

# Стратегічний концепт впровадження криптовалюти для екосистеми Telegram IUI (MLBB-BOSS)

## Цілі запуску власного токена

Запропоновано створити власний криптовалютний токен платформи (на блокчейні Polygon, з перспективою мультичейн-розгортання на Base, Solana тощо). Основні цілі впровадження токена:

- **Публічний запуск і лістинг на біржах:** Токен має бути випущений і лістингований на популярних децентралізованих та централізованих біржах (DEX/CEX). Це дозволить користувачам вільно купувати/продавати його за **USDT, ETH** чи інші валюти, забезпечуючи ліквідність і ринкову оцінку проекту. Вихід на біржі підвищить впізнаваність платформи та залучить додаткових інвесторів і гравців.
- **Використання токена всередині платформи:** Токен слугуватиме *внутрішньою валютою* екосистеми, що стимулює активність і економічну взаємодію спільноти. Зокрема, планується використовувати його для:
  - **Нагородження перемог і активності в турнірах:** Гравці отримуватимуть токени як призи за перемоги або високі досягнення. Це монетизує змагальний процес – подібно до моделі *play-to-earn*, де за успіхи надаються криптовалютні винагороди (як у грі Axie Infinity, де за перемоги гравці заробляють токени SLP, що мають реальну цінність <sup>1</sup>). Регулярні нагороди токенами підвищують мотивацію грати і змагатися.
  - **Оплати NFT-нагород та ексклюзивних предметів:** Токен стане платіжним засобом для придбання внутрішньоігрових цінностей – таких як NFT-трофеї, косметичні предмети, скіни персонажів, значки тощо. Наприклад, **NFT-предмети** за досягнення в кіберспорті можна буде випустити на блокчейні Polygon, а купувати їх за внутрішній токен. Це створить **маркетплейс** цифрових предметів, де володіння закріплене у блокчейні, а всі транзакції прозорі.
  - **Доступу до івентів та бустів:** Володарі tokenів зможуть оплачувати вхід на преміальні події (спеціальні турніри, закриті стріми), а також купувати *бустери* – тимчасові покращення досвіду, додаткові функції в боті, розширені можливості профілю тощо. Це аналогічно до **підписок або внутрішніх покупок** у звичайних іграх, але з використанням криптовалюти.
- **DAO-голосування спільноти:** Токен виконуватиме роль **\*\* governance-токена, надаючи спільноті право голосу в ключових рішеннях. Тримачі tokenів зможуть голосувати за оновлення платформи, зміни правил турнірів, балансування економіки тощо. Такий підхід децентралізує управління і підвищує залученість спільноти. Наприклад, на кіберспортивній платформі The Sandbox\*\* її токен SAND використовується і для транзакцій, і для управління – гравці голосують за розвиток екосистеми <sup>2</sup>. У традиційному спорті вже існують фан-токени команд, які дають уболівальникам право голосу в рішеннях клубів (наприклад, власники фан-токена Team Heretics голосують за дизайн форми та інші рішення клубу <sup>3</sup>).**

- **Донатів і підтримки контент-мейкерів:** Токен може стати зручним інструментом для донатів стрімерам, тренерам, авторам гайдів у межах платформи. Користувачі, що цінують контент, зможуть «чайовувати» авторів токенами через бот – швидко і безпосередньо. Це стимулюватиме розвиток навколоплатформеного контенту та заохочуватиме творців, формуючи колообіг винагород.
- **Винагороди за внесок у розвиток:** Екосистема матиме механізми “reward-to-contribute” – коли користувачі, що допомагають платформі (наприклад, залучають нових гравців, організовують турніри, знаходять баги, модерують чати), отримують токени як подяку. Таким чином будується **економіка винагороди**: активні учасники спільноти стають співвласниками токена, що підвищує їхню лояльність і мотивацію розвивати проект надалі.

Всі перелічені застосування створюють комплексну **утилітарну цінність** токена всередині екосистеми. Це не лише спекулятивний актив, а й корисний інструмент для різних дій на платформі, що стимулює попит на токен. Одночасно, завдяки лістингу на біржах, користувачі матимуть змогу в будь-який момент конвертувати зароблені токени у стабільні монети (USDT) чи інші криптовалюти, отримуючи реальну вигоду за свою активність.

## Варіанти назви та брендингу токена

**Назва токена** повинна відображати дух гри, українську ідентичність та тематику кіберспорту, щоб одразу асоціюватися зі спільнотою **MLBB-BOSS** та її цінностями. Кілька можливих напрямів для назви і брендингу:

- **BOSS Token (BOSS):** Лаконічна назва, що повторює абревіатуру платформи. Слово “Boss” асоціюється з фінальними босами в іграх, лідерством та перевагою – це добре пасує до турнірної екосистеми. **Брендинг:** можна стилізувати токен під зображення трофейного боса або щита, підкресливши, що це головний токен екосистеми. Назва легко запам’ятовується і прив’язана до вже знайомого бренду BOSS.
- **Arena (ARNA) або ArenaCoin:** Назва, що відсилає до *арени* битв – місця, де проходять турніри. Вона міжнародно зрозуміла та геймерська. До того ж, існує реальний кейс: платформа ESPL запустила власний утилітарний токен **\$ARENA** для використання у своїй кіберспортивній системі турнірів<sup>4</sup>. **Брендинг:** стилізувати під арену (колізей) або під емблему турніру; можливе використання командних кольорів або національних мотивів на щитах арени.
- **Tryzub (TRYZ) / Тризуб:** Назва в честь національного символу України – тризуба. Це додасть токenu патріотичного забарвлення та унікальності. Слово *Tryzub* легко читається іноземцями і виділяється серед інших токенів. **Брендинг:** логотип у вигляді стилізованого тризуба в кіберспортивному стилі (можливо, зі світловими ефектами, як у ігрових артефактів). Такий дизайн підкреслить українську ідентичність проєкту і сподобається локальній спільноті.
- **GG Token (GGT):** Від геймерського сленгу “GG” – *good game*, що символізує спортивну поведінку та завершення матчу. Назва проста і відома кожному гравцю. **Брендинг:** можна обіграти мотиви перемоги, рукостискання після матчу, кубка. Також “GG” співзвучне з “геймінг” та “гуд гейм”, має позитивну конотацію. За бажанням можна розшифрувати як “GameGold” чи “GamerGratitude”.
- **Назви зі світу MLBB або кіберспорту:** Можна використати ім’я легендарного героя, артефакту чи терміну з **Mobile Legends: Bang Bang**, щоб одразу резонувати з фанатами

гри. Наприклад, **“Nova Token”** (нова зірка), **“Legend Coin”**, **“MVP Token”** тощо. Однак варто бути обережним з прямими посиланнями на IP гри (щоб уникнути юридичних питань), краще брати загальні поняття зі світу кіберспорту: **“FragToken”**, **“Critical Strike (CRT)”**, **“Victory Point (VP)”** тощо. **Брендінг:** стилізувати під ігрову естетику (наприклад, у випадку **“Frag”** – осколок кристалу чи монета з вибуховим ефектом, **“Legend”** – корона або меч).

При виборі назви слід врахувати унікальність (щоб на CoinMarketCap не було дублів), легкість вимови різними мовами та наявність вільного домену/акаунтів у соцмережах. Брендінг токена має бути консистентним з загальною айденітикою платформи: якщо MLBB-BOSS вже має кольори чи маскот, варто використати їх і в дизайні токена. Українські мотиви можуть проявлятися через кольорову гаму (жовто-блакитні елементи), орнаменти, шрифти тощо. Важливо, щоб візуально токен виглядав привабливо як маленька іконка в інтерфейсі бота або гаманця.

## Архітектура інтеграції токена в Telegram-бот

Інтеграція блокчейн-токена в екосистему Telegram-бота вимагає продуманої архітектури, що поєднує зручність для користувачів Web2 та надійність Web3. Розглянемо ключові компоненти та підходи:

**1. Smart Contract токена (Polygon):** на бекенді необхідно розробити та розгорнути смарт-контракт токена стандарту ERC-20 (або аналогічного) в мережі **Polygon**. Polygon обрано через його низькі комісії та високу продуктивність – він ідеально підходить для додатків з частими мікротранзакціями <sup>5</sup>. Контракт визначатиме загальну емісію, символ, десятковість токена, а також матиме можливість карбування (mint) нових tokenів для виплат винагород чи, навпаки, спалювання (burn) для зменшення обігу. Варто передбачити ролі: наприклад, спеціальний **“Minter”**-адрес (контрольований платформою) з правом випускати нагороди. Код контракту повинен пройти аудит безпеки перед запуском.

**2. База даних користувачів та зв'язка з гаманцями:** кожному користувачеві Telegram-бота слід забезпечити *асоційований криптовалютний гаманець*. Є два підходи: - *Некостодіальний (користувач контролює сам)*: бот пропонує прив'язати існуючий гаманець (наприклад, MetaMask, TrustWallet) шляхом підписання повідомлення, або ж створює новий гаманець для користувача і передає йому початкову фразу відновлення. У цьому випадку користувач сам зберігає приватні ключі, а бот лише читає баланс через блокчейн API. Перевага – справжній Web3-досвід, недолік – складність для новачків у налаштуванні. - *Костодіальний (платформа керує гаманцями)*: простіший варіант – кожному акаунту Telegram відповідати внутрішній запис у базі з балансом tokenів. Фактично платформа тримає всі токени на своєму майстер-гаманці, але веде облік внутрішніх балансів користувачів. Тоді при внутрішніх операціях (нарахування нагород, покупки) не потрібні транзакції в блокчейні – вони фіксуються в базі даних, а зовнішні операції (вивід на зовнішній гаманець, поповнення) здійснюються через одну централізовану точку. Така модель схожа на баланс на біржі або в іграх (off-chain баланс із можливістю withdrawal). Вона зручна для Web2-аудиторії, бо не потребує встановлення гаманця – користувач бачить баланс прямо в боті. **Приклад:** платформа Community Gaming використала подібний підхід – інтегрувала Polygon для миттєвих виплат гравцям, які отримують призи фактично **без необхідності розуміти, як працюють криптогаманці** <sup>6</sup> <sup>7</sup>. Це знижує бар'єр входу для новачків. Недолік костодіального рішення – необхідність високої безпеки на стороні платформи, адже вона відповідає за збереження коштів користувачів.

**3. Зв'язок Telegram-бота з блокчейном:** бот взаємодіє з блокчейном через бекенд-сервер, який використовує Web3-бібліотеки (наприклад, Ethers.js або Web3.py) для відправлення транзакцій та

читання даних. Комунікація така: - Коли потрібно нарахувати токени (виграш в турнірі) – бекенд ініціює транзакцію `mint` або передачу з пулу призів на адресу гаманця користувача. - Коли користувач хоче витратити токени (купити NFT або квиток на івент) – бот надсилає команду бекенду, який або списує баланс з внутрішнього обліку, або створює транзакцію смарт-контракту (напрямку спалюючи токени чи переказуючи їх на гаманець платформи як оплату). Усі важливі дії підтверджуються користувачем через інтерфейс бота (кнопкою або введенням підтвердження). - **Перевірка транзакцій:** після кожної зовнішньої транзакції (наприклад, виведення токенів) бекенд моніторить відповідний блокчейн (через **Polygon RPC** або сервіси типу Alchemy/Infura) щоб пересвідчитись, що транзакція підтвердилась, і повідомляє бот, який відсилає користувачу повідомлення про успіх або помилку.

**4. Інтерфейс користувача в Telegram:** бот повинен надавати зручний UI для основних операцій з токеном: - **Перегляд балансу:** команда `/balance` або кнопка меню, яка покаже поточну кількість токенів, можливо, разом з еквівалентом у доларах. Дані беруться або з внутрішньої БД, або напряму з блокчейну (через запит балансу ERC-20 на адресу користувача). - **Перекази між користувачами:** можливість відправити токени іншому гравцеві (наприклад, як приз гравцю матчу або донат стрімеру). Бот запитує суму і отримувача (можна обрати зі списку друзів або ввести гаманець). Якщо внутрішня економіка – просто оновлюється база; якщо on-chain – виконується транзакція, що може вимагати комісії (її варто покривати платформі для зручності користувачів, або застосувати модель “gasless” транзакцій з підписами). - **Обмін/конвертація:** інтеграція з DEX. Оскільки токен буде на Polygon, його ліквідність, наприклад, можна забезпечити на DEX **Uniswap v3 (Polygon)** або **QuickSwap**. Бот може використовувати API агрегатора (скажімо, 1inch) для обміну – користувач обирає “Продати X токенів за USDT/ETH” і бот через бекенд проводить своп на DEX, зараховуючи користувачу USDT (які можна або залишити на балансі, або вивести на гаманець). Аналогічно, купівля – бот на бекенді купує токени за стейблкоїни за ринковим курсом і збільшує баланс користувача. Цей функціонал зробить економіку **проникною** до зовнішнього світу: користувачі легко заходять і виходять з активу. - **Карбування NFT та покупки:** якщо платформа роздає або продає NFT (трофеї, предмети), бот може забезпечити їх отримання. Наприклад, переможець турніру натискає кнопку “Claim NFT” – бот через смарт-контракт **mint**-ить NFT на його адресу (при цьому стягнувши певну кількість токенів як оплату, якщо це покупка). Отримані NFT можуть зберігатися на тому ж гаманці користувача. Для відображення колекцій можна підключити **Telegram Web App** всередині бота: наприклад, міні-вікно з галереєю NFT користувача, отриманих на платформі. - **Web3-синхронізація:** Telegram-бот може використовувати механізм **Deep Linking** або **OAuth** для зв'язки з Web3. Наприклад, при бажанні користувач може підтвердити свій Telegram-акаунт через підписання повідомлення з його Ethereum-гаманця – щоб довести володіння адресою. Це корисно для **DAO-голосувань**: коли проводиться голосування, система враховує голоси пропорційно токенам на адресах, прив'язаних до акаунтів. Користувач у боті бачить свої варіанти голосування і обирає, а бекенд відправляє транзакцію голосу від імені користувацької адреси (або якщо кастодіально – від мультисиг-гаманця платформи, підтверджуючи волю користувача).

**5. Підтримка мультичейн (Base, Solana):** у довгостроковій перспективі можна **розгорнути токен на інших блокчейнах** для охоплення ширшої аудиторії або використання специфічних переваг тих мереж. Можливі два варіанти: - **Бриджінг єдиного токена:** основним залишається токен на Polygon, але створюються мости (bridge) до мережі Base, Solana тощо. Таким чином користувач може переміщувати свої токени між мережами. Платформа може офіційно підтримувати такий міст у боті (наприклад, інтегрувати API популярних мостів). Важливо синхронізувати економіку (загальна кількість токенів в обігу лишається однаковою, просто вони розподілені по ланцюгах). - **Декілька версій токена:** випустити окремі токени в інших мережах (наприклад, **BOSS.sol** на Solana, якщо платформа розшириться на ігри Solana-екосистеми). Це

складніший шлях, бо по суті виникають різні активи, хоча їх можна зробити взаємозамінними за курсом 1:1 шляхом резервування. Більш доцільно все ж використовувати перший підхід.

Прикладом мультичейн стратегії є **Chiliz (CHZ)** – токен спортивної фан-платформи Socios, який існує і на Ethereum, і на Binance Smart Chain, щоб користувачам було зручніше працювати в різних середовищах. Наша платформа може насамперед запуснитися на Polygon (де вже є багато ігрових dApp'ів), а Base розглядати для майбутнього (як екосистему від Coinbase з потенційно мільйонами користувачів), Solana – для високошвидкісних сценаріїв (якщо, скажімо, інтегруємо кіберспортивні продукти з Solana-мережі).

**6. Масштабованість та продуктивність:** Telegram-бот повинен витримувати потенційно тисячі користувачів одночасно, особливо під час великих турнірів або airdrop'ів токена. Тому бекенд варто будувати з **чергами обробки транзакцій**: якщо багато подій нарахування tokenів, вони ставляться в чергу і обробляються послідовно, щоб не перевантажити блокчейн і не вийти за ліміти швидкості API. Polygon здатен обробляти ~65k транзакцій за добу на кожен смарт-контракт, але щоб уникнути пікових затримок, можна комбінувати підходи: наприклад, всі мікро-транзакції проводити на рівні бази даних, а під кінець дня сумарно оновлювати ончейн (більш складно, але економить газ). Архітектура повинна бути готова до збільшення навантаження: горизонтальне масштабування бекенду, резервні ноди RPC, кешування частих запитів (балансів, цін токена).

**7. Безпека інтеграції:** питання безпеки в архітектурі – критично важливе (детальніше про безпеку та токеноміку – у розділі нижче). В контексті архітектури слід зазначити: - Використання **HTTPS** та шифрування при обміні даними між ботом і сервером. - Захист API ключів до блокчейн-нод, обмеження доступу за IP. - Якщо зберігаються приватні ключі користувачів (костодіальний варіант) – вони мають бути зашифровані, бажано використовувати апаратні модулі безпеки (HSM) або принаймні *secret management service*. Доступ до них повинен бути суворо обмежений. - Обмеження по частоті запитів (rate limiting) на операції, щоб зупинити спам-команди, які можуть навантажити систему. - Валідація даних від користувача: суми транзакцій, формати адрес – на рівні бота, щоб не допустити помилкових чи зловмисних даних до бекенду. - Регулярні **аудити смарт-контрактів** і перевірка вразливостей. Як зазначається в практиках інтеграції блокчейну в ігри, необхідно проводити аудити і впровадити антифрод-механізми перед запуском, аби убезпечити гравців <sup>8</sup>.

Отже, архітектурне рішення поєднує **зручність Telegram** (простий інтерфейс бота) з **можливостями Web3** (блокчейн-цінності: децентралізація, торгівля, справжня власність). Користувачі зможуть взаємодіяти з токеном майже так само просто, як з внутрішньоігровою валютою, але за лаштунками працюватиме надійна крипто-інфраструктура. Це відкриває дорогу до залучення масової аудиторії, яка навіть може не усвідомлювати, що користується блокчейном – вони просто отримують нагороди, беруть участь у голосуваннях, купують предмети через звичний бот, а все складне (транзакції, зберігання) відбувається автоматично.

## Приклади успішних Web3-проектів у кіберспорті та геймінгу

Для підтвердження життєздатності концепції розглянемо **реальні кейси**, де власні токени були успішно інтегровані в екосистему кіберспорту або ігор. Ці приклади демонструють, як подібні ідеї працюють на практиці, і надихають на впровадження найкращих рішень:



Кіберспортивні фанати на арені: платформи на кшталт *Socios* випускають фан-токени команд, що дозволяють уболівальникам отримувати ексклюзивні бонуси і голосувати за рішення клубів <sup>3</sup>. Токенізація взаємодії посилює емоційну залученість фанатів, перетворюючи їх на активних учасників спільноти.

- **Socios та фан-токени для команд:** *Socios.com* – це платформа, що співпрацює з традиційними спортивними та кіберспортивними командами для випуску **fan tokens**. У кіберспорті партнерами *Socios* є відомі клуби: **NAVI, Team Heretics, OG, Alliance, Team Vitality** та інші <sup>9</sup>. Фан-токени (на кшталт \$HER від Team Heretics) дають право голосу щодо рішень команди (як дизайн форми, вибір слогану, формати фан-зустрічей) і відкривають доступ до призів та привілеїв <sup>3</sup> <sup>10</sup>. Це створює безпрецедентний рівень взаємодії: уболівальники відчувають співпричетність до успіхів команди. Команди ж отримують нове джерело доходу від продажу токенів і зростання лояльності фан-бази. **Результати:** модель виявилася дуже успішною – вже у 2021 році *Socios* мав понад **1,2 млн користувачів**, а продажі фан-токенів перевищили \$150 млн <sup>11</sup>. Це показує, що токени можуть масово приваблювати аудиторію та генерувати значні об'єми торгів.
- **Epulze (платформа турнірів з власним токеном EPX):** *Epulze* – шведська кіберспортивна платформа для проведення турнірів (зокрема з Dota 2). Вона впровадила власну криптовалюту **EPX** як серцевину економіки сервісу. **Застосування токена:** сплатити внесок за участь у турнірі, поповнити призовий фонд, отримати виграш – все це можна через EPX <sup>12</sup>. Блокчейн забезпечує прозорість: результати матчів і виплати призів захищені від підробки, а транзакції – швидкі та дешеві. *Epulze* завдяки цьому усуває посередників і автоматизує призові виплати (гравці одразу отримують виграші на свої гаманці). Користувацький досвід стає чеснішим і зрозумілішим, особливо для невеликих турнірів та аматорських ліг, де раніше могли бути затримки з виплатами. *Epulze* демонструє, як **децентралізована турнірна платформа** здатна підвищити ефективність організації змагань і довіру серед учасників <sup>13</sup> <sup>14</sup>.
- **ESPL Arena і токен \$ARENA: Esports Players League (ESPL)** – глобальна аматорська кіберспортивна ліга, що перейшла до моделі Web3. У 2024 році вони запустили платформу **ESPL Arena** з інноваційною концепцією **“Host-to-Earn”**, яка дозволяє будь-кому стати організатором аматорського турніру <sup>15</sup> <sup>16</sup>. Для стимулювання цієї екосистеми ESPL випустила утилітарний токен **\$ARENA** (запущений на DEX PancakeSwap) і інтегрувала **NFT-нагороди** <sup>4</sup>. Токени використовуються як **призові** в турнірах, які створюють самі

користувачі, а також як плата за участь чи за придбання цифрових предметів. ESPL фактично будує **децентралізовану кіберспортивну екосистему**, де ентузіасти отримують винагороди за організацію змагань (host-to-earn) і за перемоги. Це новаторський підхід: не лише грати, а й хостити і заробляти. **Висновок:** інтеграція NFT та токенив у випадку ESPL підвищила залученість і мотивацію спільноти брати участь – гравці тепер конкурують не тільки за честь, а й за реальні цифрові активи <sup>17</sup>.

- **Axie Infinity (ігрова економіка з токенами AXS/SLP):** хоча Axie Infinity – це радше гра, ніж кіберспорт, її часто наводять як успішний приклад **play-to-earn** моделі. Гра побудована на Ethereum/Polygon і має два токени: **AXS** (Governance-токен) і **SLP** (токен-нагорода). Гравці заробляють SLP, перемагаючи у битвах своїх «аксі» – ці токени можна обміняти на інші криптовалюти, фактично отримуючи дохід за гру <sup>1</sup>. В піковий момент Axie Infinity мала *понад 1 млн активних гравців щоденно*, багато з яких грали для заробітку <sup>18</sup>. **Чому це важливо для нас:** Axie показала, що **ігровий токен** здатен утримувати велику аудиторію та створювати самодостатню економіку: гравці купують персонажів (NFT) за AXS, заробляють SLP, витрачають їх на вирощування нових персонажів або продають. Хоча Axie – це окремий ігровий всесвіт, принцип подібний: дати гравцям **власність** (на токени, на NFT) і можливість заробити – і вони залучаються набагато сильніше, ніж у free-to-play іграх без blockchain. Звісно, варто пам'ятати і уроки Axie: дуже високі нагороди без належного контролю емісії призвели до інфляції SLP і падіння його ціни – тому треба продумати збалансовану токеноміку.

- **Інші кейси:** можна згадати і **Decentraland** – віртуальний світ, де токен **MANA** використовується для купівлі землі, предметів і голосування за розвиток платформи (DAO) <sup>19</sup>. Також існують спеціалізовані рішення для стрімерів: наприклад, **Theta Network** – децентралізований стрімінговий сервіс, що заохочує глядачів роздачею токенив TFUEL за поширення відеопотоку. Це підвищує якість стрімів і винагороджує учасників екосистеми. Є **DMarket** – маркетплейс ігрових предметів (створений українцями), який вводив власний токен для купівлі/продажу внутрішньоігрових речей, полегшуючи транзакції між гравцями. Такі приклади підтверджують тренд: **геймінг і кіберспорт активно рухаються в бік Web3**, впроваджуючи токени, щоб дати гравцям більше контролю та отримувати нові джерела монетизації.

## Пояснення для Web2-користувачів: що таке токен і навіщо він потрібен?

Важливо простою мовою пояснити спільноті, **що таке токен** і яку користь він приносить гравцям. Багато користувачів можуть не мати досвіду з криптовалютою, тому інформацію слід подати аналогіями, без зайвої технічної термінології.

### Що таке токен простими словами?

Токен – це по суті **цифрова монета**, тільки не фізична, а існуюча в Інтернеті. Він випускається на спеціальній платформі (блокчейні) і має цінність, подібно до ігрової валюти чи балів лояльності. Якщо проводити аналогію, токен – як **жетон у грі** або **внутрішньоігрове золото**, яке ви заробляєте за активність і можете обміняти на бонуси. Але на відміну від звичайних ігрових балів, які прив'язані лише до гри, **наш токен – це криптовалюта**. А криптовалюта означає, що цей актив належить вам по-справжньому: він зберігається у вашому електронному гаманці, його можна переслати комусь ще, продати чи купити більше – і ніхто (навіть розробники) не можуть його забрати чи обнулити без вашого дозволу. Одне з визначень звучить так: «Токен — це цифровий актив, що випускається на певному блокчейні з метою використання як платіжний

інструмент»<sup>20</sup>. Тобто, він створений спеціально для того, щоб ним розраховуватися або обмінювати в межах платформи (і не тільки).

### Навіщо він потрібен гравцю?

Наш токен – це **центр економіки платформи**. Для гравця він відкриває багато нових можливостей: - **Заробіток за гру**: Ви можете отримувати токени за свої успіхи (наприклад, виграли турнір – отримали приз токенами). Це схоже на призові гроші, тільки в цифровому вигляді. Але на відміну від звичайних призів, токени ви можете одразу використати: обміняти на іншу валюту (наприклад, USDT, а потім вивести на картку гривні), або придбати щось усередині платформи (NFT, підписку тощо). - **Власність і торгівля**: Якщо раніше за перемоги ви могли отримати лише “славу” або якийсь бейдж в профілі, то тепер отримаєте актив, що має реальну цінність. Ви самі вирішуєте, що з ним робити – зберігати (в надії, що ціна виросте), продати на біржі, або інвестувати в розвиток свого профілю (купити нові можливості). Це більше схоже на **фантастичну RPG**, де після квесту вам дають скриню із золотом, і ви можете цією здобиччю розпорядитися як забажаєте. - **Доступ до ексклюзивів**: Токен буде потрібен, щоб потрапити в особливі частини нашої екосистеми. Наприклад, тільки власники токенів зможуть зареєструватися на деякі топ-турніри або отримати сувеніри з автографами кіберспортсменів (NFT). Це як **premium-підписка**, але набагато гнучкіше: ви не просто платите, а й володієте активом. Якщо передумали – продали токен іншому, і він отримає ці привілеї. - **Спільнота і вплив**: Тримачі токенів будуть частиною нашого **DAO-клубу**. Уявіть, що у грі ви не лише гравець, а й член ради, що вирішує, куди гра розвиватиметься. Через голосування в боті ви впливатимете на те, які функції додати, які правила змінити. Ваш голос буде **почутим**, бо підтверджений токенами. Таким чином, гра стає не лише **для спільноти, а й від спільноти**. - **Проста взаємодія**: Якщо хтось ніколи не користувався криптовалютами – не біда. Ми постаралися зробити все максимально просто: прямо в Telegram у вас буде **гаманець**, а бот підказуватиме всі кроки. Наприклад, ви зможете натиснути кнопку «Отримати нагороду» і токени зарахуються на ваш рахунок; або натиснути «Обміняти» – і бот конвертує ваші токени в потрібну валюту. Вам не треба встановлювати додаткові додатки чи розуміти, що таке блокчейн – все працює у фоні.

**Вигода для користувачів**: по суті, впровадження токена робить нашу платформу ближчою до моделі “*гра, що платить*”. Ви не просто граєте заради розваги – тепер кожна ваша перемога, ваша активність може матеріально винагороджуватися. Це не означає, що всі будуть заробляти тисячі (ринок диктує ціну токена), але це приємний бонус, який може покрити вам, скажімо, інтернет або новий ігровий девайс, якщо ви активно берете участь у турнірах. Головне – **гра стає ціннішою**: час, проведений у ній, конвертується в актив, яким ви володієте.

### Як користуватись токеном?

- **Отримання**: ви будете заробляти токени автоматично за певні дії (перемоги, виконані квести, внесок у спільноту). Іноді ми проводитимемо **акції** – наприклад, *airdrop* токенів першим користувачам чи бонус за друзів, яких ви запросили. Усі такі надходження ви побачите в боті (вам прийде повідомлення, що нараховано X токенів). Також токени можна купити – або прямо у боті за гривні/криптовалюту, або на біржі (просто як купівлю будь-якої іншої крипто). - **Зберігання**: ваші токени прив’язані до вашого облікового запису Telegram. Ви можете в будь-який момент перевірити свій баланс. Якщо ви більш просунутий користувач – можете підключити власний крипто-гаманець і зберігати їх там. Але це не обов’язково, можна довірити зберігання платформі, яка подбає про технічні аспекти. - **Витрати і перекази**: коли у вас є токени, з’явиться багато можливостей їх витратити з користю. Наприклад, купити квиток на наступний великий турнір з особливими призами, або отримати собі унікальний скін персонажа (NFT) – бот покаже каталог, ви підтвердите покупку, і токени списуються, а предмет ваш. Так само ви можете **нагородити іншого гравця** – припустимо, вам сподобалася гра стрімера, ви надсилаєте йому 10 наших токенів як донат (майже як відправити стікер, тільки значущіше). Переказ відбувається за кілька



секунд, на екрані у обох з'явиться підтвердження транзакції. - **Конвертація у реальні гроші:** коли захочете, ви зможете обміняти токени на стабільну валюту (USDT) чи іншу крипту. Це робиться також через бот або на біржі. Таким чином, якщо ви назбирали багато tokenів і вам потрібні кошти – ви не прив'язані, завжди можна отримати за них реальну цінність.

Загалом, ми пояснюємо користувачам, що **token – це серце нової економіки платформи**, яка робить їх досвід цікавішим та вигіднішим. Наводимо паралелі з тим, що їм уже знайоме (внутрішньоігрові валюти, турнірні призи, VIP-карти фанатів), і підкреслюємо переваги: прозорість (усі транзакції видно, нічого не підтасуєш), свобода (можна продати чи купити коли завгодно), **сучасність** (приєднання до світового тренду GameFi).

## Токеноміка та принципи безпеки

При запуску власної криптовалюти критично продумати **токеноміку** – економічну модель токена (емісія, розподіл, стимули утримувати token) – а також заходи безпеки та запобігання зловживанням. Ця секція орієнтована більше на розробників і тих, хто цікавиться технічно-економічними деталями.

**1. Емісія та розподіл токена:** спочатку визначаємо, скільки tokenів буде створено і як вони потраплять в обіг. Є варіанти: - **Фіксована емісія** (наприклад, 100 мільйонів tokenів) з розподілом: X% – для продажу інвесторам/на біржах (ICO/IEO), Y% – в резерв платформи (фонди розвитку, призові фонди), Z% – команді та партнерам, W% – на **airdrops** і маркетинг. При такій моделі нові токени не випускаються, а винагороди виплачуються з вже зарезервованого пулу (допустимо, 30% tokenів зарезервовано на нагороди, і вони видаються протягом кількох років). - **Мінтинг з інфляцією:** початкова емісія може бути меншою, але смарт-контракт дозволяє випускати нові токени для винагород (заздалегідь прописавши, як швидко це відбувається – наприклад, **щорічна інфляція 5%**). У такому випадку треба дуже уважно збалансувати модель, щоб інфляція не знецінювала token. Як варіант – запланувати зменшення випуску з часом (модель *halving*, як у біткоїна, або нагороди по епохах). - Для нашої платформи можна обрати комбінований підхід: значну частину tokenів одразу видати (продати або розподілити), але мати можливість дуже обмеженого додаткового випуску за рішенням DAO (наприклад, якщо спільнота проголосує за збільшення призових фондів).

**2. Стимулювання утримання (hold) токена:** щоб запобігти ситуації, де всі одразу продадуть отримані токени і курс обвалиться, потрібні механіки, що заохочують **холдити** token або реінвестувати його у платформу: - **Стейкінг (Staking):** користувачі можуть **заморозити** свої токени на певний період в обмін на винагороду. Наприклад, застейкав 1000 tokenів на 3 місяці – отримуєш +5% зверху. Стейкінг зменшує кількість tokenів в обігу (і підтримує ціну), а для користувача це пасивний дохід і ознака статусу. Також стейкінг може давати привілеї – право голосу в DAO, доступ до закритих бета-функцій тощо. **Принцип:** більше користі лишити token, ніж продати зараз. (У блокчейн-іграх це популярно – так, багато проектів DeFi/GameFi мають “staking rewards”).

- **Використання в екосистемі:** ми вже згадували різні способи витратити token на платформі (NFT, івенти...). Це теж частина токеноміки – має бути **достатньо “sink”-механік**, аби токени не лише накопичувалися, а й витрачалися корисно. Якщо гравець розуміє, що за токени він отримує класні речі, він охоче лишатиме їх у системі. Наприклад, випуск обмежених NFT героїв за токени спонукає тримати токени до моменту продажу цих героїв. - **Зовнішня цінність:** лістинг на біржах сам по собі створює зовнішній попит. Якщо платформа популярна, зовнішні трейдери можуть хотіти купити token, щоб інвестувати (на перспективу росту ціни). Це створює приплив коштів.

Наша задача – прозора комунікація, roadmap розвитку, партнерства, щоб інвестори бачили перспективу і хотіли тримати токен довгостроково, а не спекулювати.

**3. Антиспам та античит-механізми:** від самого початку слід подумати, як запобігти недобросовісному отриманню токенів: - **Запобігання мультиакаунтам:** якщо токени нараховуються за активність, зловмисники можуть створювати багато фейкових акаунтів-«ботів», щоб фармити нагороди. Для протидії варто вимагати певної **верифікації** користувача перед тим, як він почне заробляти. Це може бути підтвердження номеру телефону, або капча, або початковий внесок (наприклад, щоб брати участь у турнірі, треба мати невеликий депозит токенів – боти не захочуть витратити кошти заради накрутки). Можна реалізувати **реферальні обмеження**: якщо бачимо, що 100 акаунтів зареєстровано з одного пристрою чи запрошені одним користувачем за короткий час, їх нагороди блокуються до перевірки. - **Чесність змагань:** токени як призи – ласий шматок, тому можуть бути спроби шахрайства (договірні матчі, накрутка результатів). Тут виручить **прозорість блокчейну**: результати турнірів можуть записуватися в блокчейн (принаймні хеш результату), щоб їх не можна було заднім числом змінити. Виплати токенів переможцям йдуть автоматично по завершенні матчу – людський фактор мінімізовано. До того ж, всі транзакції токенів видно на Explorer'і, тож спільнота сама побачить, якщо раптом токени йдуть не тим чи в дивних обсягах. - **Обмеження на перекази для нових акаунтів:** щоб запобігти масовому зливу накручених токенів, можна встановити правило: новий користувач не може переслати токени на зовнішній гаманець протягом, скажімо, перших 7 днів, або має спершу набрати певний **Level** на платформі. Це відсіє фермерів, які прийшли лише за швидким прибутком.

**4. Управління ліквідністю та цінністю токена:** команда проєкту повинна активно керувати питаннями ліквідності: - **Резерв ліквідності на DEX:** з казначейства виділяється певна частка токенів + еквівалентна сума в USDT/ETH для формування пулу ліквідності на DEX (наприклад, на Uniswap). Це забезпечує, що навіть якщо багато користувачів захочуть продати токени, на ринку буде достатньо об'єму, щоб ціна не просіла миттєво. Пул ліквідності може заробляти комісії, які повертаються в казначейство або спалюються для підтримки ціни. - **Механізм спалювання:** щоб контролювати інфляцію, частину токенів варто **спалювати** (виводити з обігу) у різних випадках. Наприклад, 5% від кожної внутрішньої покупки на маркетплейсі спалюється. Або проводити періодичні buyback & burn: платформа заробляє прибуток (скажімо, від комісій турнірів) в USDT, потім частину спрямовує на викуп власного токена з ринку і спалення. Такі дії створюють дефіцит і підтримують довгострокову **зростаючу вартість** токена за рахунок зменшення пропозиції <sup>21</sup>. - **Моніторинг економіки:** рекомендується постійно відстежувати метрики – скільки токенів в обігу, скільки середній користувач заробляє і витрачає, як змінюється ціна на ринку, кількість транзакцій тощо <sup>22</sup>. Це дозволить коригувати нагороди або ціни. Наприклад, якщо бачимо, що за місяць видано занадто багато токенів і користувачі не встигають їх використовувати, – можна **зменшити коефіцієнти нагород** або запустити додаткові івенти, де ці токени будуть потрібні.

**5. Безпека смарт-контрактів:** контракт токена та пов'язані з ним контракти (для NFT, для DAO-голосувань, для стейкінгу) мають бути безпечними: - Перед розгортанням – **аудит від сторонніх експертів** (сертифіковані компанії з безпеки блокчейнів). Вони перевіряють код на вразливості (наприклад, **reentrancy**, переповнення, доступ до функцій mint/burn тощо). Всі знайдені проблеми потрібно виправити. - **Модульність і простота:** бажано, щоб контракт токена був стандартним (OpenZeppelin ERC20 без модифікацій) – це зменшує шанс багів. Додаткову логіку (управління економікою) краще винести у окремі контракти або бекенд-рішення. - **Адміністрування контрактів:** якщо контракт має адміністратора (Owner), треба мінімізувати його можливості, аби уникнути зловживань або злону. Наприклад, чи потрібна функція `mint` після початкової роздачі? Можливо варто її заблокувати (revoke) або поставити багатопідписний контроль

(multisig), де для кожної дії потрібно підтвердження кількох членів команди або навіть голосування DAO. - **Безпечні оновлення:** інколи використовують проксі-контракти, щоб мати змогу оновити логіку. Це зручно, але ризиковано (можна випадково або навмисно змінити правила). Можливо, для простоти варто взагалі випустити незмінний токен, а якщо потрібні нові функції – запускати нові версії контрактів окремо.

**6. Регуляторні аспекти:** хоча це більше правове питання, але безпека включає і відповідність законом: - Уникати ознак security (інвестиційного контракту), якщо токен утилітарний. Тобто не обіцяти гарантованого прибутку, наголошувати на споживчих цінностях токена в екосистемі. - Реалізувати базове **KYC** для великих інвесторів, якщо планується продаж tokenів, щоб не було претензій по відмиванню коштів. - Чітко прописати **правила користування токеном** (угоду), щоб користувачі знали про ризики (волатильність ціни тощо).

Висновок з цього розділу: токеноміка повинна бути **розумною і збалансованою**, щоб токен мав стабільний розвиток, а не “вистрілив і згас”. Це передбачає **обмежену емісію**, стимулювання корисної активності (щоб токени отримували ті, хто робить внесок у екосистему), і механізми контролю пропозиції (стейкінг, спалювання, відстеження показників). Безпека – це основа довіри: користувачі мусять бути впевнені, що їхні токени в безпеці, що ніхто не зможе надрукувати собі мільярд tokenів чи зламати бота і викрасти кошти. Тому ми закладаємо найкращі практики індустрії в нашу реалізацію. За словами експертів, успішна реалізація токена потребує правильно обраного блокчейну, масштабованості рішення і дотримання регуляцій, а також пріоритету **user experience** і **anti-fraud** механізмів <sup>8</sup> – усе це ми враховуємо при розробці.

## Очікувані переваги для платформи та спільноти

Впровадження власної криптовалюти принесе низку стратегічних переваг, як короткострокових, так і довгострокових. Розглянемо, **які вигоди отримає платформа MLBB-BOSS та її користувачі:**

- **Зростання лояльності та активності користувачів:** гравці, які володіють токенами, стають фактично співучасниками екосистеми. Вони більше зацікавлені повертатися на платформу щодня – адже активність може принести їм пряму вигоду. Ефект підтверджується на практиці: наприклад, після інтеграції tokenів у Telegram-гри CryptoWarriors **рівень утримання користувачів виріс з 45% до 68%**, а середній час сесії подвоївся <sup>23</sup>. Тобто, tokenізована економіка мотивує гравців залишатися довше і вкластись у розвиток свого профілю. Крім того, елемент змагальності підсилюється: якщо раніше грали “щоб отримати перше місце”, то тепер – ще й **за призовий фонд** tokenів, що робить турніри більш напруженими та цікавими. Лояльні користувачі також частіше будуть ділитися платформою з друзями (реферальний ефект), бо можуть аргументувати: “Приходь, тут можна не лише грати, а й заробляти/отримувати класні штуки за гру”.
- **Економічна сталість платформи:** власний токен допомагає створити **самозабезпечувану економіку**. Частина доходів платформи буде генеруватися всередині системи – через продаж NFT, комісію з турнірів чи маркетплейсу, преміум-підписки, оплачені токеном, тощо. Це зменшує залежність від зовнішнього фінансування чи реклами. Більше того, платформа може накопичувати резерв tokenів (казначейство), який зростатиме в ціні разом з успіхом проекту – фактично, це як створення **цифрового активу компанії**. Якщо токен набуде популярності, платформа зможе фінансувати свій розвиток, продаючи невелику частину tokenів на ринку, замість того щоб шукати інвестиції чи кредити. Ще один аспект сталості – **прозорість розрахунків**. Всі виплати призів, винагород, донати – здійснюються на блокчейні, що знижує витрати на традиційні платіжні

шлюзи і мінімізує шахрайство з платежами. Менше витрат – більше фінансової міцності у довгостроковій перспективі.

- **Нові джерела доходу:** токен відкриває кілька **каналів монетизації**, яких раніше не було:
- **Первинний продаж (ІТО/ІСО):** можна провести початкову пропозицію токенів (наприклад, краудсейл для спільноти або private sale для партнерів). Якщо спільнота вірить у проект, вона підтримає гривнею/криптою, купивши токени – ми отримаємо фінансування для розвитку. Це схоже на продаж акцій компанії, але в децентралізованому варіанті.
- **Комісії від DEX/CEX:** якщо токен матиме обіг на біржах, команда може забезпечувати ліквідність і заробляти на **market making** (різниці цін) або на відсотку комісій пулу. Не прямий, але можливий дохід.
- **Маркетплейс NFT:** випуск лімітованих NFT-предметів, продаж яких за токени приносить дохід команді (частка від продажу йде розробникам). Аналогічно – комісія з торгів між користувачами (якщо гравці перепродують предмети один одному, платформа може брати 5-10% комісії в токенах).
- **Партнерства та реклама:** наявність токена дозволяє цікаві колаборації. Наприклад, спонсор турніру може купити певну кількість токенів і роздати як бонус учасникам – фактично, купуючи токени, спонсор фінансує турнір, а ми отримуємо фінансовий внесок. Або кіберспортивні організації можуть придбати токени, щоб отримати право проводити спільні івенти. Це все – монетизовані можливості, яких раніше б не було.
- **Інтеграція з глобальними маркетплейсами та сервісами:** наш токен і NFT стандартні для блокчейну, отже, їх можна легко інтегрувати із зовнішніми майданчиками. **Приклад:** якщо ми випустили колекцію NFT-трофеїв на Polygon, ці NFT автоматично можна виставити на продаж на OpenSea, Rarible та інших платформах – про наш проект дізнається ширша аудиторія колекціонерів. Токен може бути доданий у відомі гаманці (MetaMask, Trust Wallet), трекатись на CoinGecko і т.д. Це підвищує видимість проекту у світі. Також з'являється опція інтегруватися з іншими іграми чи сервісами: скажімо, інший телеграм-бот може приймати наш токен як плату за свої послуги (взаємовигідна інтеграція). Фактично, ми стаємо частиною **Web3-екосистеми**: сьогодні користувач витрачає токени в нашій грі, а завтра – обмінює їх і купує ігровий предмет у іншому dApp. Це розширює можливості і для користувачів, і для нас (можемо залучати нових партнерів, проводити крос-платформні івенти).
- **Розширення аудиторії за рахунок Web3-спільноти:** запустивши крипто-токен, ми одразу опиняємося на радарі у **крипто-ентузіастів та інвесторів**. Є велика аудиторія, яка може раніше й не цікавилась Mobile Legends чи кіберспортом, але активно шукає перспективні проекти у сфері GameFi, щоб першими до них приєднатися. Вони приходять з мотивом інвестицій чи заробітку, але залишаються і як користувачі, тим самим збільшуючи нашу базу. Кожне згадування токена на форумах, у ЗМІ (якщо вийдемо в топи бірж, або проведемо цікавий airdrop) – це реклама платформи. По суті, ми відкриваємо **новий сегмент ринку** для свого продукту. Крім того, багато молодих гравців цікавляться NFT, криптовалютами – їм буде додатковий стимул приєднатися до платформи, де вони можуть здобути свій перший досвід з крипто в знайомому середовищі (Telegram + гра). Це також сприяє популяризації Web3 в Україні: частина нашої аудиторії – звичайні гравці – навчаться користуватися гаманцями, розуміти блокчейн, що підвищить рівень обізнаності загалом.

На завершення, можна сказати, що впровадження власного токена трансформує платформу **IUI (MLBB-BOSS)** з просто телеграм-спільноти для турнірів у повноцінну **крипто-економіку**. Це

складний проєкт, що вимагає технічної реалізації, продуманого дизайну економіки і роботи з спільнотою, але **віддача** від нього може бути вражаючою. Ми отримаємо більш відданих і мотивованих користувачів, нові фінансові можливості, конкурентну перевагу (адже поки що далеко не всі кіберспортивні сервіси мають подібний функціонал) і статус новаторів у галузі.

Звичайно, необхідно діяти поступово і відповідально: заручитися підтримкою спільноти (роз'яснити всі нюанси, залучити користувачів до тестування), дотримуватися принципів безпеки та прозорості. Уже зараз світові кейси – від фан-токенів Socios до турнірних платформ на блокчейні – показують, що майбутнє кіберспорту буде тісно пов'язане з Web3-технологіями <sup>12</sup> <sup>24</sup>. Наше завдання – увійти в це майбутнє одними з перших і задати стандарт успішної інтеграції криптовалюти в Telegram-екосистему гри. Спільними зусиллями розробників і спільноти ми створимо економіку, де переможцями залишаться всі: гравці – бо отримають більше цінності від улюбленої гри, а платформа – бо зміцнить свою позицію та фінансову самодостатність.

**Джерела:** В розробці концепції використані приклади і експертні матеріали з відкритих джерел, зокрема про фан-токени кіберспорту <sup>3</sup> <sup>11</sup>, досвід впровадження токенів на турнірних платформах <sup>12</sup> <sup>4</sup>, рекомендації щодо інтеграції блокчейну в Telegram-ігри <sup>25</sup> <sup>8</sup> та статистика успішності ігрових токенів <sup>23</sup> <sup>1</sup>. Це забезпечує реалістичність і обґрунтованість запропонованої стратегії.

---

<sup>1</sup> <sup>2</sup> <sup>18</sup> <sup>19</sup> Blockchain Gaming: 7 Examples You Should Know

<https://finpr.agency/tpost/yuoyyvznf1-top-7-blockchain-gaming-examples>

<sup>3</sup> <sup>11</sup> <sup>12</sup> <sup>13</sup> <sup>14</sup> <sup>24</sup> Crypto and Esports: A Match Made in the Metaverse | by Blockchain Today |

Medium

<https://blockchain-today.medium.com/crypto-and-esports-a-match-made-in-the-metaverse-547d7627095d>

<sup>4</sup> <sup>15</sup> <sup>16</sup> <sup>17</sup> Host-To-Earn Esports Platforms : Host-To-Earn Esports Platform

<https://www.trendhunter.com/trends/hosttoearn-esports-platform>

<sup>5</sup> <sup>8</sup> <sup>21</sup> <sup>22</sup> <sup>23</sup> <sup>25</sup> How to Integrate In-Game Tokens with Blockchain in Telegram Games - SDLC Corp

<https://sdlccorp.com/post/how-to-integrate-in-game-tokens-with-blockchain-in-telegram-games/>

<sup>6</sup> <sup>7</sup> Polygon Partners with Community Gaming to Enable Scalable Esports Tournaments

<https://www.accessnewswire.com/newsroom/en/computers-technology-and-internet/polygon-partners-with-community-gaming-to-enable-scalable-esports-655071>

<sup>9</sup> <sup>10</sup> Exploring Esports Fan Tokens - Socios.com

<https://www.socios.com/exploring-esports-fan-tokens/>

<sup>20</sup> Що таке токен простими словами - Trustee Plus

<https://trusteeglobal.com/academy/shho-take-token-prostymy-slovamy/>