

# 繁盛农场



# 团队介绍

成立于2020年的初创公司，团队为7名伙伴的小型化团队，其中研发人员6人；  
核心人员均从业超过10年，为Unity，游族，百度等知名厂商中磨练过的老游戏人；  
游戏现有赛道为内购付费为主的高品质中度休闲游戏，玩法将基于合成+模拟经营做出特色与差异化，我们希望能单一品类中逐步积累经验，最终为合成模拟经营重新定义起来；  
公司第一款产品《繁盛农场》历经一年半已经研发完成，现正筹备海外部分渠道测试，已在国内Web2渠道上架。



# 农场模拟经营





# 合成玩法介绍



将三个相同物品放在一起就可以合并并获得1个高级的物品。部分高级物品会产出各种材料新系列合成物，或者变为工坊，养殖场等。

# 合成链举例





# 合成系列收集



可合成收集超过30个系列，400多种各类植物、动物、工坊

## 链相关系统

## 代币消耗

### 获得合成物

约占地币消耗30%，游戏中玩家可以直接购买所需合成物，或通过克隆体得到额外合成物

### 获得体力

约占15%，额外获取体力，加速合成道具获取

### 角色系统

约占20%，用户可以升级自己的角色，加快农场角色工作效率，升级需要消耗代币（钻石）

### 体力上限/ 仓库容量

约占10%，扩充体力上限，与仓库容量需要通过钻石升级获取

### 获得高价值地块

约占15%，游戏中部分地区需要玩家在满足等级后消耗钻石/直接获得NFT，才可解锁。

### 海运订单

游戏中期，将开启海运码头，通过完成海运订单，玩家可以获得代币奖励。

### 任务系统

每天都会提供用户若干任务，其中最后一个任务，将会得到代币奖励。

### 高阶建筑

通过高阶合成，购买的NFT，玩家可以通过高阶建筑，获得代币奖励。

### MintNFT

玩家可以支付一些钻石费用，将合成的高阶建筑mint成NFT，卖出获得钻石。

## 代币赚取





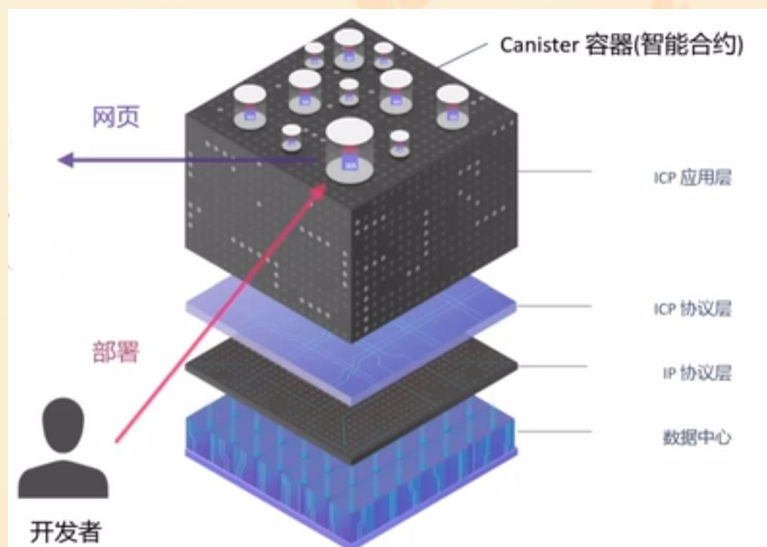
# 经济循环





# 为什么IC

项目已经在国内web2市场获得版号，并在TapTap和微信小程序平台上线。始终保持盈利。目前成果保证了游戏本身的可玩性与完整度。Web3版本的开发将聚焦在P2E的设计，与数字链的技术结合。无需对游戏本身进行过多的开发



Taptap 客户端版本



微信小程序 H5版本

IC的Canitster，很好的支持了H5版本，能够让我们快速的部署我们的游戏产品，到web3的网络，并且实现真正的100%onchain，事实上我们所有的用户数据也将完全存储在IC网络上以保证数据安全。

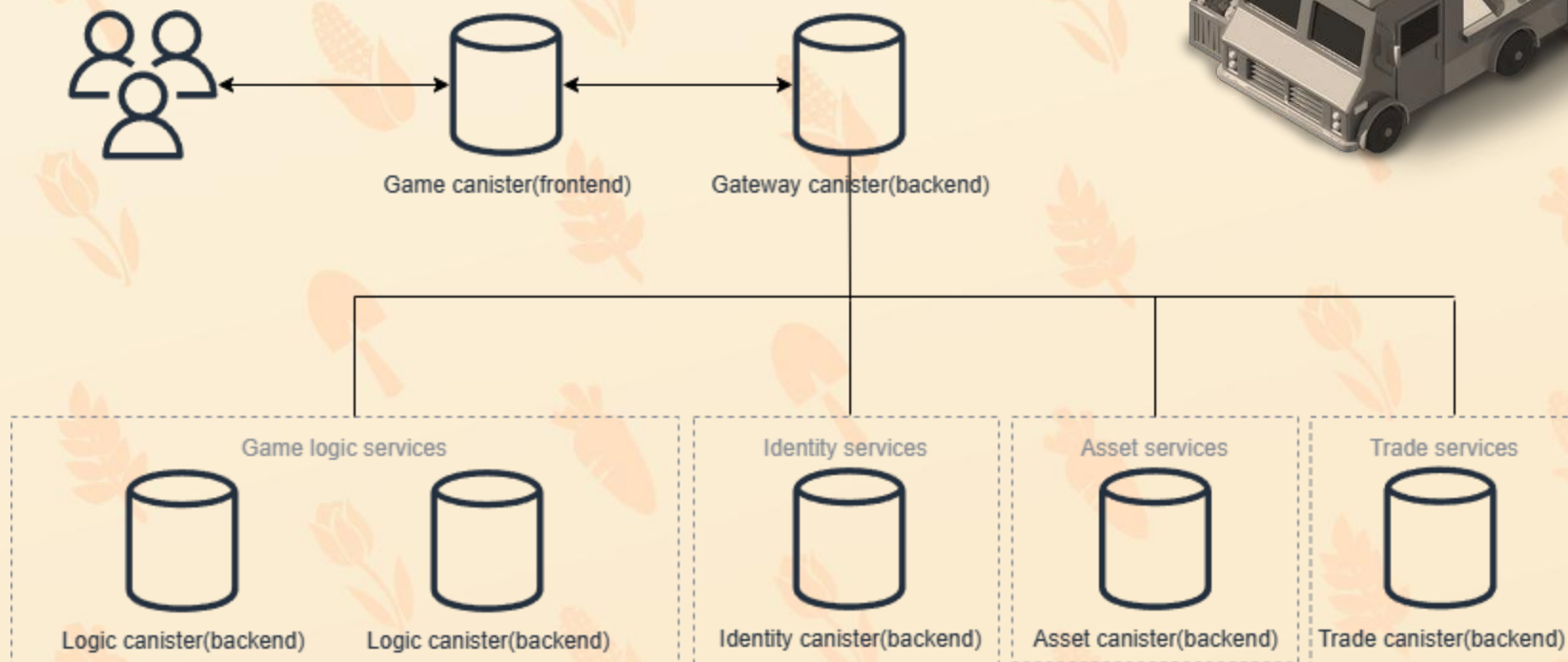


# 技术方案

本作采用多**Canister**架构  
游戏客户端部在前端  
Canister中。

游戏网关Canister实现协议转换、模块Canister集成，请求路由等功能。

模块Canister包含有身份Canister、资产Canister、交易Canister、及游戏逻辑服务Canister。





# 项目规划



## Web2 开发

23年5月，完成web2游戏开发，并取得版号，在国内知名渠道发行。

## Web3 开发

24年3月，初步完成web3改造。并完成IC Grant

## 社区筹建

24年5月，组建社区，通过空投积累用户

## 上线

24年8月，上线产品测试。预计24年秋正式上线





# 繁盛农场



感谢！