrial de ToysLand, donde un Landlord dueño de una legendaria Fábrica de Munición, se saborea y cuenta como gana con su inversión minuto tras minuto. ¿A qué precio me vendes esas unidades de Plástico? - te dice - mira que tengo Munición económica. En tu recorrido has visto los precios, sabes que es un buen negocio, aceptas y sales con una bolsa llena de monedas de Oro.

¿Recuerdas dónde está el ToyBank? Es un buen momento para entrar, lleva todo tu Oro e intercámbialo por TLC (Toys Legend Coin) el token más preciado del juego.

El día ha sido largo, justo cuando piensas que has tenido suficiente suerte, atraviesas la calle y no lo puedes creer, a un Landlord se le olvidó recargar la Energía de su Establecimiento. ¿Qué mejor oportunidad para llamar a todos tus amigos y comenzar a disparar hasta destruirlo? Mientras más disparas, más recursos dropeará.

¿Cómo llenaste tu billetera tan rápido? Tu lado inversionista se activa, tal vez te alcance para comprar algún terreno abandonado por un Landlord, no te alejes del ToyBank sin revisar sus Lands en subasta, un nuevo modo de jugar y ganar puede estar a tu alcance.

El juego va a tener una forma de simular una economía del mundo real, ya que se va a regir por las leyes de oferta y demanda. Sólo intervendremos para suministrar más activos al juego, con el fin de que todos puedan conseguir ganancias, aunque todo dependerá de tu habilidad y estrategia en el juego.

La economía es circular, muy sustentable en el tiempo, basada en los pilares y los axiomas de la Escuela Austriaca de Economía, aplicando la ley de la utilidad marginal y con un respaldo de la liquidez en el Token. Esto permite estar reingresando recursos para que los pozos de recompensas sean millonarios. Somos únicos y diseñamos fuentes de inversiones adicionales para que el juego sea sostenible, mediante venta de publicidad, retos con apuestas, patrocinadores con eventos especiales, reinversión de la moneda, y otras secretas (las más grandes) que no podemos revelar para evitar plagios, incluso un banco propio que genera ganancias para los participantes en el juego.

Contamos con la inversión de nuestros jugadores y patrocinadores, los Tokens que ofrecemos están respaldados en inversión del juego y los fondos entran o se liberan de forma segura gracias a Contratos Inteligentes (Smart Contracts). Todos nuestros contratos seguirán los mejores estándares del mercado.

En este mundo virtual podrás competir, retar, intercambiar, crear negocios, hacer apuestas, ganar recompensas, obtener préstamos, entre otras actividades con las cuales no solo te diviertes, sino que también consigues grandes ganancias.

La economía será de libre mercado, con un Whitepaper que se cumplirá hasta el final, y la mayor parte del suministro del Token será dada en recompensas, con wallets bloqueadas condicionalmente, todos los activos que gastas (Munición, Energía, entre otros), serán reabsorbidos y entregados en los días siguientes como recompensas dentro del juego.

El Token TLC tendrá una liberación progresiva por fases y temporadas.

Todas las billeteras del juego como las de sus organizadores estarán bloqueadas y se liberarán únicamente de acuerdo con el calendario y las fases del mismo.

Todo es vendible, comercializable, la libertad es nuestra guía.

A. Ingreso al juego con un Toy NFT

Para jugar de esta manera necesitarás un Toy.

El precio de cada Toy será económico y con una barrera de entrada baja, lo que hace que no se necesite un sistema de becas. Cada uno será único y tendrá 16 capacidades básicas con diferentes niveles de habilidad (Ver Figura 8) que se pueden ir mejorando a medida que adquieres experiencia, Skins y con Cartas de Habilidad que podrás adquirir en los Mercados (Markets).

Al comprar tu Toy, podrás ponerle un nombre único, pagando TLC por el nombramiento, una parte de ese dinero se quemara y la otra será reinvertida como casi todo en el juego al pozo de recompensas.

Los Toys tienen muchas modalidades de juego, en casi todas, se van a otorgar diferentes premios fijos en plástico, Sparks y Oro, además de unos premios aleatorios como son tickets, cofres, incluso se ha oído decir que leyendas han recibido hasta fracciones de Bitcoins y BNB.

En esta parte del Whitepaper vamos a ir generando y respondiendo preguntas para qué se entienda muy fácilmente cómo funciona el juego Toys Legend.

Con diferentes niveles de dificultad, todos los jugadores tienen una posibilidad de recibir los premios solo por jugar y de acuerdo con sus capacidades, astucia, pericia y curva de aprendizaje.

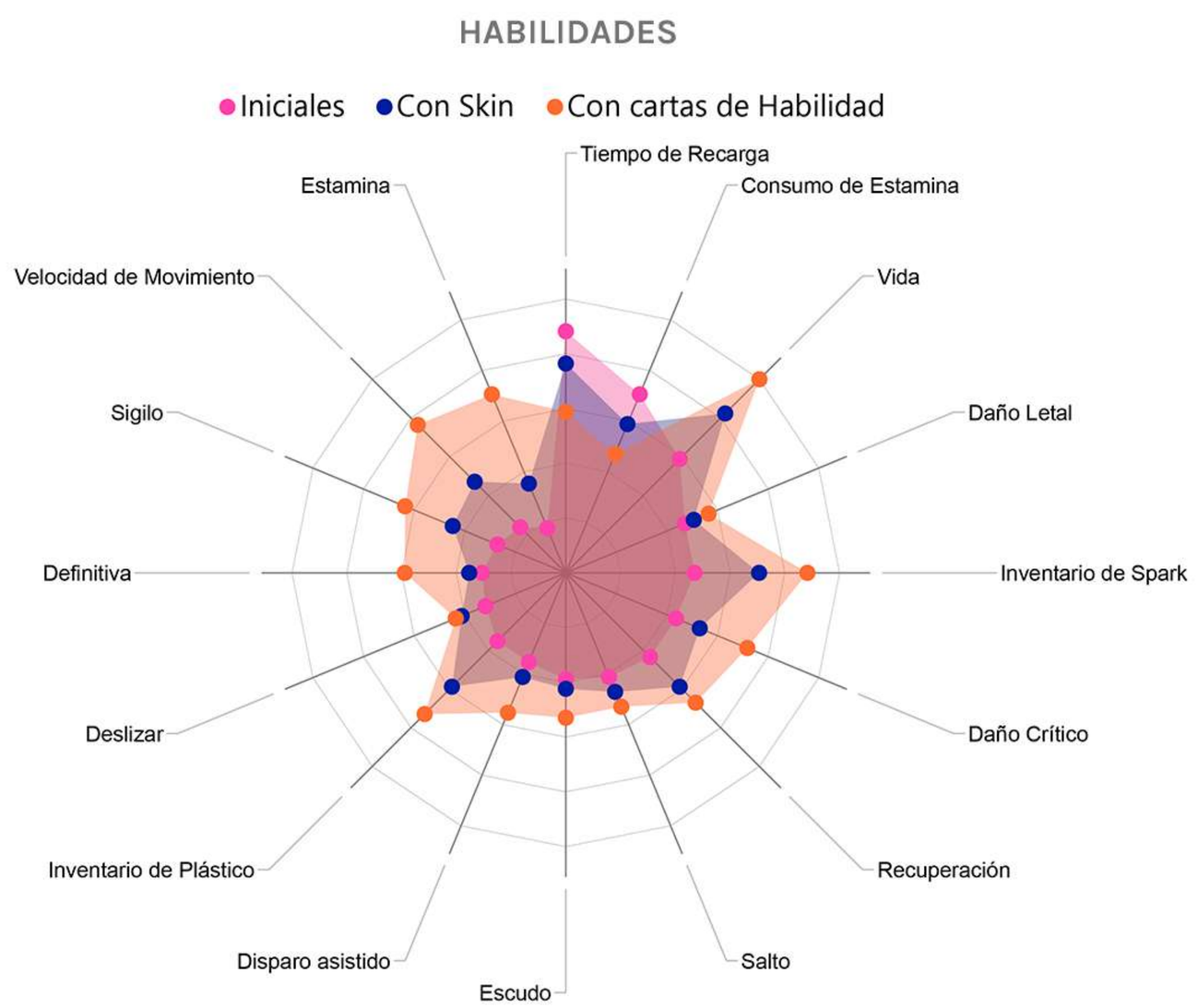


Figura 8: Ejemplo de habilidades de los Toys.

¿Cómo funcionan las habilidades del Toys?

Cada Toy tiene 16 habilidades visibles de las cuales 2 son ocultas (Letal Damage, Crítico).

Las habilidades pueden tener un valor entre 60-130* que aumentan las capacidades de tu Toy.

Estas son:

- Vida (Vida del Toy) es la única habilidad que tiene un valor diferente entre 0-30*.
- Inventario de Plástico (Que tanto plástico puede cargar).
- Inventario de Spark (Que tanta energía en spark puede cargar).
- Velocidad de movimiento (Que tan rápido se desplaza tu Toy).
- Escudo (Protección adicional, si recibes daño teniendo escudo, no pierdes vida).
- Estamina (Que tanto tiempo puede correr).
- Disparo asistido (Que tan preciso es el disparo que hace).
- Recuperación (Que tan rápido se recarga la vida del Toy).
- Deslizar (Velocidad del dash).
- Tiempo de Recarga (Velocidad con la que un Toy recarga su arma).
- Sigilo (Cantidad de ruido que hace el Toy al moverse).
- Consumo de Estamina (Velocidad de gasto y recarga de la estamina).
- Salto (Altura a la que el Toy salta).
- Definitiva (Daño y efecto de la habilidad especial del Toy).
- Daño Letal (Probabilidad de causar un “sangrado” al enemigo).
- Daño Crítico (Probabilidad de hacer daño crítico al enemigo).

*Estos valores pueden variar en las versiones hasta el juego final, para balancear el entretenimiento del juego.

Recuerda que cada Toy es un NFT único, al cual podrás personalizar sus Skins (que también mejoran sus habilidades) e ir mejorando sus habilidades a medida que adquieres experiencia. Las estadísticas también se pueden mejorar a través de las cartas de habilidad, estas se podrán conseguir en los Mercados ubicados por todo ToysLand y que son propiedad de otros jugadores como tú, así que tienes que sacar tus habilidades de negociante.

¿Cómo se juega para ganar?

Ahora, es el momento de dar lo mejor de ti para pasar diferentes Stages del juego, uno de tipo energía y otro de tipo plástico con 5 niveles cada uno, desde el Stage más fácil hasta el Stage legendario, donde de lograr pasarlo te harás a una recompensa millonaria. En cada una de las misiones, si ganas vas a ser recompensado con plástico o con unidades de energía (Sparks) según sea el Stage y aleatoriamente otros premios, incluso TLC. Tu Toy tendrá una capacidad de carga limitada de estas codiciadas materias primas. Una vez tengas suficiente de ellas, ve a una Fábrica de Municiones o a una Fábrica de Baterías y vendelas a su propietario (Landlord).

¿Por qué necesito ir a las fábricas?

Al competir y ganar en los diferentes modos de juego, recibirás recompensas en plástico y Sparks (energía). Las fábricas compran con Oro, el plástico y sparks que tú ganas. Luego los procesan, con una eficiencia del (95%) para las Fábricas de Plástico y un (97%) para las Fábricas de Baterías que procesan los Spark y los vuelven energía en miliamperios (mA) para las Baterías. Cada vez que se procesan estas materias primas se está generando una quema de Tokens de Plástico y Spark y al ser cantidades limitadas en el juego cada vez serán más escasas (no se asusten, colocamos suficiente Plástico y Sparks para que no se agote pronto) en un sistema deflacionario que genera cada vez más valor.

En las fábricas pondrán a la venta munición para tus armas y energía para tu batería. Ten en cuenta que cada fábrica fija sus precios de compra y venta, y los puede cambiar frecuentemente, por lo que puedes obtener más oro por tus productos en otro lugar, o encontrar una que otra oferta económica en algún establecimiento. Esta dinámica asegura la libre economía que por las leyes de oferta y demanda balanceara el suministro de los diferentes activos del juego.

¿Por qué necesito Municiones y Baterías?

Mientras el Toy esté en movimiento, va a ir gastando energía de su batería que puede tener una capacidad media de 1600mA (depende del Toy y de los adicionales que mejoran esta característica (cartas, experiencia y Skin). La tasa de consumo energético varía de Stage a Stage y depende de las actividades que realiza el Toy. Por ejemplo, cuando se mueve dentro de un Píxel gasta menos energía que cuándo va de un pixel a otro. Toda esta energía que se va gastando regresa en su gran mayoría al juego, al pozo de recompensas, haciendo reinversión y economía circular.

De igual modo, al disparar en casi todas las modalidades de juego, las Municiones se convierten en Tokens de Plástico para pozo de recompensas, haciéndolo más grande cada día. La capacidad de carga promedio de munición por Toy en balas es de varios miles y se puede mejorar con una carta de habilidad, skin y experiencia.

Debes mantener tu batería con suficiente energía porque si no tu Toy puede quedar varado en medio de la nada, necesitando otro Toy que le suministre o le haga el servicio de grúa. Para comprar energía puedes conseguirla en las Fábricas de Baterías. Recuerda buscar un lugar con buenos precios.

Por otra parte, también necesitarás municiones para tus armas y de este modo, pasar los Stages. Conseguirás todas las que necesites en las Fábricas de Municiones. Y nuevamente, recuerda buscar lugares con buenos precios.

No olvides tener reservas de Munición y Baterías, pues podrías quedar a mitad de Stage y perder tus ganancias, o a mitad de un duelo y perder los TLC apostados.

¿Si el precio de compra de plástico es muy inferior al de venta de munición, ¿de dónde más van a sacar Oro los jugadores?, ¿o qué se puede hacer?

Si necesitas Oro siempre puedes ir al ToyBank y comprar Oro con TLC, y si el precio del plástico está bajo es porque hay mucha abundancia del mismo (ley de oferta y demanda) recuerda que puedes jugar la misión de energía y hacer que este sea más escaso (ya que no es tan rentable ir a gastar energía para pasar las misiones de plástico) y al ser escaso, ya que se necesita para fabricar munición, el precio subirá.

¿Qué pasa si el Toy gana en una misión más plástico que su capacidad de carga?; ¿Cuál es la capacidad de carga de los Toy sin cartas de habilidad?

Cada Toy tiene una capacidad limitada de carga, por eso solamente va a poder cargar hasta su máximo. El aproximado de carga de un Toy es de 1000g y 800 Spark sin cartas de habilidad.

¿Cómo voy a ganar dinero?

A medida que mejores tus habilidades en el juego, te será más fácil obtener plástico y Sparks. Recuerda que estos funcionan como tokens de intercambio por los cuales recibirás Oro. El plástico se necesita para producir Municiones y los Spark para producir Baterías. Recuerda que necesitas ambos para enfrentar las misiones y duelos y necesitas la energía para recorrer Toyland. Si tu Toy se queda sin energía durante un Duelo o Stage quedará inmóvil y te podrán matar.

Cuando tengas suficiente Oro, puedes ir al ToyBank a cambiarlo por TLC (Toys Legend Coin), que es la criptomoneda del juego, la cual, se puede comprar y vender en una plataforma de intercambio (Exchange) por dinero real. Pero, no olvides que la liberación de TLC será progresiva y tiene fechas, lo cual controla y valoriza la criptomoneda.

Mientras más agudo sea tu olfato para saber cuándo intercambiar los TLC, más ganancias obtendrás.

¿Los Toys y los Establecimientos tienen nombre?

Sí, una de las mejores cosas que tiene Toys Legend es la personalización, así que podrás poner nombre a tu Toy y a tu establecimiento, el costo del nombre del Toy es de 4 TLC* de los cuales 3 se irán al pool de recompensas y 1 TLC se quemaran así que cada vez que entren más jugadores y veas que estos jugadores tienen nombre quiere decir que este jugador aportó al pool y a la quema del token haciendo que sea más valioso, de la misma manera sucede con los establecimientos, a los que sus propietarios le pueden cambiar el nombre, el costo es de 15 TLC* de los cuales 13 irán al pool de recompensas y 2 TLC se quemaran. Cada nombre es único y si alguien ya lo tomó no lo puedes tomar, no se permiten nombres groseros, racistas u ofensivos.

*El precio del nombramiento puede ser modificado por los desarrolladores si el valor del token sube mucho o empieza a escasear para que baje y hacerle descuentos en el bautizo de los Toys y de los establecimientos, ya que deseamos que todos tengan nombre.

Modalidades de juego

1) **Superar Stages:** Inicialmente el juego consistirá en 10 Stages (5 de Plástico y 5 de Energía) Cada uno tendrá diferentes desafíos y misiones que deberás superar. A medida que avanzas por ellos, encontrarás mayor dificultad para superarlos.

- Stage 1, probabilidad estimada de ganar muy fácil
- Stage 2, probabilidad estimada de ganar moderada
- Stage 3, probabilidad estimada de ganar media
- Stage 4, probabilidad estimada de ganar difícil
- Stage 5, probabilidad estimada de ganar legendaria aprox 0.0001%

Cada número de intentos diarios es limitado, excepto en el Stage 5:

Stage	Número de Intentos Diarios
1	1
2	2
3	3
4	4
5	Illimitados

Tabla 3: Intentos diarios por stage

Esta capacidad puede ser aumentada en uno si el Toy descansa en una Land privada

Dentro de cada Stage se proponen misiones donde debes derrotar a malvados jefes, si lo logras, dependiendo de cada tipo de misión, ganarás plástico o sparks. Recuerda que las misiones de plástico requieren más gasto de munición y las de Sparks requerirán más gasto de energía.

2) **Duelos (Player vs Player):** Cuando te encuentres con un Toy en las calles de Toyland o en el coliseo, hazle click y revisa sus habilidades, si crees que eres más fuerte y tienes posibilidades de ganarle, rétale a un duelo. No olvides que cada Toy tiene 2 habilidades ocultas. Que no pueden ver sus oponentes. La apuesta no tiene que ser igual, uno puede apostar más que el otro para compensar la habilidad o las cartas de cada uno. Pero eso sí, los dos tienen que estar de acuerdo antes del encuentro y aceptar en la ventana de confirmación.

Si recibes un reto de un Toy cuyas habilidades sobrepasan por mucho las tuyas, no te preocupes, puedes declinar participar en el duelo o invitar a otros Toy a qué se unan, de modo que los duelos no son solo 1 vs 1, sino también 2 vs 2, 3 vs 3, 4 vs 4 y 5 vs 5.

Antes de iniciar un duelo, los Toy acordarán qué cantidad de TLC van a apostar, si van a permitir las cartas de habilidad o las Skins en el duelo. Luego, irán al coliseo de duelos.

Como aquí se gastará munición y energía, durante el encuentro es posible que se dropee plástico, sparks y premios. En caso de que un Toy se quede sin energía o municiones en medio del encuentro, seguramente el otro lo matara y perderá el duelo.

Quien gane se lleva el 95% de lo apostado, 4% irá al pozo de recompensas, 0.5% para desarrollo y funcionamiento, y 0.5% para desarrolladores. Por ejemplo, si cada jugador apuesta 5 TLC el total apostado serán 10 TLC, de los cuales, 9.5 serán para quien gane el duelo, 0.4 para el pozo de recompensas, y 0.1 para desarrollo y desarrolladores.

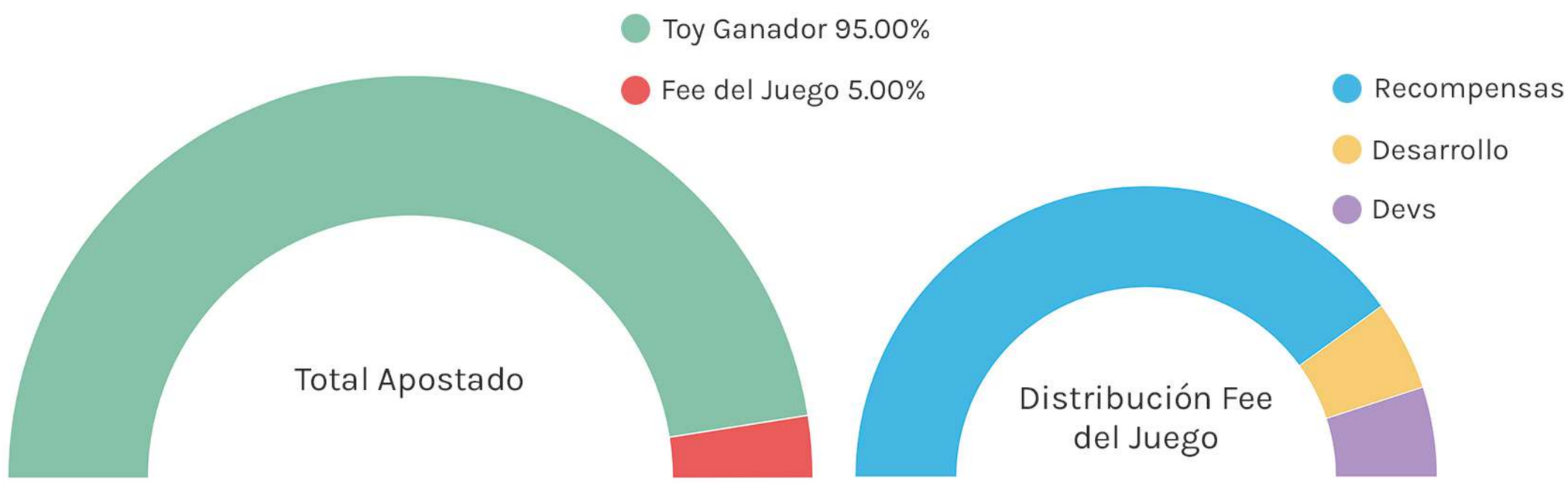


Figura 9: Distribución de premios en los duelos

Los Toys que ganen muchos duelos seguidos serán promocionados para ser vencidos y se le dará una recompensa de TLC a quien logre vencerlos. Si después de cierto número de duelos, un Toy se mantiene invicto, recibirá la recompensa que se ofrecía por él.

3) Stages ocultos: Misiones de aventura a las que se ingresa disparando a algunas de las partes del mapa para desbloquear una entrada secreta.

Aquí es posible recorrer todo el mundo para encontrar los diferentes premios en Oro, Plástico y Energía que están en cuartos ocultos, de tal manera que no es necesario enfrentar a otros jugadores para ganar, hay muchos premios dispersos por todo el mundo, esperando a ser encontrados.

Es importante resaltar que recorrer el mundo consume energía de tu batería, por lo que debes contar con la suficiente carga para evitar que el toy quede completamente inmóvil. Si esto llegara a ocurrir, deberás pagar un servicio de grúa o recarga.

4) Battle Royale: Se trata de un torneo donde podrán participar desde 10 hasta 100 jugadores. El combate se realizará en un mapa adicional.

Como aquí se gastará munición y energía, durante el encuentro se dropean bolsas de plástico y sparks.

Existen battle royale de entrenamiento sin costo en TLC donde se dropean aleatoriamente cantidades de Plástico y Spark.

Existen otros battle royale en los cuales el valor por participar será en Oro. El premio se lo lleva el 10% + 1 de los participantes y el premio será el 80% de la participación de todos los participantes recaudado en oro. El 18% se va a la bolsa de recompensas, 1% Desarrollo y DEVs y 1% para funcionamiento.

5) Mercader: También puedes usar tu Toy para comprar y vender materias primas a las fábricas. Recuerda que los Toys son los únicos proveedores de los Landlords y las fábricas deben esperar que sean ellos quienes les lleven Plástico, Spark o en el caso de los mercados los NFT, para poder venderle a sus clientes.

6) Lotería (Yan Ken Po): Las loterías se han vuelto populares en los juegos NFT. Es una forma de probar tu suerte y ganar jugosas recompensas.

Hay una Land de la lotería donde los Toys pueden acudir a jugar. La entrada con su respectiva boleta para participar cuesta 50 en Oro. Todos los días, a las 0.00 UTC empezarán las inscripciones, las cuales durarán exactamente 30 minutos. El número de cupos se calculará basado en 2n (dos elevado a la n) y el mínimo de jugadores que podrán participar serán 512.

Es decir, si 550 Toys quieren entrar y lograr un boleto, solo los primeros 512 podrán jugar, y a los demás se les devuelve la entrada. A menos que haya 1024 jugadores que quieran participar. El número siguiente de participantes que se aceptará será 2048, igualmente, si hay más jugadores interesados, pero, no los suficientes para alcanzar el siguiente número, solamente participan los primeros inscritos y a los demás se les devuelven los oros pagados. Los siguientes números de Toys requeridos para participar en la lotería, de acuerdo con el cálculo exponencial, serán: 4096, 8192 y 16384. Si no se logra el número requerido de participantes, no se jugará lotería ese día.

A las 00:30* empiezan los juegos. La dinámica es el juego de azar, piedra, papel o tijera y el sistema de eliminación es sencillo: el Toy que gane cada encuentro, pasará a la siguiente ronda.

*El horario puede cambiar para mejorar el acceso de los jugadores.

Si se cae la conexión o no seleccionas una opción durante el lapso de 20 segundos quedarás descalificado y perderás. El número de rondas de los juegos es también 2^n, por eso, se requiere un número exacto de jugadores para esta modalidad de juego.

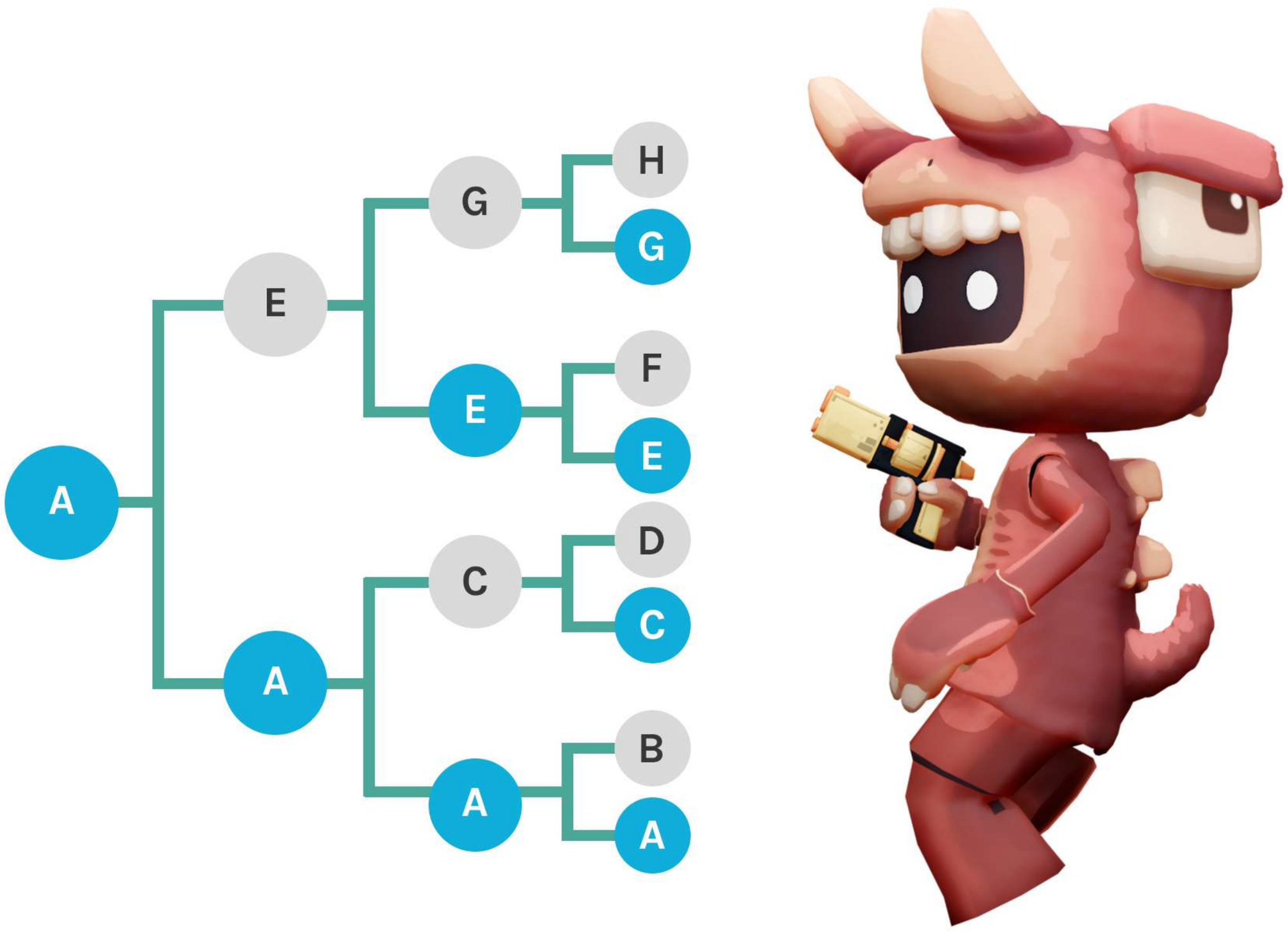


Figura 10: Sistema de eliminación de llaves. Ejemplo de 8 ganadores (Círculos azules)

El premio se divide entre los 8 primeros puestos y se repartirán del siguiente modo (De acuerdo a la aceptación y participantes, la distribución de los premios puede ir cambiando):

Puesto	Jugador de acuerdo con la figura de sistema de eliminación de llaves	Porcentaje del pozo de lotería ganado
1	A	35%
2	E	25%
3 - 4	C - G	10% para cada finalista
4 - 8	B - D - F - H	5% para cada finalista

Tabla 4: De pagos para los 8 primeros lugares

B. Ingreso al juego como dueño de una Land NFT

Los jugadores inversionistas o Landlords deben adquirir una tierra (Land) y edificar. Aquí no es necesario jugar a disparar o explorar, en este modo de juego, debes construir un edificio (Establecimiento) sobre tu Land y manejarlo como todo un empresario.

El costo de cada Land dependerá de su ubicación, tal y como ocurre en la vida real, en total existen 8960 lands en el juego. Estas se irán vendiendo por temporadas. A partir de cierta temporada los precios serán por subasta.

Tabla de distribución de la venta de lands por cada año y temporada

En cada venta, se ofertarán Lands de diferentes precios que estarán distribuidos a lo largo y ancho del mapa. Una vez adquirido tu terreno, puedes elegir el tipo de Establecimiento que vas a edificar, puede ser una Fábrica de Baterías, de Munición o un Mercado de NFT con 3 tipos de producción, lo que significa diferentes tipos de eficiencia.

Establecimiento	Tipo de producción	% de estimación	Cantidad	Tiempo de procesamiento
Mercado	Normal	18%	3600	No aplica
Fábrica de Munición	Normal	18%	3600	22 horas
	Profesional	13%	2600	18 horas
	Legendaria	10%	2000	14 horas
Fábrica de Baterías	Normal	18%	3600	20 horas
	Profesional	13%	2600	16 horas
	Legendaria	10%	2000	12 horas

Tabla 5: Establecimientos y su respectiva eficiencia.

Para ganar como Landlord, no necesariamente debes estar en línea. Las transacciones de compra de materia prima y venta de tus productos se realizan automáticamente y tus ganancias se guardarán. Simplemente debes tener tus precios publicados para tus proveedores y clientes.

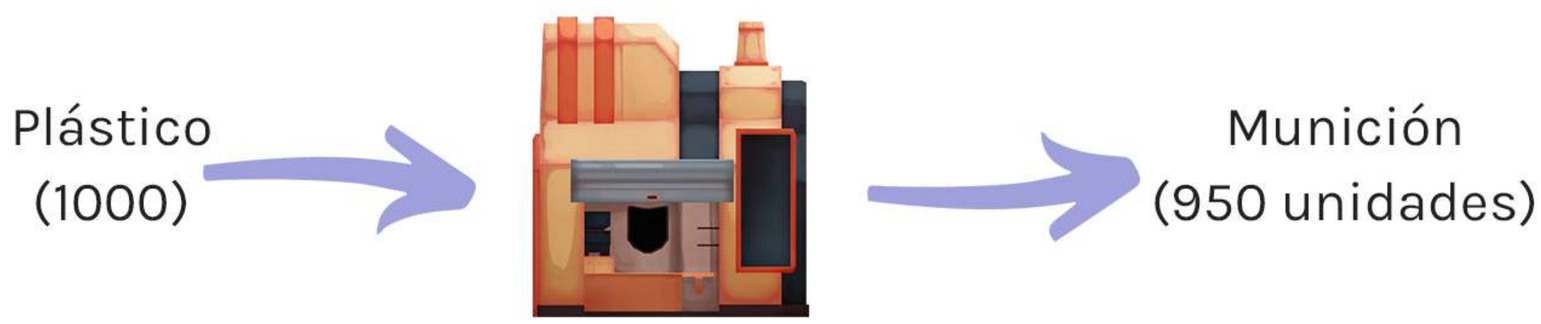
En cada transacción realizada en el juego se cobrará un 2% de comisión, 1% lo aportará el vendedor y 1% lo aportará el comprador, estos recursos se utilizan para mantener el pool de recompensas.

Recuerda que ToysLand se rige por el libre mercado, por lo que eres libre de establecer tus precios de compra, al igual que el precio de venta. Mantén siempre buenas reservas de materia prima y energía, por supuesto, también productos disponibles a la venta para no perder clientes.

Por último, no olvides estar pendiente de los rendimientos de tu Establecimiento y recargar tu energía, ya que, este último mantiene en marcha el procesamiento de tus productos y el campo de energía, que evita que tu Establecimiento pueda ser atacado y saqueado por otros Toys.

Fábrica de Municiones: Las municiones se fabrican con el plástico que los Toys ganan en sus misiones, como tienen una capacidad de carga limitada deben estar vendiendo constantemente sus gramos de plástico.

El procesamiento de plástico tiene una efectividad del 95%, es decir que, por 1000 gramos se obtienen 950 municiones; lo que quiere decir que, en cada tanda de procesamiento, se queman el 5% de los tokens de plástico.



Fábrica de Baterías: Los Spark se utilizan para producir energía que los Toys guardan en sus baterías. La cual les permite moverse.

Para la energía de las fábricas los toys les venden este suministro.

En el procesamiento de Sparks se tiene una efectividad del 97%, es decir, 1000 unidades de Spark generan 970 Miliamperios (mAh) para recargar tu batería

Mercado de NFT: En el caso de los mercados (Market), podrás vender cartas de habilidad, skins y cualquier otro activo NFT del juego.

¿Cómo vas a ganar dinero?

Tu producción te dará mucho oro que podrás cambiar por TLC en el Toybank. Inicialmente, el TLC tendrá respaldo uno a uno con el dólar, por lo que los desarrolladores no van a ir quitando liquidez al juego. A diferencia de los bancos de la vida real, el Toybank NO contará con la figura de reserva fraccionaria. Sino que tendrá respaldo uno a uno!

Una vez tengas los TLC en tu wallet, podrás llevarlo a un Exchange y negociar con ellos para recibir moneda Fiat a cambio, como cualquier criptomoneda.

Como Toy podrás jugar una limitada cantidad de veces cada 24 horas en los distintos Stage (PVE) para competir y ganar recursos que luego puedes vender por dinero o incluso podrías recibir recompensas directamente en TLC , BNB, BUSD o incluso BTC, de querer entrar más veces en los Stages podrás pagarle a un LandLord para descansar dentro de su Land, y así se te aumente una entrada a los Stages por día.

Como Toy también ganas negociando y prestando servicios, como por ejemplo llevando energía a los establecimientos o a los Toys que se queden varados en cualquier punto de ToysLand sin energía.

Como poseedor de tierras sin establecimiento podrás cobrar para que los Toys entren a tu tierra a descansar luego de sus arduas batallas, ya que por cada cierto tiempo que pasen en una Land se les dará la posibilidad de comprar un ticket adicional para entrar a los Stages. El precio que cobre en oro cada propietario de tierra es libre mercado y el Toy antes de entrar decide si lo paga o no y por cuánto tiempo. Cabe recordar que la capacidad de Toys descansando en la Land es limitada, y un Toy solo puede ganar las entradas adicionales una vez al día.

Para poder prestar este servicio debes comprar en TLC las carpas de descanso con diseños muy bonitos que se colocaran en tu tierra, además son muy económicas (muy pocos TLC), el dinero de estas carpas se quemara e irá a recompensas.

Como LandLord que además posea un establecimiento podrás ganar dinero mediante la compra y venta de los artículos que se necesitan en el juego (Plástico, Munición, Spark, Energía, Cartas de Habilidad, Skins y más). Las lands que posean establecimientos también tienen el espacio para que los Toys descansen y tengan la posibilidad de comprar una entrada adicional a cada Stage.

La capacidad en lanzamiento de cada land es de 3 Toys, Valor que puede ajustarse más adelante para balancear*

	Tiempo			
Cupo	**1 hora**	**2 horas**	**3 horas**	**4 horas**
3 Toys	4 Stage	3 Stage	2 Stage	1 Stage
Máximo por Land	Opción Ticket	Opción Ticket	Opción Ticket	Opción Ticket

Tabla 6: Entradas, capacidad de lands y de tiempo

¿Por qué necesito recargar energía?

Si te quedas sin energía, no solo se detendrá tu producción sino que tu Establecimiento perderá el campo de energía que lo mantiene seguro. Si los Toys lo descubren, podrán disparar y destruir tu establecimiento, saquear tus Tokens y el NFT del Establecimiento quedaría destruido para siempre. Para asegurarte que esto no suceda, debes volver al menos cada 16 días para recargar tu Batería, recoger tus ganancias y si es necesario, actualizar tus precios.

Es importante que tengas en cuenta que un Establecimiento tendrá una Batería de 400 mAh y un consumo de 20 unidades por día. Por su parte, la land consume 5 unidades de energía por día. En caso de que tu NFT sea destruido, tu Land permanece por 40 días más, consumiendo energía de su Batería de reserva, la cual tiene capacidad de 200mAh.

	Cantidad	Gasto diario de energía
Land	1	5
Establecimiento	1	20
Gasto de energía total diario	1+1	25
Duración de la batería en días (Land)	40 días	16
Capacidad de las baterías de las Lands en unidades totales	200	

Tabla 7: Rendimiento de energía de las Lands

¿Qué pasa si se le acaba la energía a un establecimiento?

Los Toys pueden disparar y destruir el NFT; al destruirse, este empezará a dropear el TLC, el Plástico y el Oro con el que está compuesto. No incluye el Oro que tiene el Landlord para comprar y vender, ni el Spark o Plástico comprados; esto solo se limita a los recursos que componen el establecimiento. Las otras cantidades están seguras en la wallet del Landlord y nunca se perderán.

Normal	Componentes	Profesional	Componentes	Legendaría	Componentes
TLC	30	TLC	50	TLC	70
Oro	400	Oro	500	Oro	600
Plástico	7000	Plástico	9000	Plástico	11000

Tabla 8: Tabla de composición de los establecimientos según su rareza

Si lo que se destruye es el Establecimiento de Mercado, las Cartas de Habilidad y los NFTs no se pierden, estas están seguras en la wallet del Landlord, lo único que se destruye es el NFT y dropea una parte de sus componentes.

¿Qué pasa si después de destruir el Establecimiento se le acaba la Energía a la tierra?

Si pasados los 40 días no aparece el dueño, la Land pasa a ser propiedad del Banco y se subasta. Los recursos obtenidos serán puestos como premios en los próximos torneos.

¿Por qué se queman Tokens?

Con cada procesamiento se queman Tokens para volverlos más valiosos.

¿De dónde sale el dinero?

Este proyecto tiene una estructura económica sólida porque sabemos responder esta pregunta y la estudiamos y analizamos para nuestros jugadores, en el juego tenemos muchas maneras de ingresos que expondremos en los siguientes párrafos y otras internas que generan mucho, pero que no exponemos por ser ideas originales y patentadas por nosotros para que se respeten en los derechos de autor y no sean plagiadas por otros proyectos NFTs.

Ingresos al pozo de recompensas por medio de una tasa en el trade del Token, cada vez que se compre o se venda un Token en el mercado va a tener una cuota de 5 x 1000, que será destinada al pozo de recompensas, esto quiere decir que aunque existan traders, ballenas o grandes inversores que no estén dentro del juego estos aportarán al pozo de recompensas del juego. Incluso si el juego está cerrado, mientras existan trades la bolsa de premios irá aumentando.

También del aporte de dinero de los Patrocinadores Publicitarios oficiales, los cuales tienen activos publicitarios específicos y diseños especiales dentro del juego.

Otra parte del dinero sale de los anuncios publicitarios, y demás banners publicitarios en la página web y en el juego, que serían rentabilizados por las visualizaciones de los jugadores del juego.

¿Cómo se equilibra el juego entre early adopters y jugadores ya con el ROI completado?

Existe la dualidad entre recompensar a los primeros jugadores e inversores que confían en el proyecto, pero al tiempo que serán las personas que más ganancias le habrán sacado al juego, siendo esta sumatoria incremental de interés compuesto una posible variable desestabilizadora de todo el sistema.

Tenemos una muy buena solución para equilibrar a los jugadores antiguos con los nuevos, para tener un balance sin vivir penalizando y castigando a unos u otros por sacar dinero, porque sería anti-ético primero incentivarlos a jugar por ganancias y luego decir que hacen mal sacando, o seríamos peores cambiando las reglas cuando ya las personas invierten y hacen cálculos con su inversión. Vamos a tener palabra y tratar de mantener todos los cálculos que acá hicimos.

Para llegar a un equilibrio de una función amortiguada y que no desestabilice el sistema con una realimentación positiva que lleve al sistema a un crecimiento infinito, se ideó una sumatoria de experiencia que se regirá por una Distribución de Gauss Discretizada, donde la XP (Experiencia del Toy) aumenta a nivel exponencial hasta que se nivela. Lo cual dará un factor de ganancia que será una proporción con la que cada jugador tenga su ganancia. La figura de la campana de Gauss con los valores de experiencia acreditados en cada momento es la que se expone a continuación.

Y a la que llamamos la vida del Toy.

La vida del Toy

Al crear este juego tratamos de asimilarlo a la vida real para que tuviera estabilidad, y en la vida real las cosas tienen un tiempo de utilidad, entonces les creamos a los Toys una experiencia, estos pasarán por diferentes etapas (jóvenes – adultos – adultos mayores). Adicionalmente, ten en cuenta que bajarán sus prestaciones, pero no te preocupes, ya que nunca se morirán de viejos porque al fin y al cabo son NFTs.

Todo Toy comienza con una experiencia de cero y una edad de cero. A medida que pasa el tiempo en el juego y el Toy participa de los diferentes modos de juego va ganando edad y experiencia. La experiencia es un número que va desde cero hasta un máximo de casi 15, cuando el Toy es joven el aumento es exponencial y el máximo se alcanza aproximadamente a los 9 meses de edad, cuando consideramos que el Toy es adulto.

La experiencia es algo muy importante porque le suma a todas las habilidades del Toy haciéndolo más fuerte, veloz, competitivo etc.

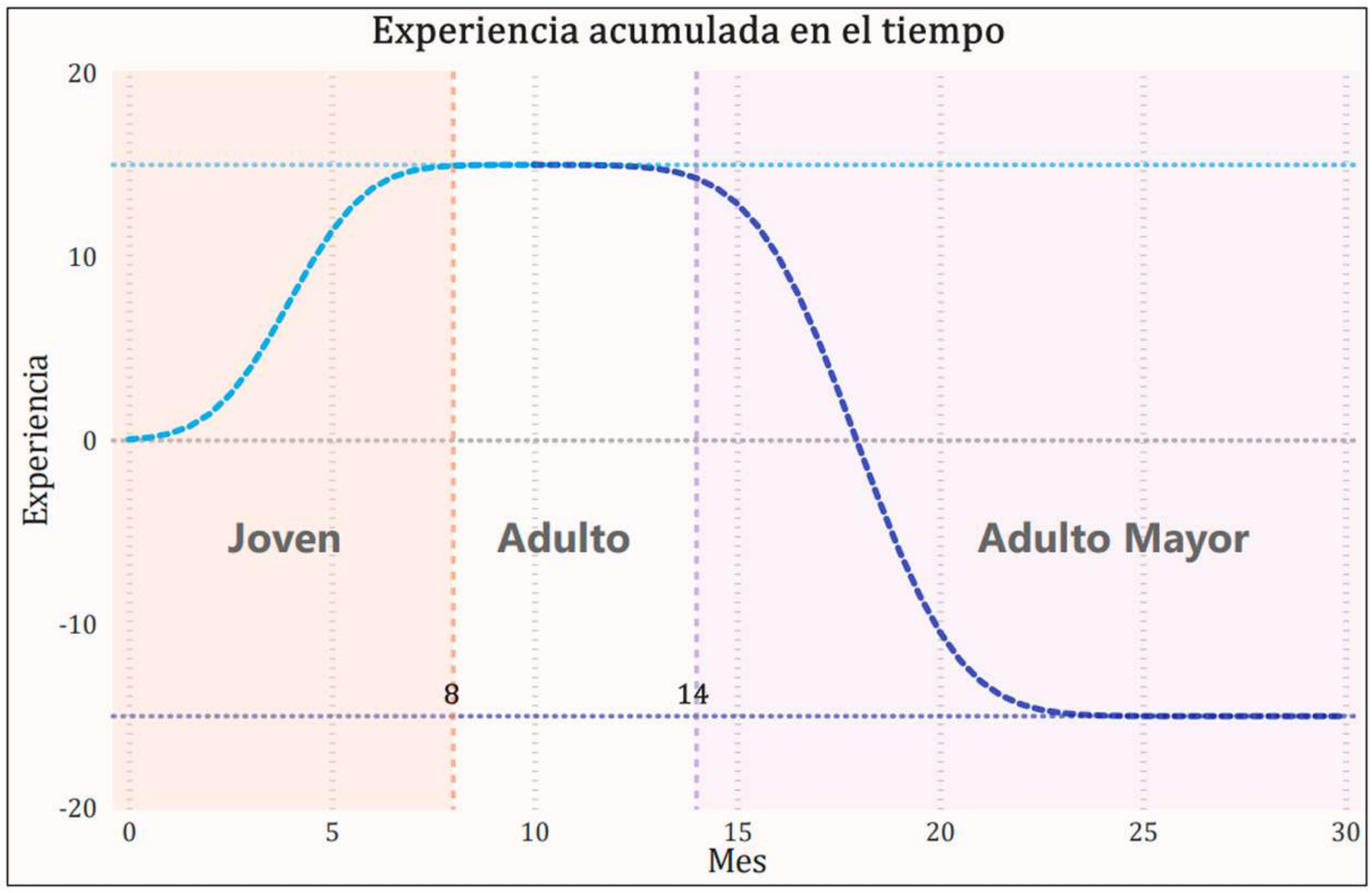
Una vez que el Toy es adulto mayor se le permite entrar a la zona prohibida, donde los Toys pueden ser destruidos y se perdería el NFT, la cantidad de vida que posee el Toy en la zona prohibida es inversamente proporcional al ROI conseguido, la zona prohibida es un lugar lleno de recursos, premios y además allí se encuentran las gemas de la juventud.

Las gemas de la juventud son objetos que después de varios minutos en posesión de un Toy lo rejuvenecen y lo vuelven a la edad inicial, al completar el tiempo con la gema y rejuvenecer al Toy, este será expulsado inmediatamente de la zona prohibida, ya que como se dijo anteriormente para estar allí se requiere ser adulto mayor.

Si al Toy lo matan en la zona prohibida y tenía una gema, la gema quedará en el suelo para que la recoja otro Toy.

A medida que pasa el tiempo el Toy envejece y empieza a disminuir el valor de la experiencia hasta -15, haciendo que todas sus habilidades sean peores, es por eso por lo que son muy importantes las gemas de la juventud.

La gráfica de la experiencia según el tiempo de juego (Figura 11) es la siguiente :



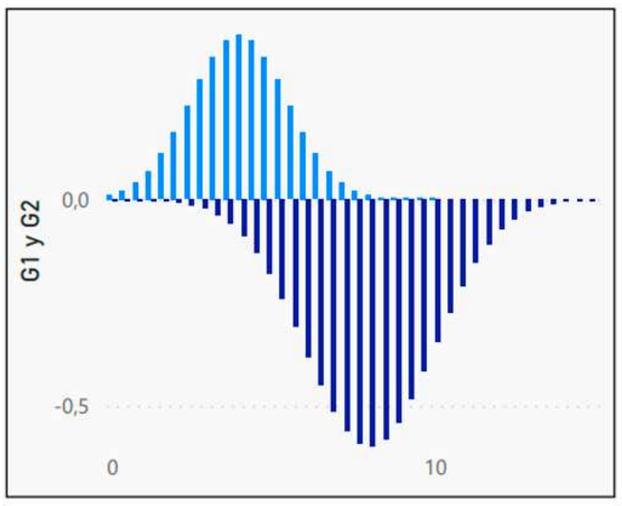


Figura 11: Cantidad de experiencia del Toy a medida que pasa el tiempo.

La gráfica se convierte en una asíntota que tiende a 15, pero, no llega a 15 y las mejoras no son tan notables en el tiempo. Esto hará que no sea rentable para el jugador volver a empezar y su Toy se valorice. Lo cual hará que a lo largo de tiempo se exhiba una ganancia de experiencia como la de la figura 11.

Para esta gráfica adaptamos la simulación de tal forma que, al ir avanzando en los niveles de rangos, la ganancia de experiencia para poder superar el umbral 1 y avanzar al siguiente sea mayor ese espectro esperado llegando así a una simulación casi perfecta de una recta asíntota para los últimos niveles.

La gráfica como se puede ver esta dividida en varias zonas y esta acotada por la máxima y mínima experiencia que aportara que es de magnitud k=(15, -15).

Para este desarrollo se usaron las siguientes funciones matematicas:

Función total de experiencia:

$$F = \begin{cases} f_1 & \text{if } 0 \leq x < 10 \\ f_2 & \text{if } 10 < x \end{cases}$$

$$F = \begin{cases} f_1 & \text{si } 0 \leq x < 10 \\ f_2 & \text{si } 10 < x \end{cases}$$

Función f_1

$$f_1 = \int_{-\infty}^{x} \frac{1.5}{\sigma_1\sqrt{2\pi}} \mathrm{e}^{\frac{-(x-\mu_1)^2}{2\sigma_1^2}} \, \mathrm{d}x$$

$$\sigma_1 = 1.5$$

$$\mu_1 = 4$$

$$f_1 = \int_{-\infty}^{x} \frac{1.5}{\sqrt{4.5\pi}} \mathrm{e}^{\frac{-(x-4)^2}{4.5}} \, \mathrm{d}x$$

Función f_2

$$f_2 = \int_{-\infty}^{x} \frac{-3}{\sigma_2\sqrt{2\pi}} \mathrm{e}^{\frac{-(x-\mu_2)^2}{2\sigma_2^2}} \, \mathrm{d}x$$

$$\sigma_2 = 2$$

$$\mu_2 = 18$$

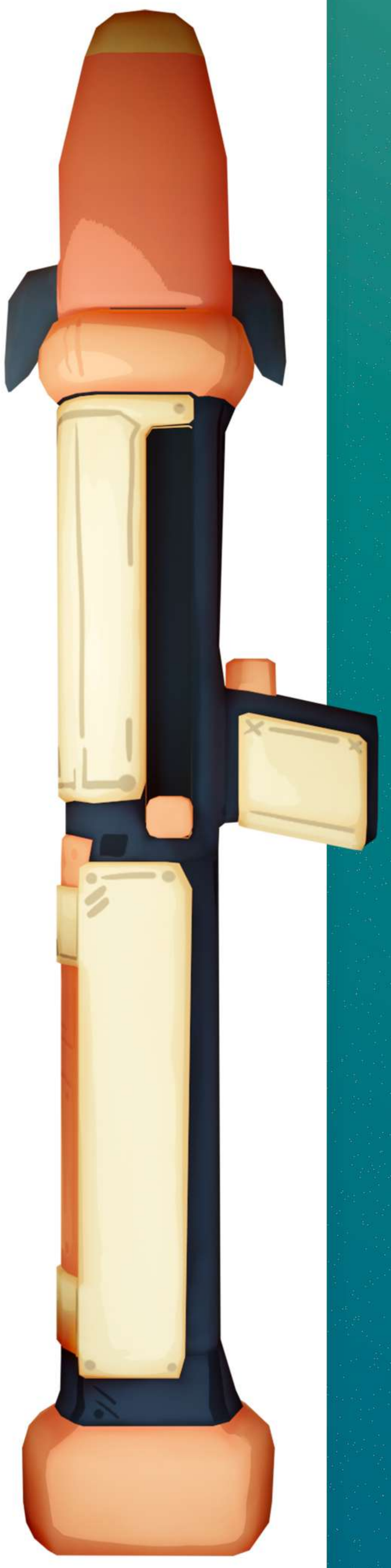
$$f_2 = \int_{-\infty}^{x} \frac{-3}{\sqrt{8\pi}} \mathrm{e}^{\frac{-(x-18)^2}{8}} \, \mathrm{d}x$$

Funciones de Gauss

$$f_1 = \int g_1 dx, \; f_2 = \int g_2 dx$$

$$g_1 = \frac{1.5}{\sigma_1\sqrt{2\pi}} \mathrm{e}^{\frac{-(x-\mu_1)^2}{2\sigma_1^2}}$$

$$g_2 = \frac{-3}{\sigma_2\sqrt{2\pi}} \mathrm{e}^{\frac{-(x-\mu_2)^2}{2\sigma_2^2}}$$



De esta manera, como se puede ver dada una pendiente elevada en el corto plazo se verá una muy buena recompensa para las personas que apoyaron el proyecto desde el inicio y a medida que va avanzando el tiempo van aumentando la experiencia, lo que aumentará sus ganancias, pero cada vez en un factor menor, tendiendo a que el incremento de experiencia sea igual a 0 en el muy largo plazo. Estimulando de esta manera a que ingresen nuevos jugadores, ya que tendrán ganancias rápidas alcanzando a los antiguos que ya completaron su ROI, pero a su vez para estos jugadores antiguos es de todas maneras más conveniente conservar sus cuentas antiguas, ya que no tendrían que perder el tiempo de ganancia hasta llegar a la experiencia que ya tienen.

Esto adicionalmente brinda otro beneficio, ya que en el largo plazo permitirá un equilibrio donde todos los jugadores tenderán a la constante K y tendrán la medida justa para alcanzar ROI y ganancias de la mejor manera posible.

Estos valores fueron calculados mediante los gradientes de las funciones de ganancia seleccionadas para cada tipo de modo de juego y la sumatoria de estas es la que nos permite ponderar el valor de la experiencia asignada a cada Toy de los jugadores, esta magnitud tendrá dos factores, uno externo que será visible y otro interno que ponderará los valores de recompensa a entregar finalmente.

Para el caso de los rangos de nivel de los Toys y la ganancia de experiencia acumulada, aplicamos el modelo matemático de simulación de Monte Carlo el cual consiste en duplicar los comportamientos de un sistema real y a su vez, con una data de entrenamiento el modelo intenta imitar el comportamiento de las variables reales y proyecta el comportamiento a futuro de su evolución. Ver figura 12 de simulación en Python.

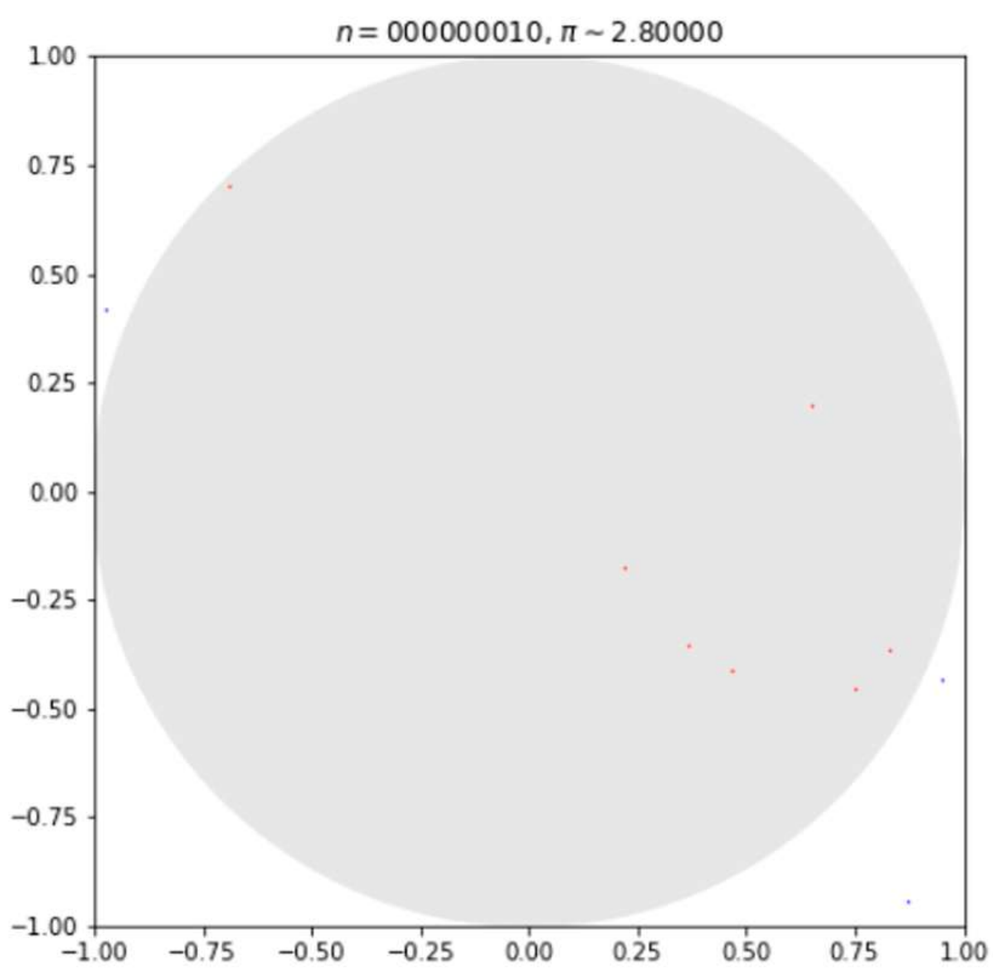


Figura 12: Gráfico tomado de una simulación en Python (Kaagle)

A su vez, al graficar los resultados obtenidos del modelo para los cuatro años estimados de duración del juego y cómo va a ser la simulación de ganancia de experiencia por cada nivel en una escala de 0 – 1 (0% – 100%). *Ver gráfica de simulación en Python* Para simular las posibles experiencias de acuerdo a la ganancia de habilidades se hicieron modelamientos como los de la figura 13.

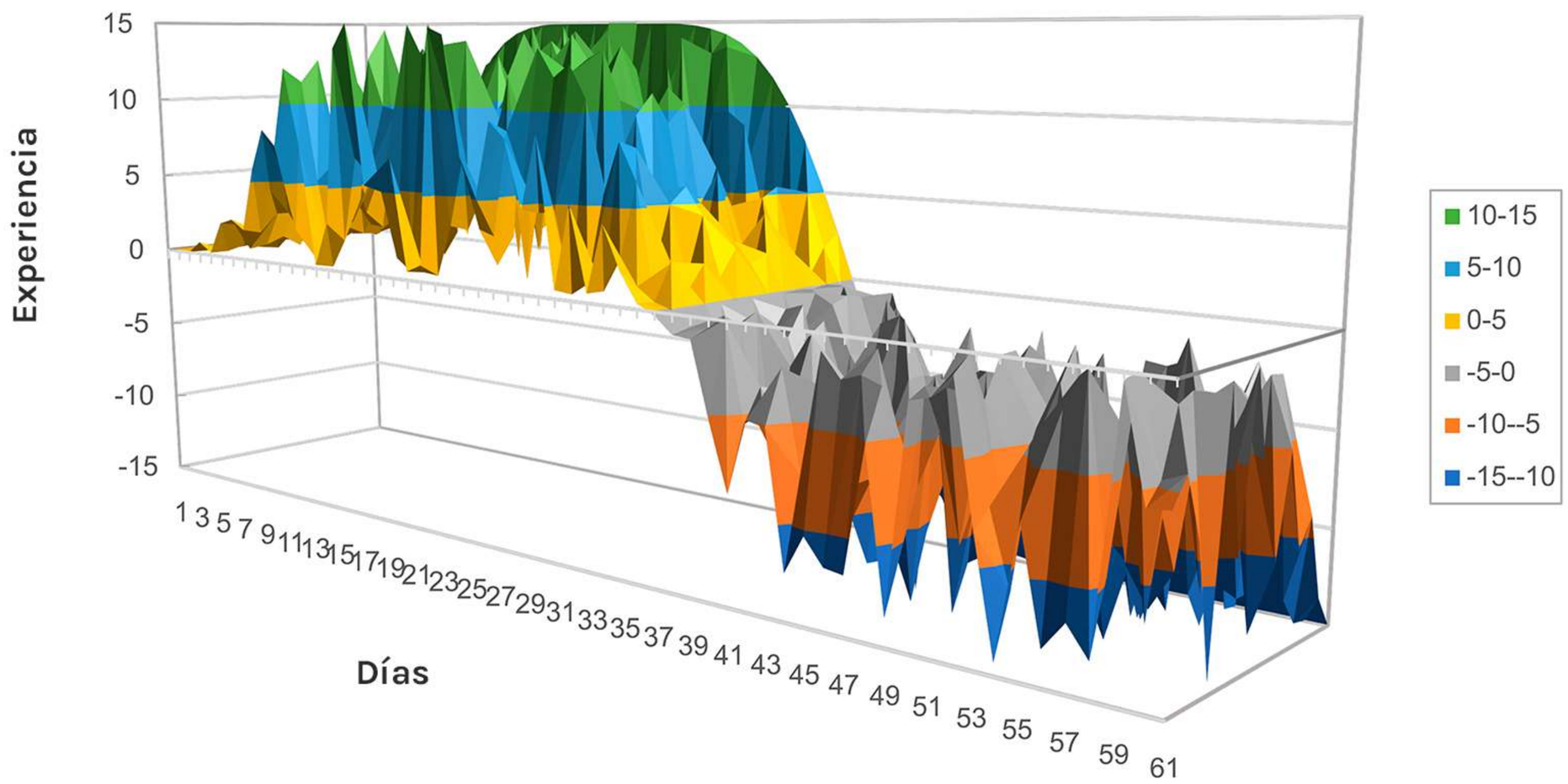


Figura 13: Gráfica de simulaciones de habilidades y experiencia del Toy a través del tiempo del juego

Comportamiento de mercado

Para el comportamiento accionario de TLC decidimos fundamentarlo con el modelo estadístico LSTM (Long Short-Term Memory) perteneciente a la ramificación de las RNN (Recurrent Neural Network) para proyectar comportamientos típicos y anómalos de la traza accionaria del mercado. A su vez, agregamos el efecto de compra y retiro de liquidez del mercado. Algo muy similar a lo que se practica hoy en día en el mercado a través de la Banca Central. Para esta primera parte simulamos intervenciones cortas del mercado de manera semestral, estas simulaciones favorecen netamente a los denominados capitales golondrinas o dicho otra manera los especuladores del mercado. Esto cuya finalidad es contrarrestar el efecto de salida de capitales en periodos cortos de tiempo. Ver gráfica de LSTM.

Figura 14: Comportamiento del mercado en modelo LSTM

Para esta segunda parte simulamos intervenciones de mediano plazo en el mercado, las cuales favorecen a los amantes de los NFTs.

Figura 15: Comportamiento del mercado en modelo LSTM con retención de jugadores.

Como se puede ver en la explicación anterior tenemos en cuenta para muchas variables del juego la edad del Toy (como por ejemplo para entrar a ciertas zonas va a estar restringida a un mínimo de edad) por tanto, tu Toy siempre se valorizara por la antigüedad, ser de los primeros será beneficioso y tu NFT podrá costar más dado la utilidad mayor que tendrá, y aunque algunas habilidades bajen, cuando sea adulto mayor, la edad siempre será creciente, así que seguro existirán grandes sorpresas en este aspecto.

Además, en Toys Legend será muy provechoso entrar cuanto antes, ya que en todos los estudios tuvimos en cuenta las curvas de aprendizaje y siempre tendrás la ventaja de aprender a jugar primero. Las curvas usadas para la expectativa de aprendizaje del juego y dificultades son las siguientes (figura 16 y 17):

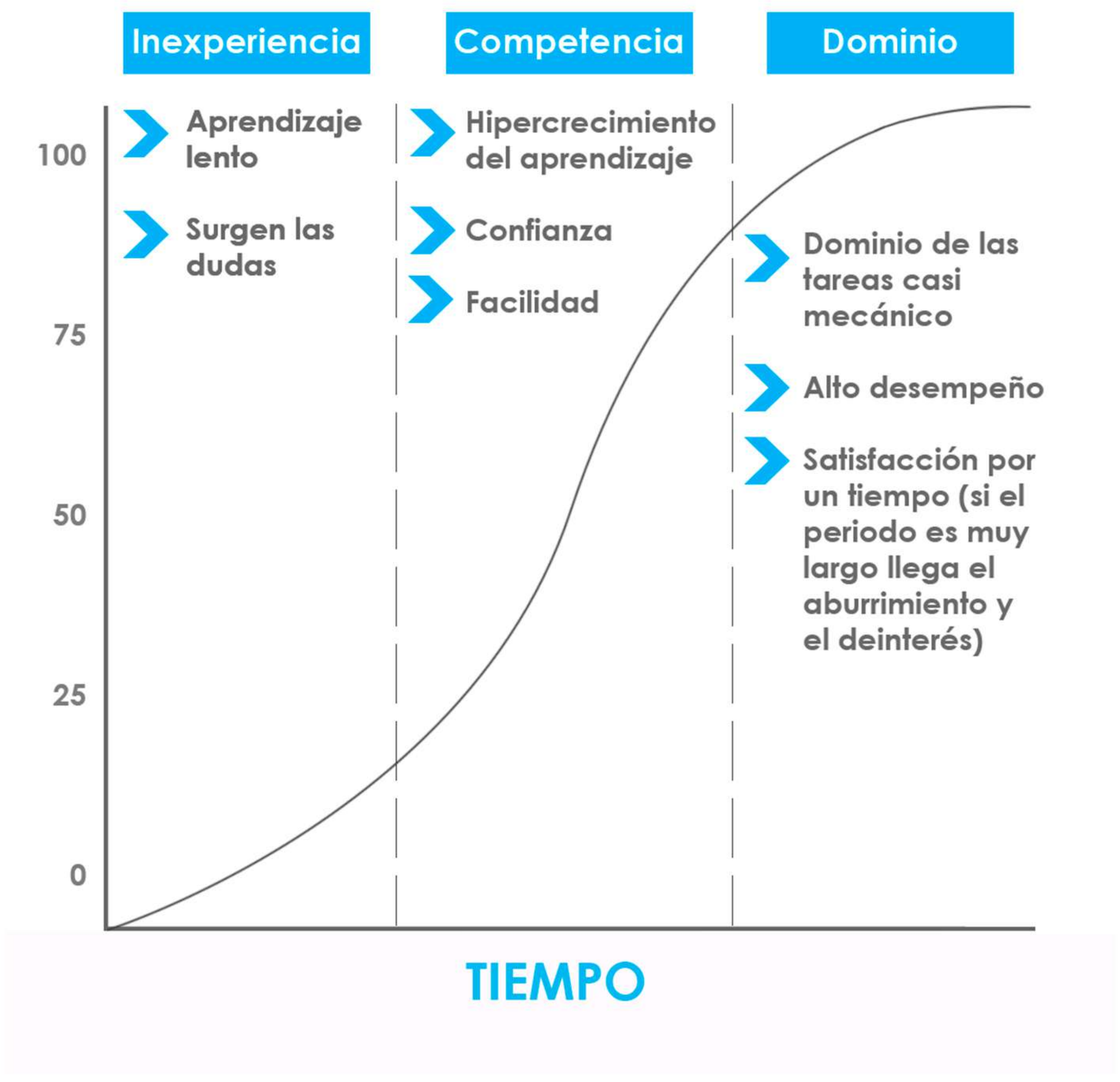


Figura 16: Curva de aprendizaje estimada

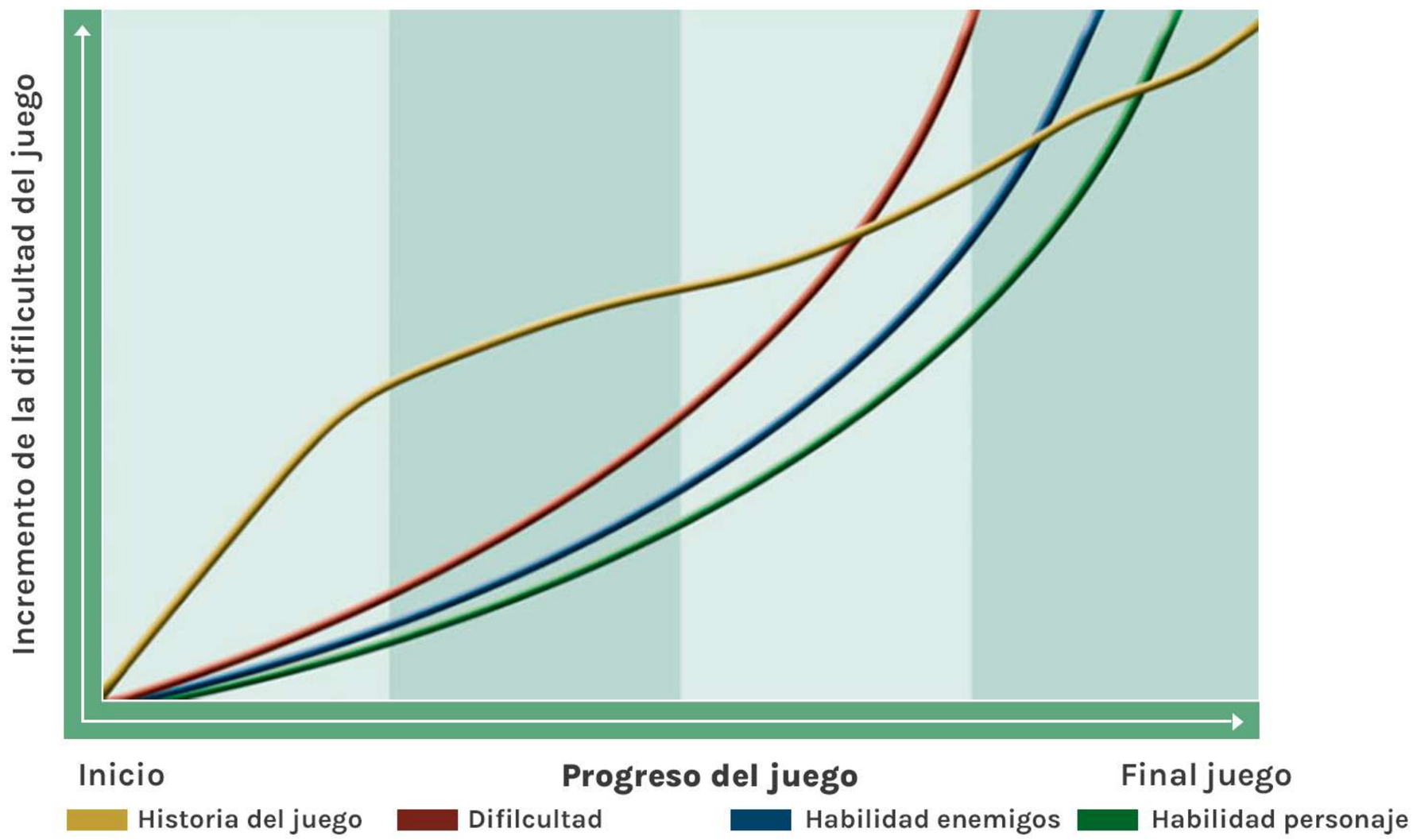


Figura 17: Curva de dificultad en juegos

De la misma manera que para mantener el entretenimiento en el juego vamos a usar las emociones en el proceso del juego de acuerdo a la siguiente figura 15.

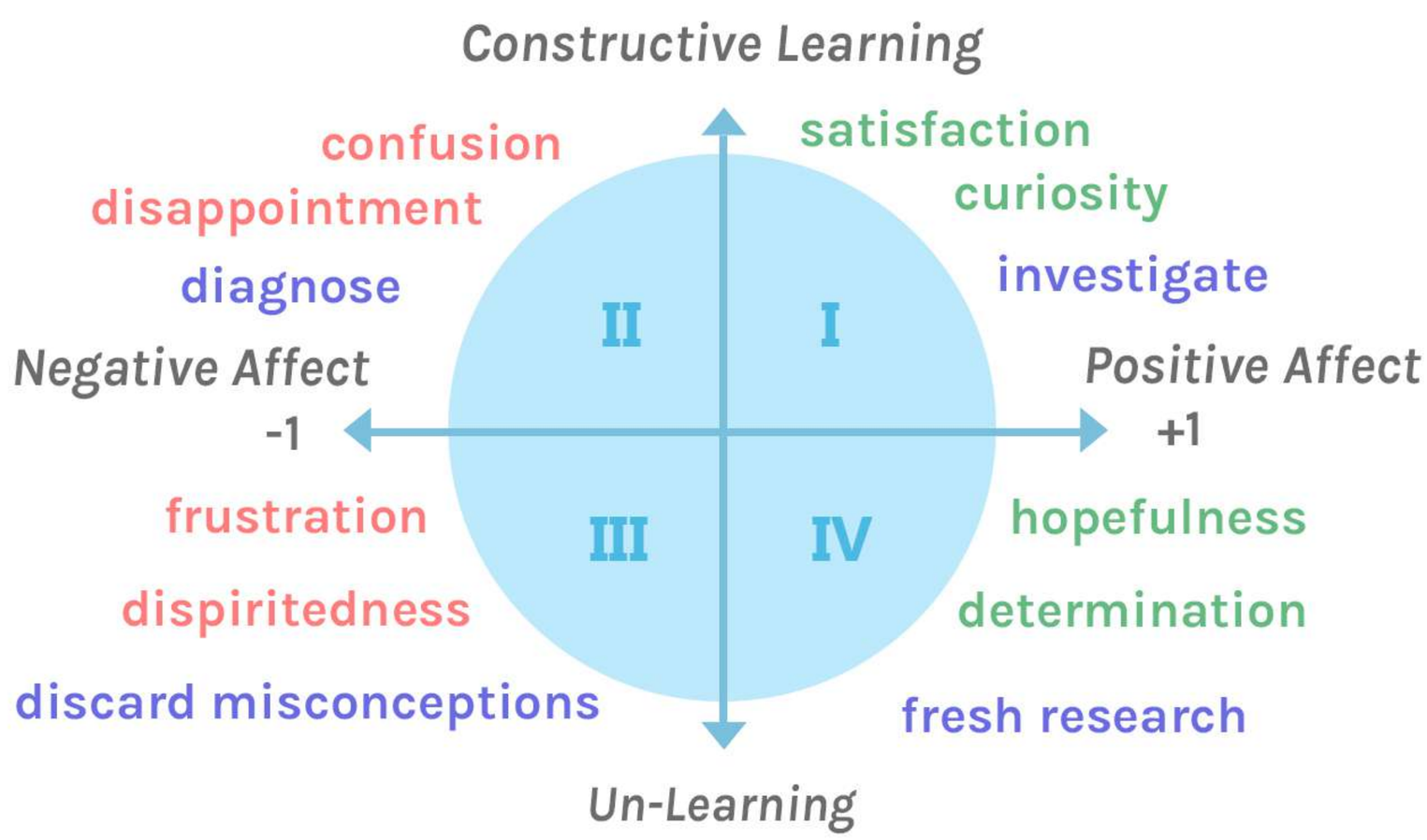


Figura 18: Emociones en el ciclo de aprendizaje

Tokenomics

Si más allá de la diversión lo tuyo es la inversión, no te preocupes, aquí te hablaremos de lo que quieres saber y en los términos que necesitas.

El juego contará con 51.000.000 de Tokens que se irán liberando en 3 fases, aproximadamente durante 3 años. Ver Figura 20.

Logramos, en muchísimos aspectos, una economía circular que permite estar reingresando recursos para que los pozos de liquidez sean millonarios. Contamos con la inversión de nuestros jugadores y patrocinadores, los Tokens que ofrecemos están respaldados en inversión del juego y los fondos entran o se liberan de forma segura gracias a Contratos Inteligentes (Smart Contracts).

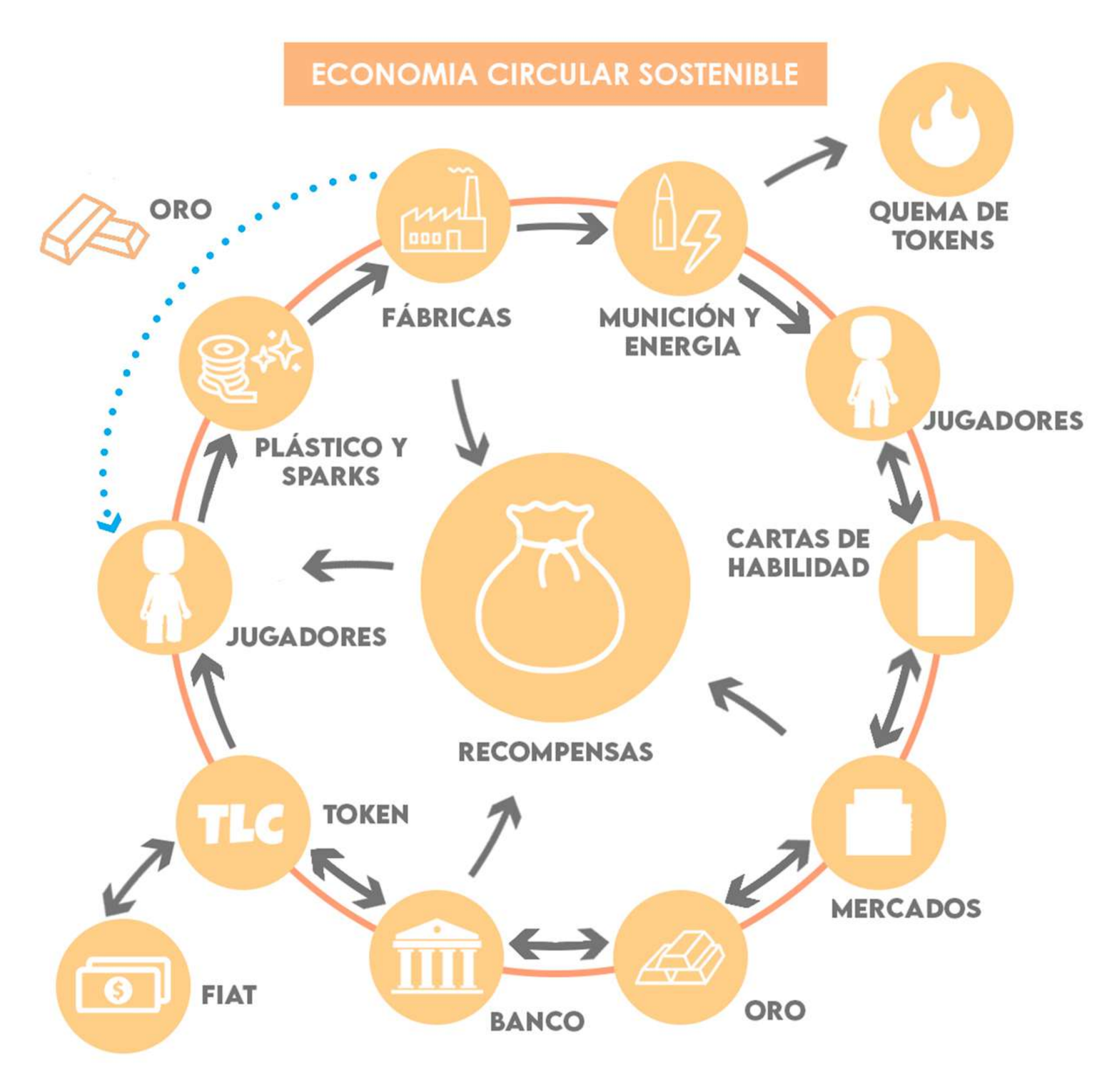


Figura 19: Sistema de economía circular

El juego va a tener una forma de simular una economía del mundo real, ya que se va a regir por las leyes de oferta y demanda.

Somos únicos y diseñamos fuentes de inversiones adicionales para que el juego sea sostenible, mediante venta de publicidad, retos con apuestas, patrocinadores con eventos especiales, reinversión de la moneda, incluso un banco propio que genera ganancias para los participantes en el juego. Junto con unos sistemas de ingresos económicos no públicos que también agregan dinero al juego sin necesidad de que entren nuevos jugadores.

Toys Legend se diseña para que su nacimiento y evolución sean progresivos y escalables, el lanzamiento de las características del juego se hará en varias fases, de forma periódica y constante, las primeras fases están planeadas para hacerse durante los tres primeros años, estas a su vez están subdivididas en temporadas, las cuales se muestran en los gráficos de distribución de los tokens.

El ecosistema de Toys Legend, plantea una economía circular, en donde es posible para los jugadores crear valor añadido durante su juego para obtener ganancias. Este juego usará el Token TLC (Toys Legend Coin), la cual se utilizará para realizar compras y transacciones, de igual forma para mayor estabilidad este se liberará a medida que avance el juego.

De esta manera tenemos una liberación del Token por partes, que está referenciado a wallets y a otra torta de distribución de ingresos que está en wallets en BUSD que respaldan estas tortas de distribución de tokens 1:1.

Las cuales como se verán son crecientes, con un modelo orgánico, cada vez son más los NFTs, más las recompensas, más los ingresos de jugadores, entonces habrá una mayor liberación de tokens, pero de una manera controlada según el mismo mercado lo vaya demandando.

Para realizar esto cada fase de cada Temporada tendrá sus wallets con sus tokens bloqueados con una llave de números correspondiente a la versión y solamente se pueden desbloquear cuando se lance la versión del juego correspondiente. Es decir que siempre tendrás los tokens de recompensa garantizados.

Por ejemplo:

Gráficos de distribución de los tokens:

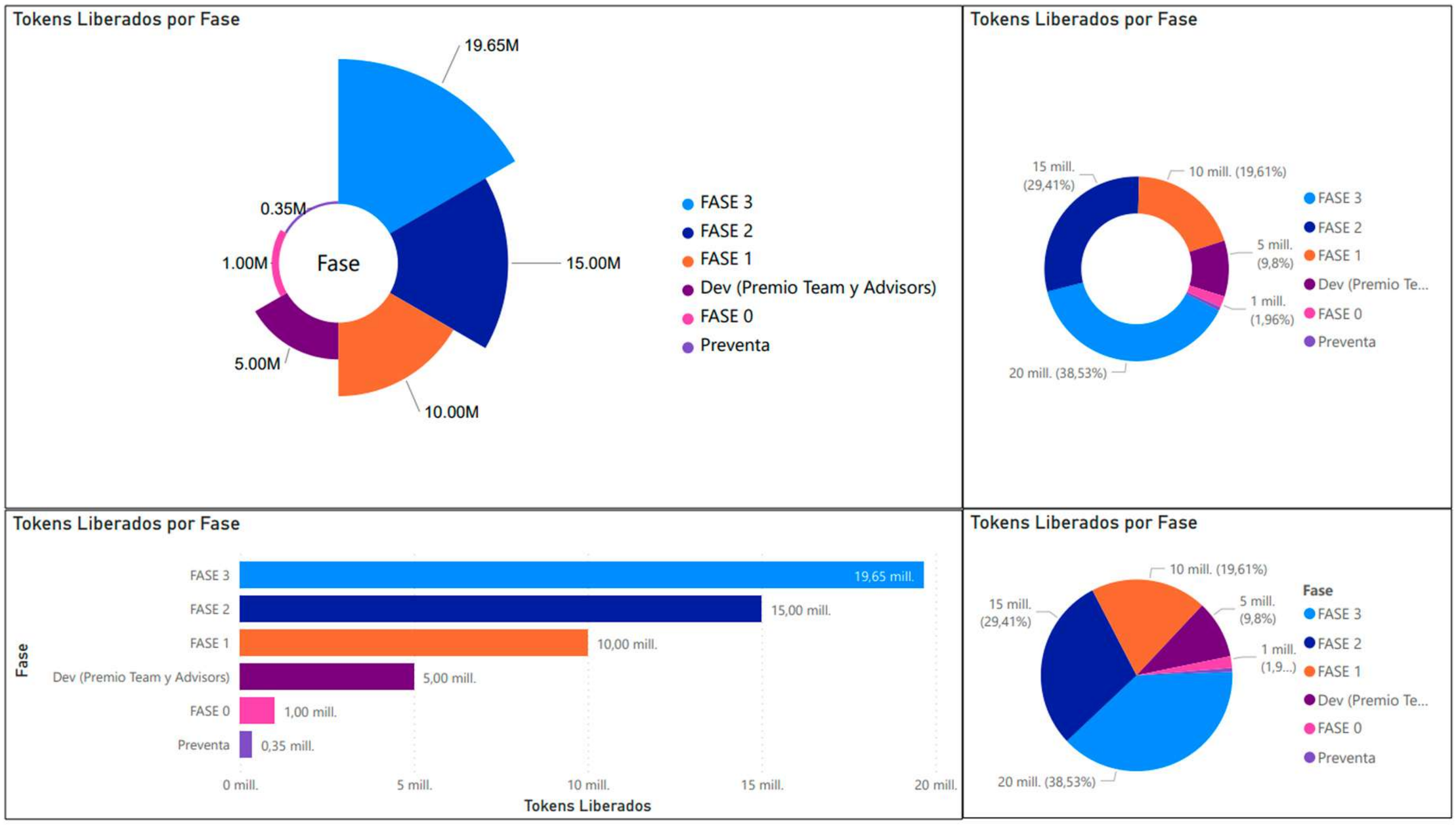


Figura 20: Liberación de tokens por fases

Gráficos de distribución de los tokens:

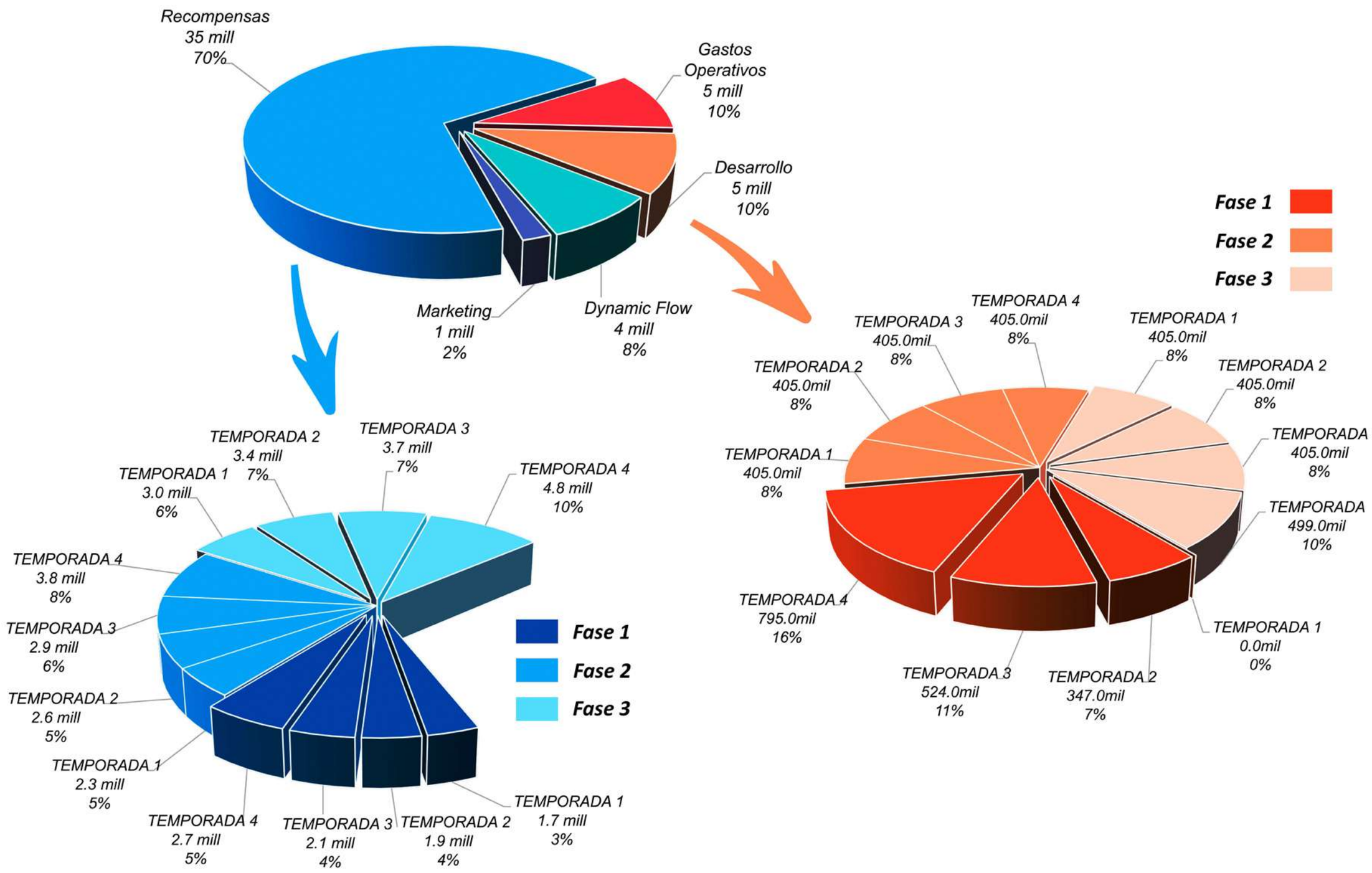


Figura 21: Distribución de los tokens en cada una de las wallets correspondientes a cada Fase y temporada

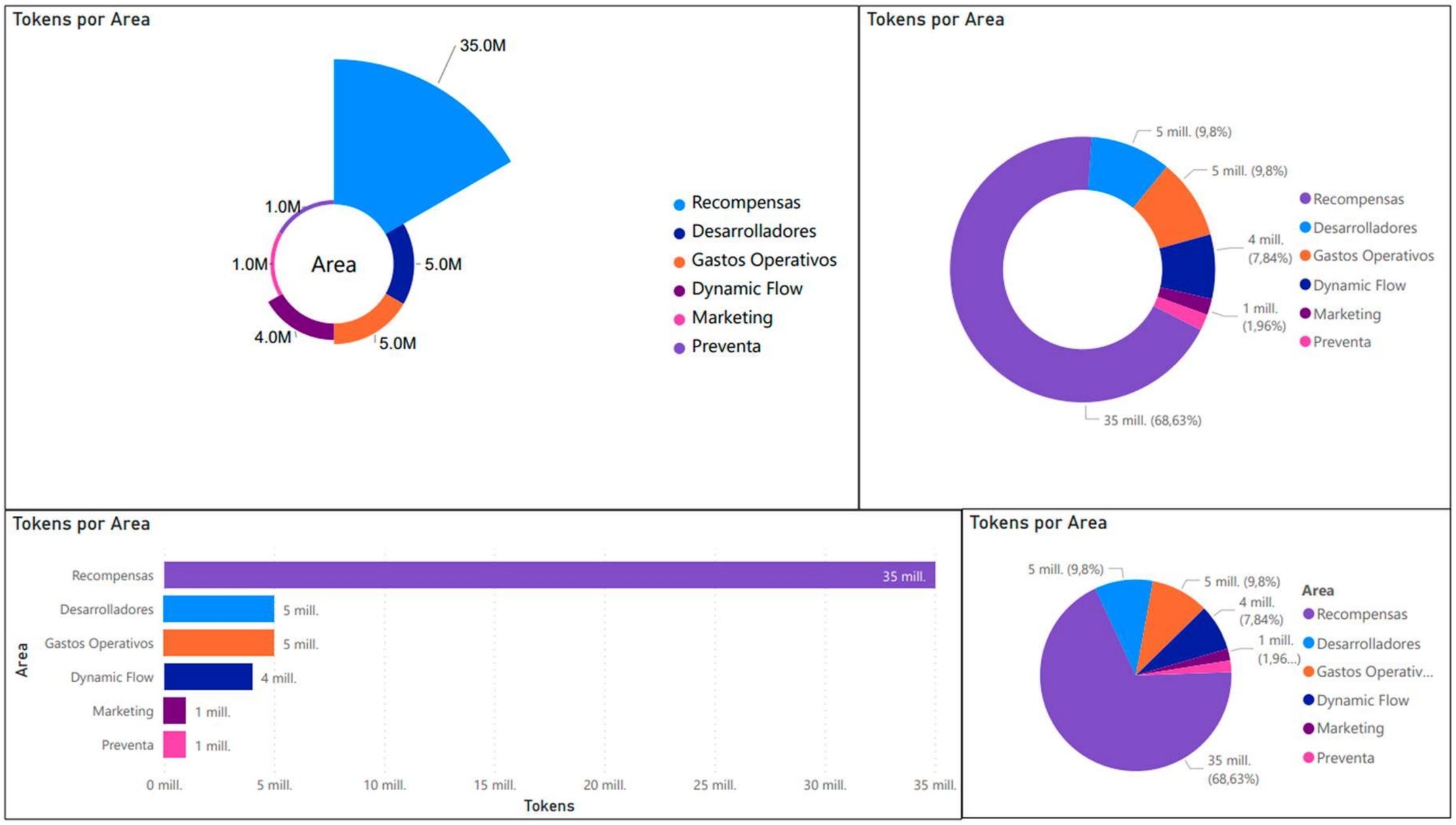


Figura 22: Distribución de Tokens

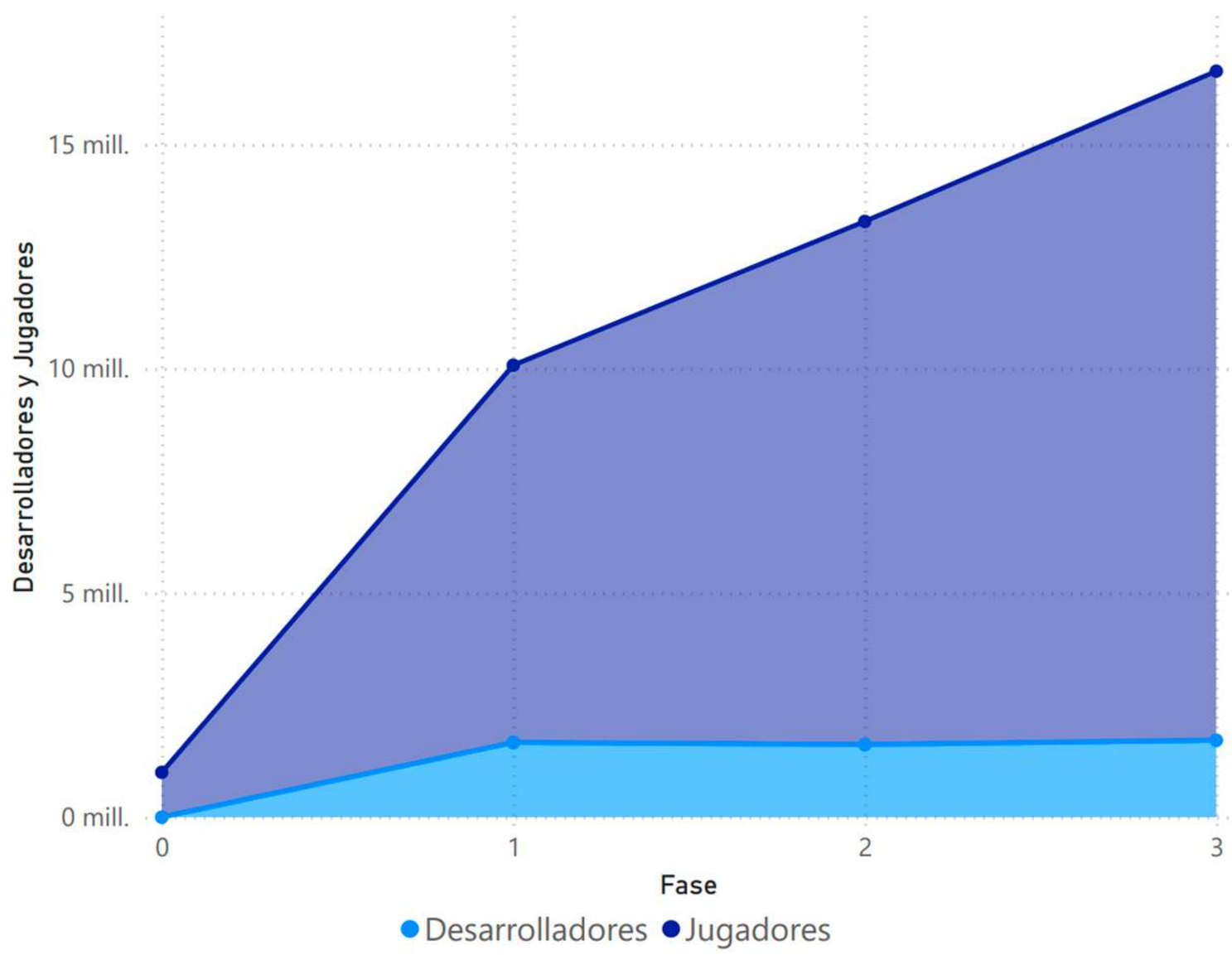
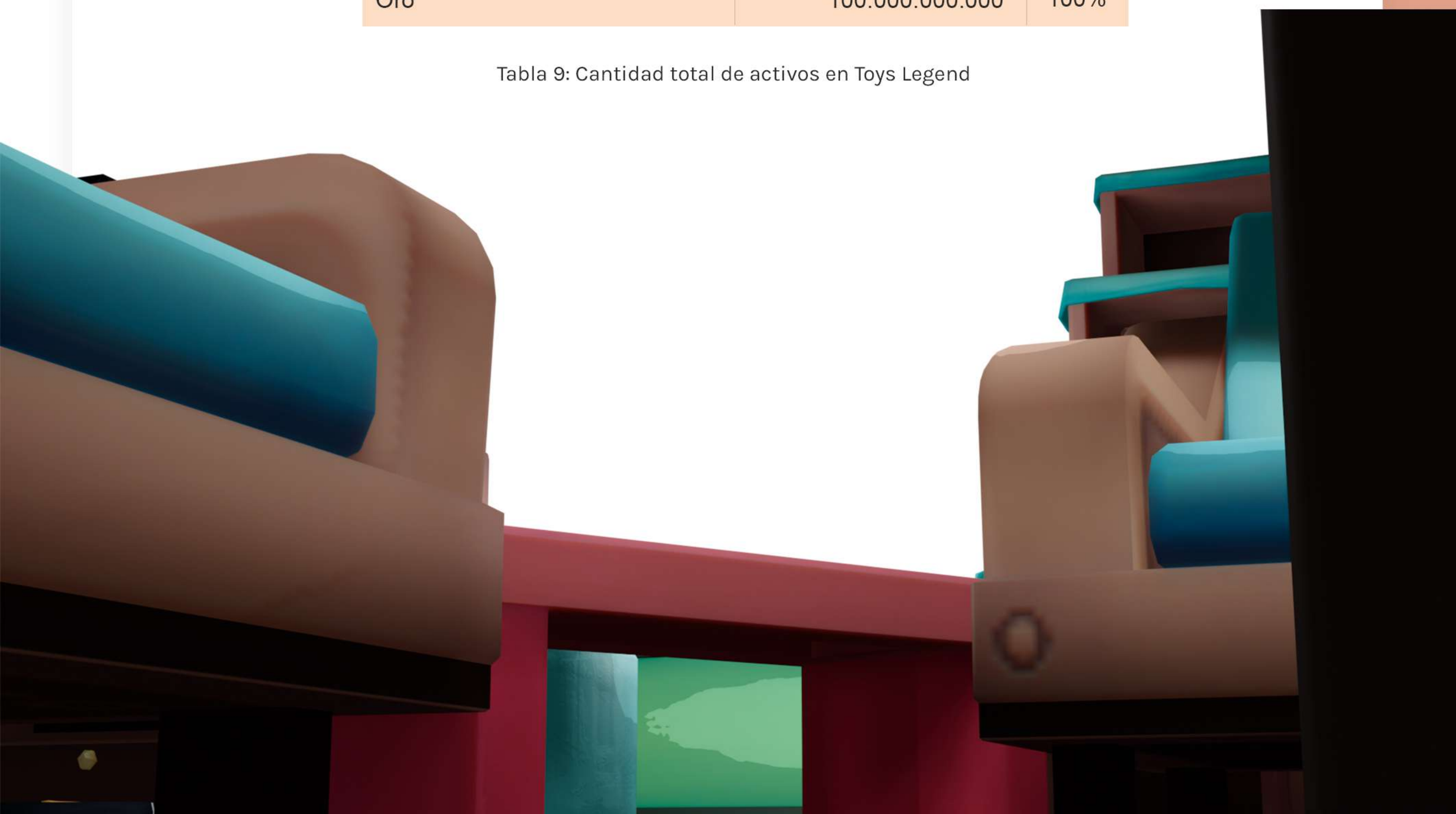


Figura 23: Distribución de Tokens entre Jugadores y desarrolladores (en una 1 fase)

De esta manera podemos ver que la mayoría de los recursos están destinados para los jugadores (como debe ser).

Cantidad de Activos		
Jugadores estimados	10.000.000	100%
Lands	8.960	100%
Establecimientos	20.000	100%
Fábricas de plástico normal	3.600	18%
Fábricas de plástico profesional	2.600	13%
Fábricas de plástico legendaria	2.000	10%
Fábricas de baterías normal	3.600	18%
Fábricas de baterías profesional	2.600	13%
Fábricas de baterías legendaria	2.000	10%
Mercados	3.600	18%
Skins	50.000.000	100%
Toys	10.000.000	100%
Armas	200.000.000	100%
Cartas de habilidad	60.000.000	100%
Plástico	25.000.000.000.000	100%
Sparks	150.000.000.000	100%
Oro	100.000.000.000	100%

Tabla 9: Cantidad total de activos en Toys Legend



Gráficas, tablas de distribución y representación de la liberación de Tokens:

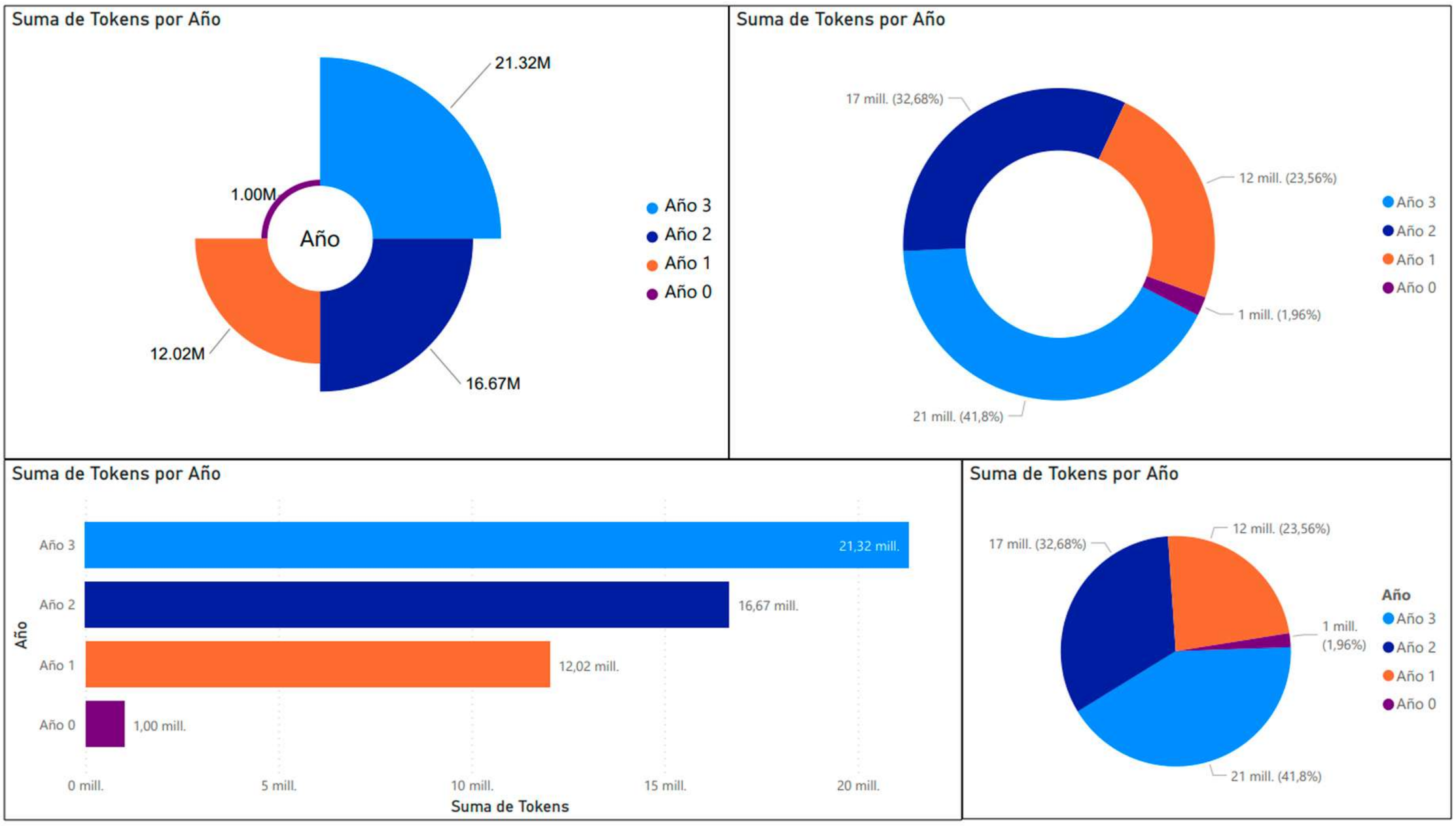


Figura 24: Liberación de tokens por año

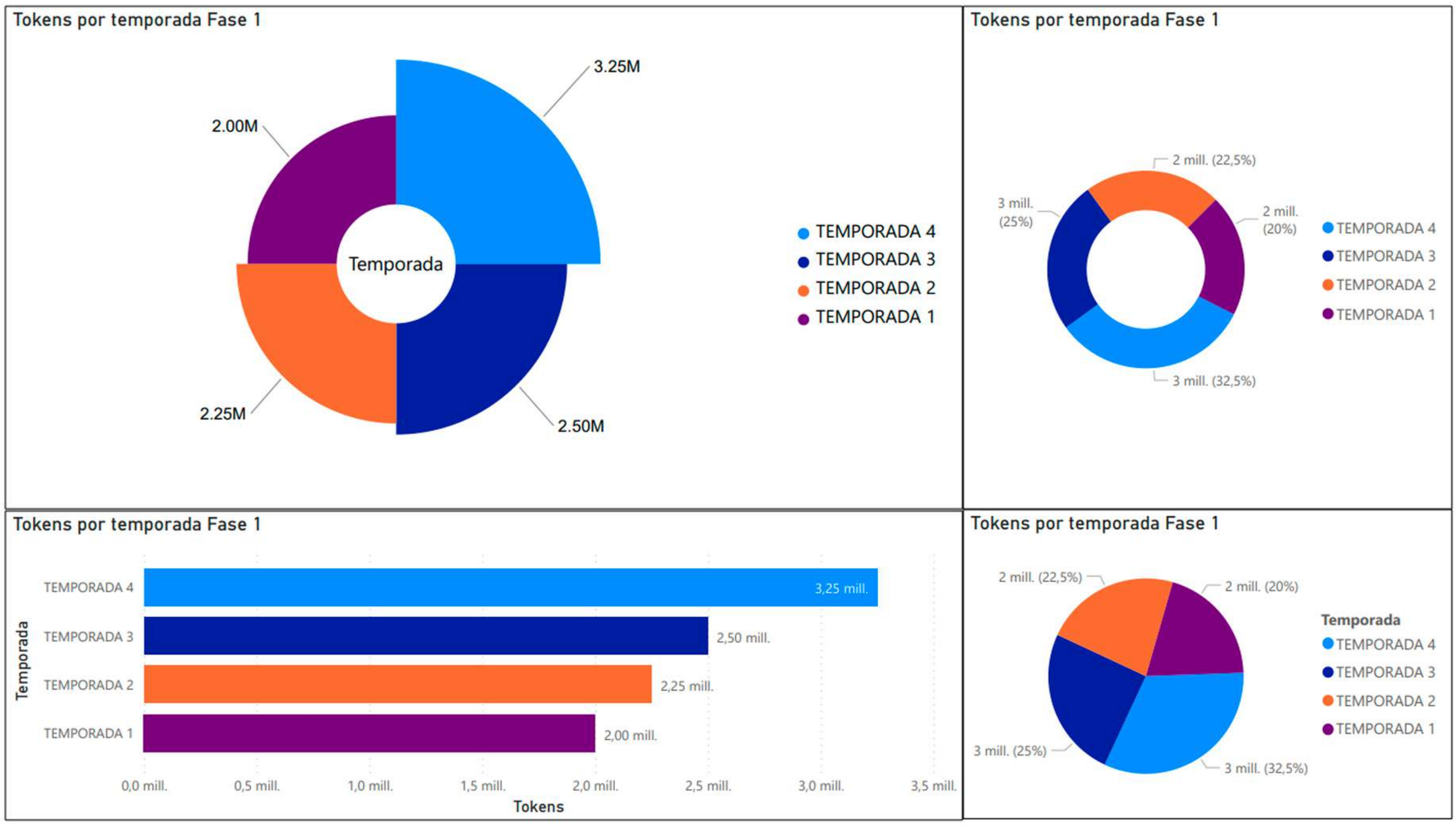


Figura 25: Liberación de tokens por temporada Fase 1

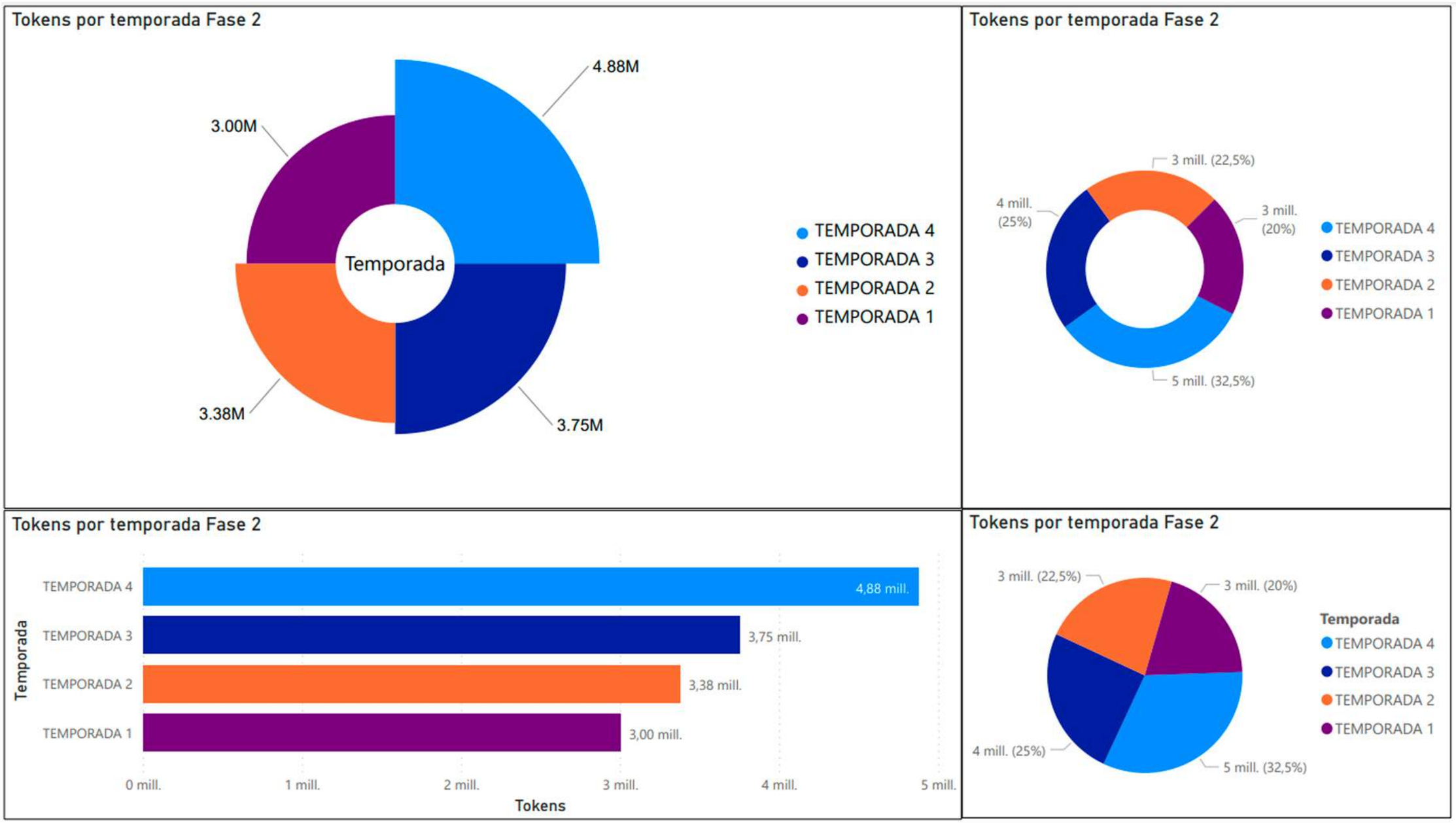


Figura 26: Liberación de tokens por temporada Fase 2

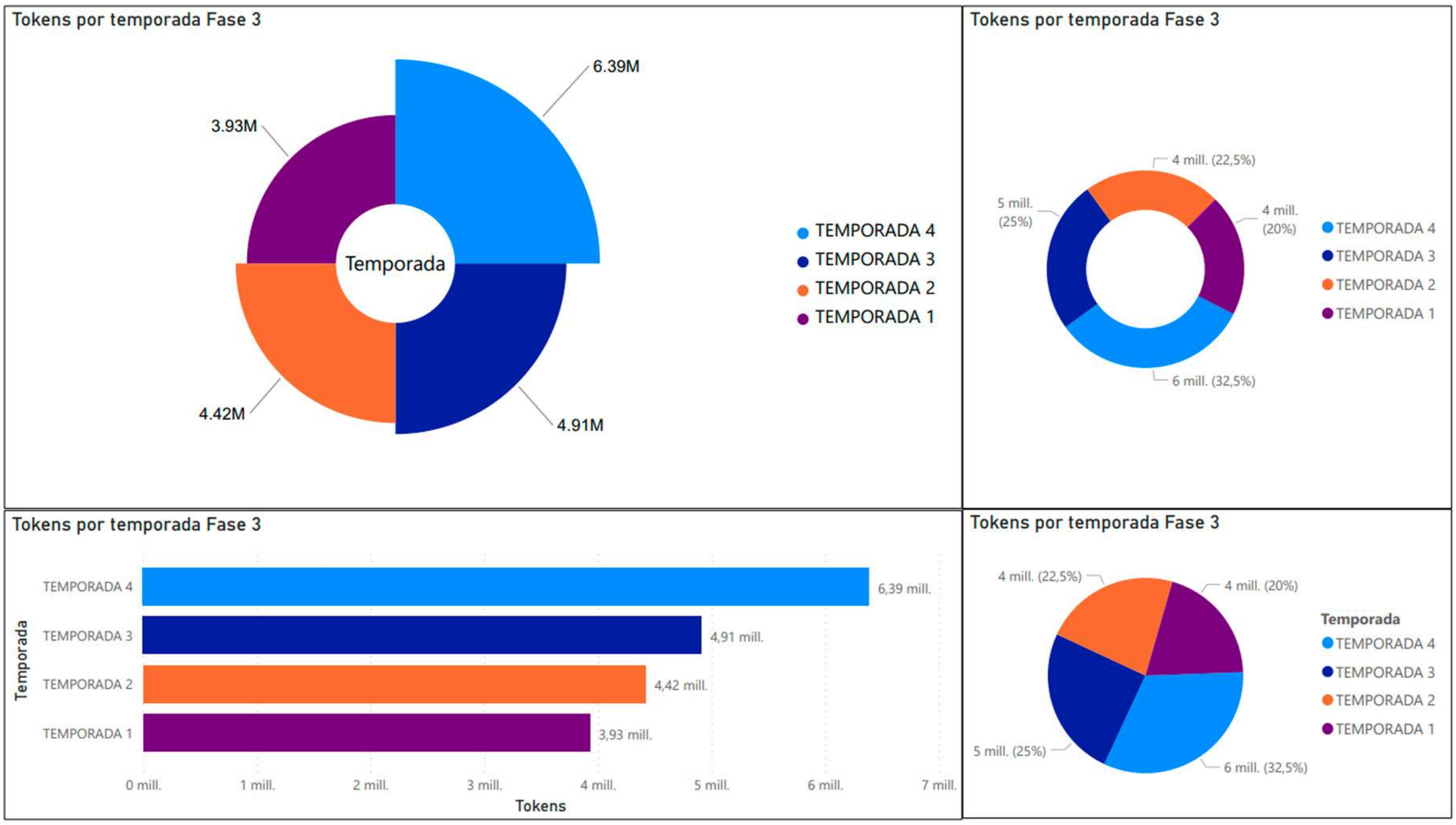


Figura 27: Liberación de tokens por temporada Fase 3

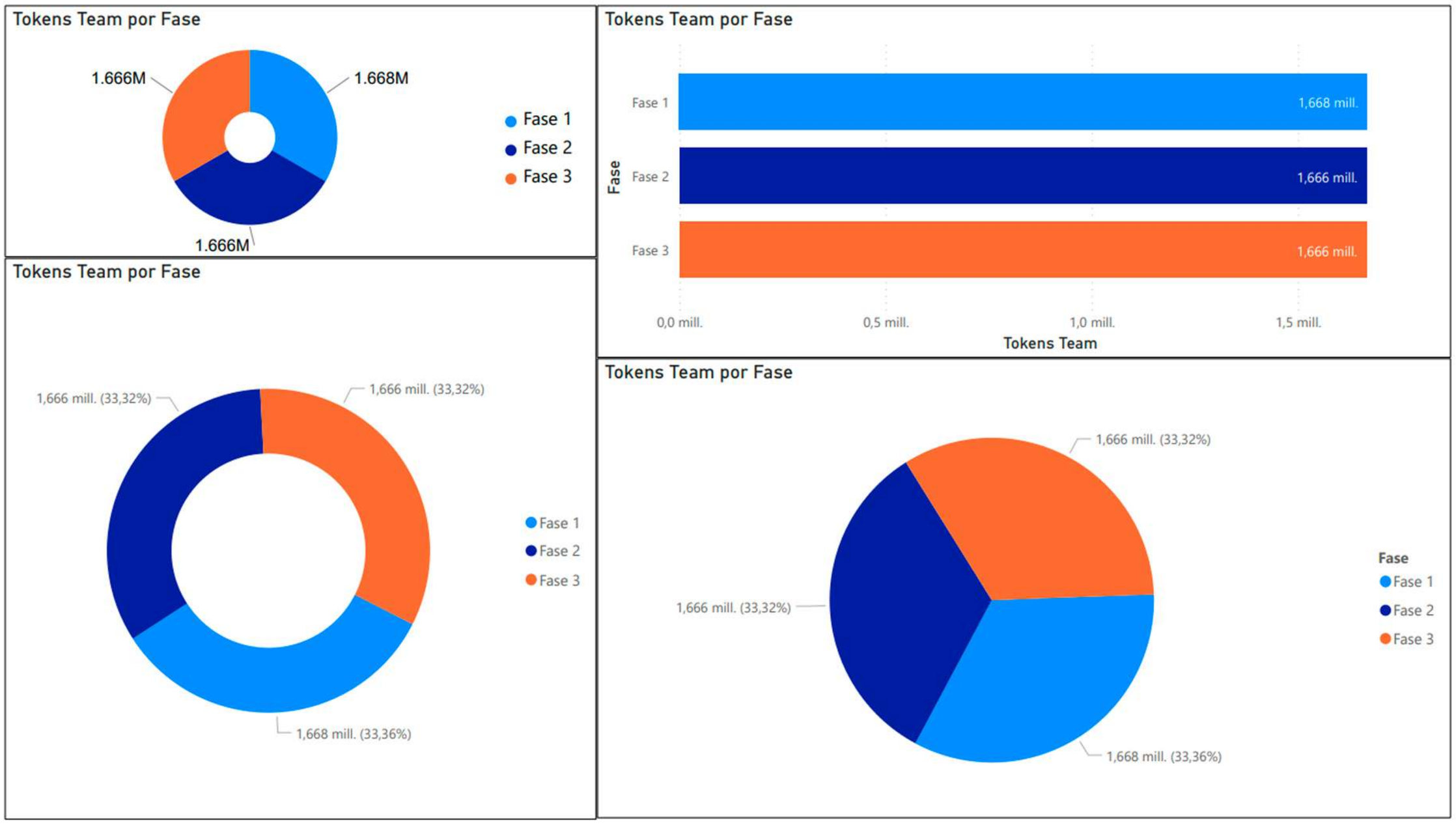
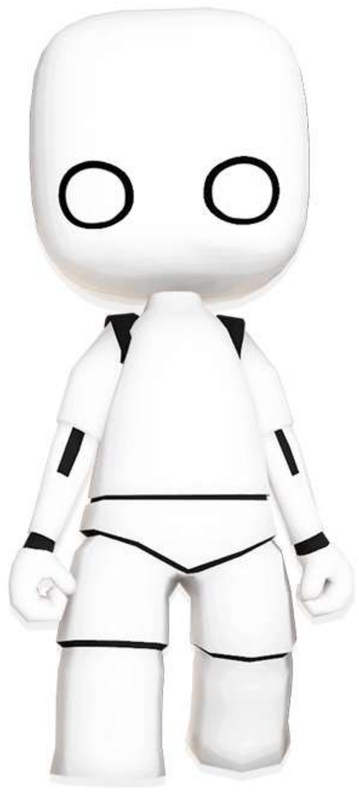


Figura 28: Liberación de tokens por fase

Nuestros NFT:

Toys: Es nuestro personaje base; Este cuenta con la apariencia más simple y tradicional de Toysland. Piensa en nuestro personaje base como un lienzo en blanco, ya que, a pesar de poder jugar perfectamente con el, al ser una verdadera leyenda, también tendrás la oportunidad de añadirle una Skin con la cual su habilidad aumentará.



Skins: Es un tipo de armadura que no solo cambiará la apariencia del personaje, sino que le otorgará un poder especial (Habilidad Definitiva) y aumentará sus estadísticas.

Cabe recalcar que cada Skin tiene su propio poder especial (Habilidad Definitiva), lo cual te dará más posibilidades de ataque en el campo de batalla.

Adicionalmente cada Skin puede aumentar 5 habilidades hasta 5 puntos cada una.

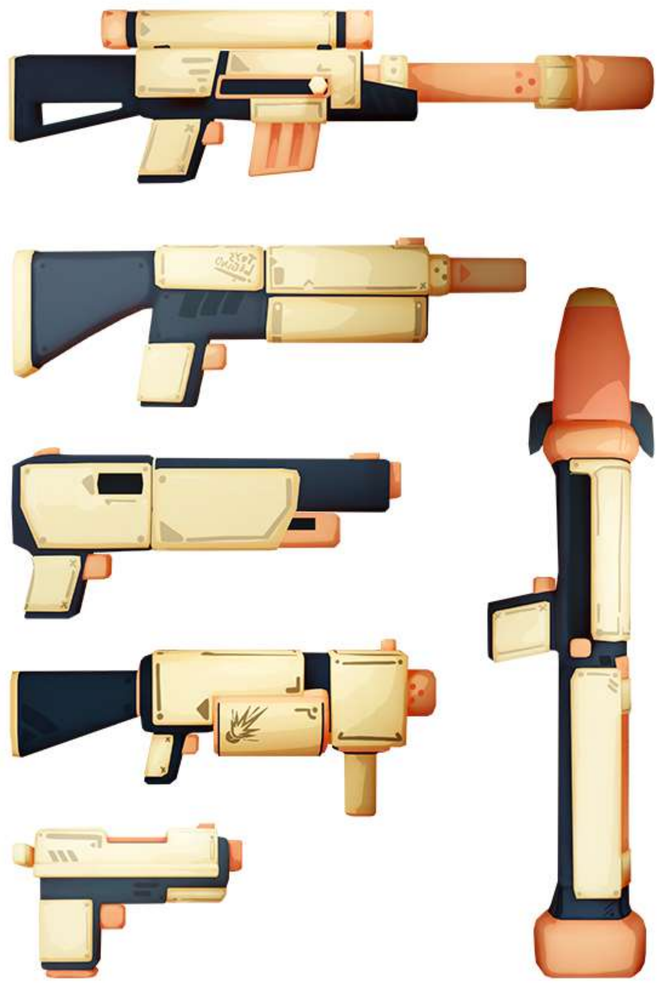
Cartas de Habilidad: Estas cartas te permitirán aumentar las habilidades de tu personaje.

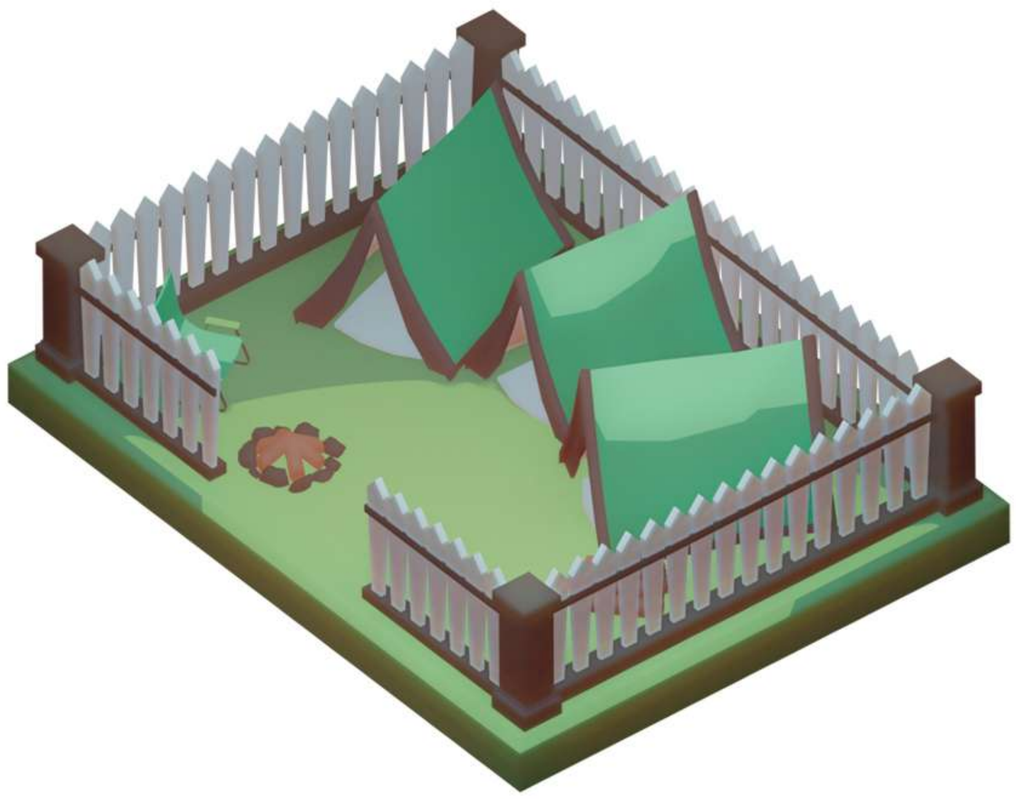
Los niveles de las mismas van desde 5 hasta 30; Su uso se limitará a una habilidad del personaje (quien posee 15 en total). Por lo que si deseas aumentar las estadísticas en todas ellas, deberás adquirir más cartas.

Armas: Las armas serán tu complemento en el campo de batalla, así que debes asegurarte de escoger la mejor opción.

Tendrás acceso a una gran variedad de ellas, tanto de fuego como a melé, por lo que solo te quedará decidir cuál es la más conveniente para ti.

Es importante mencionar que las armas melé tienen una durabilidad; lo que significa que se deben reparar.





Lands: Son propiedades en las que podrás instalar un establecimiento de tu preferencia, o alquilar a otros ciudadanos de Toysland para recargar fuerzas luego de la batalla.

Establecimientos: Son negocios que puedes colocar en las Lands. Estos son un ítem adicional, lo que significa que deberás comprar una land y un establecimiento de tu preferencia; ya sea una fábrica de municiones, fábrica de baterías o un mercado.

Al ser dueño de un establecimiento, debes saber que generarás ganancias por ser el intermediario, dependiendo de tu habilidad como negociante.

Los tipos de establecimientos son:

Fábrica de Municiones: En este establecimiento el plástico se convierte en munición. Es decir, que los jugadores podrán intercambiar su plástico por oro, para luego comprar con éste las municiones necesarias.

Existen 3 rarezas, las cuales son:

- Normal
- Profesional
- Legendaria

Fábrica de Baterías: En este establecimiento se envasa la energía en baterías útiles para los Toys. Es decir, que los jugadores podrán intercambiar spark (energía en bruto) por oro, para luego comprar con el mismo una batería útil.

Existen 3 rarezas, las cuales son:

- Normal
- Profesional
- Legendaria

Mercado: Este establecimiento actúa como intermediario entre jugadores. Aquí podrás comprar y vender todos los NFT, a excepción de las lands.

El ToyBank

En la tierra central de nuestro metaverso se encuentra nuestro propio banco, que incluso tiene muchos artículos en venta o subasta y será la entidad central encargada de cambiar tu Oro por TLC.

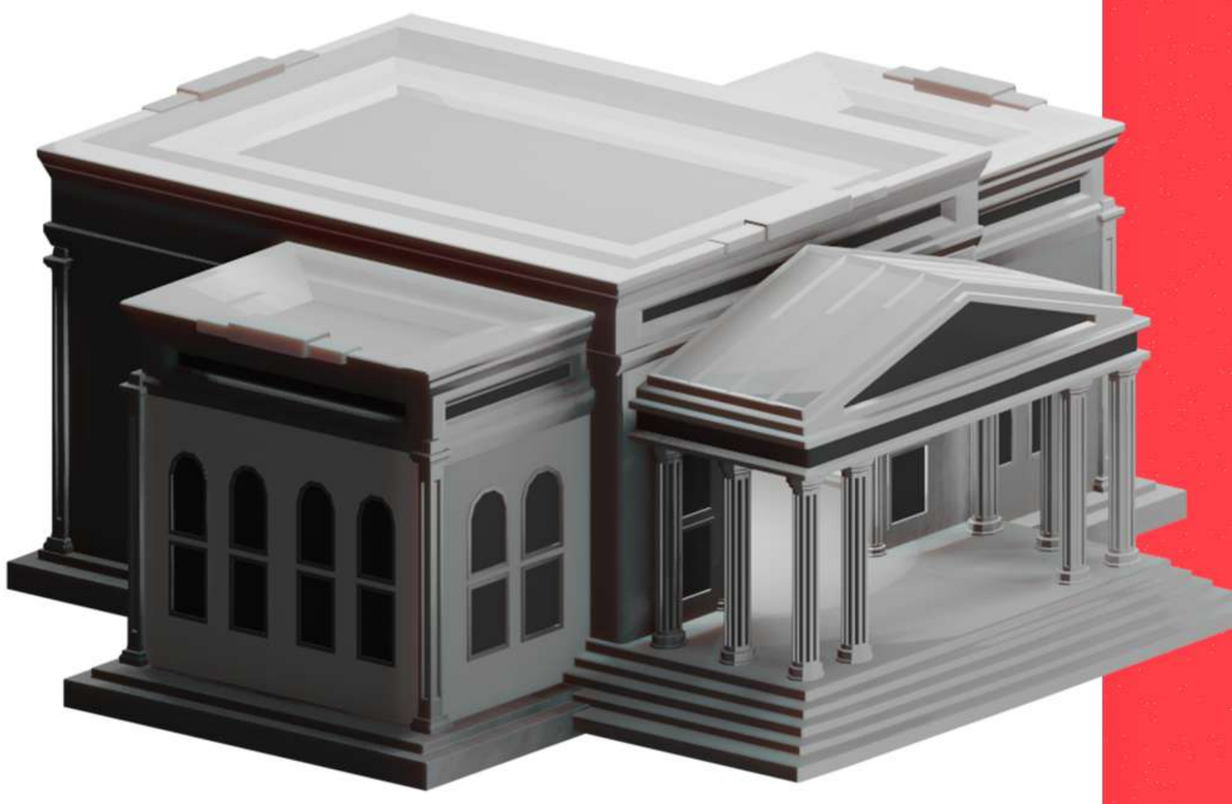
En cada transacción realizada en el juego se cobrará un 2% de comisión, 1% lo aportará el vendedor y 1% lo aportará el comprador, estos recursos se utilizan para mantener el pool de recompensas.

EL Banco Central: Esta institución es de naturaleza única, el principal objetivo del banco central es preservar y velar por una economía circular estable durante el tiempo que dure el juego, además de proveer liquidez a los jugadores propietarios de NFTs, mediante préstamos respaldados por los mismos NFT.

Los préstamos respaldados por NFTs serán equivalentes hasta el 40% del valor de mercado de este, además, el banco central cobrará una tasa de interés del 12%* mensual por el valor del préstamo, el préstamo se debe cancelar en un término máximo de 3 meses y mora de 30 días, en dado caso de incumplir con el plazo anterior mencionado, el banco central tiene la autoridad de vender el NFT para recuperar el valor prestado.

*La tasa puede variar de acuerdo a las condiciones del mercado, pero una vez pactada con el jugador será una tasa fija por la duración del préstamo.

Además, el banco central dentro del metaverso tiene una ubicación estratégica que permite que los jugadores optimicen tiempo y energía para realizar las transacciones lo más pronto posible dependiendo de la necesidad de cada jugador ya que es el lugar donde se intercambia ORO, TLC y BUSD. Ya que tiene todas las reservas del pool de recompensas.



Nuestra mejor política va a ser la transparencia.

A. Estatutos del Banco: Los estatutos reglamentarios de TLC consagran que toda actividad financiera, aseguradora y bursátil, en la medida que requiera o implique manejo, aprovechamiento e inversión de recursos de captación, es una actividad netamente de interés público; por ello, se señala que dicha actividad solamente puede ser ejercida de manera legal por el Banco Central TLC.

Por su parte, los desarrolladores funcionarían como la Junta Directiva del Banco Central TLC que a su vez es la máxima autoridad monetaria, cambiaria y crediticia que, con sujeción a los estatutos reglamentarios, profiere resoluciones y cartas circulares sobre el tema.

Adicional a esto, la Junta Directiva del Banco tiene como función principal la intermediación financiera, es decir, la captación de recursos del público y privados en moneda legal (TLC), a través de depósitos a la vista o a término fijo, para su posterior colocación mediante préstamos, anticipos u otras operaciones activas de crédito.

B. Estructura de Préstamos: La política monetaria nos indica que, en los mercados competitivos las entidades bancarias no tienen el poder facultado de fijar las tasas de interés, por lo que entra a jugar el papel del equilibrio del mercado, y cuya tasa de interés del mercado es igual al coste marginal Cmg. Sin embargo, la inexistencia de este mercado ha conllevado a que la situación competitiva ideal diste, en mayor medida, de las estructuras de mercado existentes, permitiendo a estos mercados la fijación de tasas de interés elevadas bajo el marco normativo de la Banca Central.

Esta estructura de mercado crediticio existente se determina por el comportamiento estratégico de las entidades participantes. Dicha estrategia competitiva se configura bajo un entorno que está netamente caracterizado por:

I. Barreras a la entrada de nuevos competidores.
II. Amenaza de los productos sustitutos.
III. Poder de negociación de los consumidores.
IV. Rivalidad y Colusión de los actuales competidores.

Condiciones de los préstamos:

• Se hipoteca un NFT por el 40% de su valor, con un interés del 12% mensual.

• No presta a menos de lo equivalente a 30 USD y máximo 3000 USD (en TLC) por jugador.

• La persona no podrá retirar dinero de su wallet hasta que se ponga al día con la deuda del banco. Si a los 3 meses no has pagado tu préstamo, el banco va a subastar tu NFT.

• Si va a hipotecar la tierra solamente, entonces no debe tener ninguna fábrica encima.

• Las utilidades irán a las bolsas de recompensas del juego. Eso sí, si no pagas a tiempo el banco podrá embargar.

• Se deben registrar dos wallets, la wallet del juego y una wallet de un Exchange con KYC que es donde se depositara el dinero que les será prestado.

• Se debe estar a paz y salvo con cualquier otro crédito sacado con ToyBank.

• Se debe tener una buena calificación de Riesgo en DataToyCredito.

• Al ser un buen cliente y pagar cumplidamente, se le reportará una buena calificación a DataToyCredito.

• Clientes que no paguen sus créditos serán mal calificados en DataToyCredito y las dos wallets serán restringidas y no podrán volver a recibir ganancias de ningún juego de la organización y afiliados.

¿De donde salen los recursos del Banco?
La base inicial del banco sale del Tokenomics, del 8% denominado reserva Bancaria o Dynamic Flow, de requerirse los desarrolladores también colocaran de sus recursos y tokens asegurando un compromiso con el proyecto.

¿Cuánto presta el Banco?
Se entrega hasta un 40% del valor actual de mercado o de listado según el criterio de la junta directiva del banco.

¿A qué interés?
12% mensual.

¿Por cuánto tiempo máximo?
Se presta hasta por 3 meses.

¿Qué pasa después de los 3 meses sin pago?
Se pasa a moratoria, y se reporta a centrales de riesgo NFT y el NFT se considera abandonado o perdido por deuda.

¿Qué pasa con los NFT abandonados y perdidos por deuda?
Se subasta por el 80% de su valor, si pasados 90 días, el jugador entra en un periodo de moratoria por 29 días, y el día 30 de estar en mora, no se ha cancelado la deuda, el Banco procederá a rematar el NFT. El jugador pasa a la lista negra en las centrales de riesgo como deudor moroso.

C. Dinamic Flow: El banco tiene el 8% de los Tokens. En la fase uno se liberan 10.000.000, y en las sub fases la primera son 2 millones, o sea el banco tiene 160.000 esto es llamado el Dinamic Flow.

Condiciones Adicionales: No vamos a tener Reserva fraccionaria es decir siempre van a tener respaldo los tokens emitidos. Funcionamos más como casino. Tenemos los 51 millones de token guardados, en cajas y wallets que salen cuándo se compran los token, y en otras wallets de seguridad entran los BUSD que respaldan los tokens, para que cuando las personas deseen cambiar, tengan el dinero equivalente, Toys Legend tiene respaldo uno a uno, por lo que los desarrolladores no van a ir quitando liquidez al juego con la figura de reserva fraccionaria (los bancos en la vida real la tienen, es por eso que no tienen todo el dinero, si en la vida real fuéramos todos los ciudadanos por nuestros ahorros solo habría para el 10% de los ahorradores).

En cada transacción realizada en el juego se cobrará un 2% de comisión, 1% lo aportará el vendedor y 1% lo aportará el comprador, estos recursos se utilizan para mantener el pool de recompensas 1% y 0.5% para funcionamiento y 0.5% para desarrolladores y lo mismo para todas las transacciones internas del juego.

Retiros del juego:

Los retiros mínimos serán el equivalente a 30 TLC.

Creemos en la libertad, y en la economía de nuestro juego, es por esto que no colocamos trabas injustificadas a los retiros o a las ganancias de nuestros jugadores, cada norma tiene su razón de ser. Las condiciones las manifestamos y explicamos acá:

• Para retirar debes tener mínimo 1 TLC en la wallet y te recomendamos fuertemente que lo mantengas ahí, (trataremos de premiar esto) bajando un 2% de la comisión de retiro. La justificación y razón de esto es llevar una cuenta adecuada de holders de nuestro token para mantener unas estadísticas más precisas y así invertir más en el juego y calcular las diferentes cantidades de NFTs y recompensas que ponemos en el juego.

• Dado el punto anterior ya tenemos una mejora con respecto a nuestro Litepaper, ya que podrás retirar con solo un 10% de comisión, este se reduce un 2% diario llegando a un mínimo de 2%. Y todo este dinero de comisiones ingresará al pool de recompensas o a la quema de token para hacerlo más valioso. Así que ten en cuenta que hasta retirando estas aportando al juego.

Colocamos este impuesto para valorar a los jugadores holders que tratan de mantener más el token para acumular y reinvertir en su juego para con eso ganar más en los retos y ser mejores que los otros.

• Los retiros mínimos serán el equivalente a 30 USD, esto lo hacemos para no llenar la Blockchain de cambios de 1-2 USD que ralentizan la fluidez de los retiros.

• No tenemos máximo de retiro, ni corralitos, tendremos los retiros habilitados la mayor parte del tiempo, salvo por cuestiones técnicas o de exploits. Tenemos la confianza en nuestro juego y los retiros de tus activos son tuyos y en vez de entorpecer, haremos todo lo posible porque sean los más fáciles, ágiles y rápidos para nuestros inversores.

• El único momento del juego donde se cerrarán los retiros temporalmente será en la antesala del Ragnarök, para que todos puedan estar listos para sacar el máximo provecho posible de este evento.

Planes Adicionales

• Zona de la muerte, zonas de premios de fidelidad, zonas donde los Toys antiguos con la máxima experiencia pueden entrar, se encuentran premios grandes y gemas de rejuvenecimiento.

• Premios en BNB directamente en misiones.

• Ruleta de premios cuyas ganancias también van al pool de recompensas, funcionamiento. Integración de ToysLand como un mundo abierto.

• Eventos con grandes marcas y artistas.

• Nuevos modos de juego con nuevas mecánicas.

• Casino con modalidades para juegos de suerte.

Evento Ragnarök

Con la estructura que diseñamos nuestra misión fue crear un juego divertido, entretenido, competitivo, con un excelente sistema económico que como consecuencia hace que dure varios años, incluso con ganancias donde millones de personas puedan participar, pero dado que los recursos que están dentro del juego son finitos como todo lo que existe en la vida real porque de no ser así no tendrían ningún valor, existe la posibilidad de que las recompensas en algún momento lleguen a niveles críticos, (¡Si, nosotros pensamos en todas las posibilidades antes de lanzar el juego y modelamos miles de escenarios!) En este caso y para que todos nuestros inversores tengan una parte de las recompensas aseguradas, creamos el evento del apocalipsis Ragnarök. Eso sí, estamos seguros de que este evento si llegase a darse sería dentro de mucho tiempo.

Ragnarök es un evento de batalla campal donde entregaremos todas las recompensas que queden en el pool de recompensas, en este evento los Establecimientos no tendrán campo de energía que los proteja, los Toys que entren a la zona de batalla tendrán daño verdadero, por lo cual los recursos que lleven en sus inventarios y que no hayan llevado a los puntos de extracción, quedarán tirados para que otro Toy los recoja.

Todo el Oro restante con respaldo en el TLC será arrojado al juego, todos los Stage tendrán una única última participación sin costo en TLC por cada jugador, donde se repartirá el plástico y la energía restante en el juego por partes iguales y donde el Toy no tendrá límite de carga.

El banco tendrá cientos de sucursales por todo el mapa donde le comprara a los Toys todo el Oro restante, las Armas, las Skins, las Cartas de Habilidad y los demás NFTs del juego procederán a ser quemados y destruidos.

El precio de compra será en un valor base igual para todos, de acuerdo al Oro y el TLC restante.

La vida de cada Toy y cada Fábrica será un número inversamente proporcional al ROI de cada cuenta.

Todos los ingresos por comisiones, incluso las ganancias de los desarrolladores desde que se anuncie el Ragnarök, irían a la bolsa de recompensas de este multitudinario evento.

Solo existirá una zona inmune a los daños, estará en las afueras de ToysLand, donde todas las personas que deseen conservar sus NFTs como coleccionables podrán estar y así después de la finalización del evento, mantendrían sus NFTs.

Las Lands como sucedería en la vida real serían indestructibles y existirían por siempre, después de esta guerra sería un recurso base que de existir más versiones del juego (cosa que creemos que sí) tendrían una representación en el nuevo juego.

Créditos

Finanzas

Javier Andres Alvarez Vera: Chief Financial Officer (CFO), Ingeniería Electrónica Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Experto en Economía de la Escuela Austriaca y economía de juegos NFT.

Nataly Caceres Ramirez: Economista U. Sergio Arboleda.

Mireya Giraldo Ospina: Internacionalista y politóloga Universidad Militar de Colombia-Especializacion Tecnologica de Bolivar y Maestría de la Universidad Nacional de Colombia.

Diego Fernando Martínez: Economista MIT, matemático Universidad de Stanford Miembro de número de la Academia Colombiana de Ciencias Económicas ACCE.

Marlon Sneider Mora Cortes: Ingeniería Electrónica Universidad Francisco José de Caldas, Experto en Python, modelamiento en sistemas y analisis de Ciencia de datos.

Hernan Alveiro Erazo: Ingeniero Universidad Nacional de Colombia Candidato a máster en ingeniería de software.

Developers

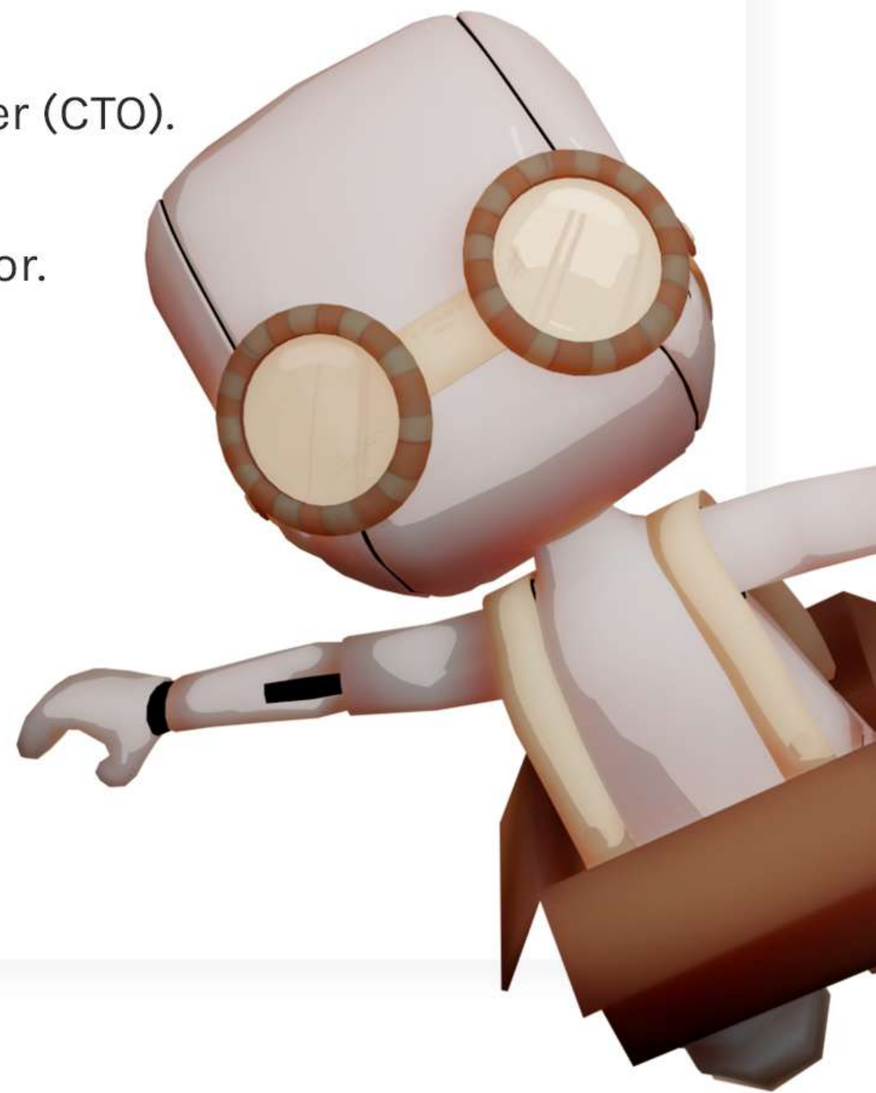
Ivan Anthony Perdomo Pedraza (UniversoUltra): Co founder & Chief Gaming Officer (CGO).

Junior Alexander Vargas Marrero: Co Founder & Web Developer.

Enrique Jesus Mora Nieves: Co Founder & Chief Technology Officer (CTO).

Andrés Savonis Sandoval Farias: Co Founder & Marketing Director.

Joseph Alexy Robles Alvarez: Chief Executive Officer (CEO).



TOYS
LEGEND