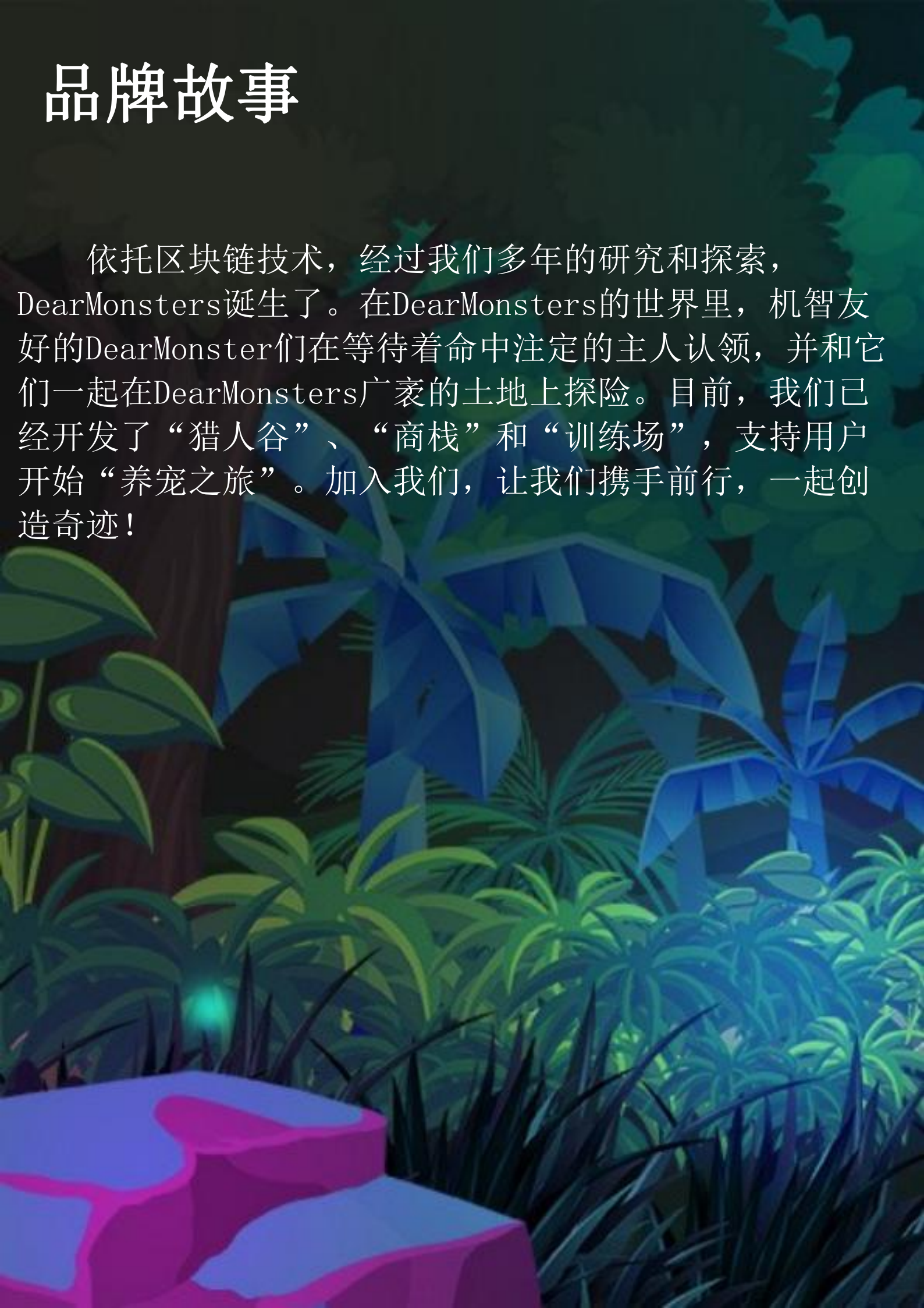




白皮书

品牌故事

依托区块链技术，经过我们多年的研究和探索，DearMonsters诞生了。在DearMonsters的世界里，机智友好的DearMonster们在等待着命中注定的主人认领，并和它们一起在DearMonsters广袤的土地上探险。目前，我们已经开发了“猎人谷”、“商栈”和“训练场”，支持用户开始“养宠之旅”。加入我们，让我们携手前行，一起创造奇迹！



目录

1. 项目介绍

- 1-1. 项目初衷
- 1-2. 为何选择Binance智能链（BSC）？
- 1-3. DearMonsters开发人员的责任和可靠性

2. 项目内容

- 2-1 生态系统
- 2-2 游戏玩法
- 2-3. 训练场（最低游戏级别 - 1）游戏赢取，PvE
- 2-4. 农场经营-（最低游戏级别 - 3）
- 2-5. 公会
- 2-6. 每日/每周任务
- 2-7. 贸易站
- 2-8. DearMonsters抽奖
- 2-9. 游戏公平性
- 2-10. DearMonsters世界 (DMU)

3. 代币

- 3-1. 用例
- 3-2. 位置
- 3-3. 市场营销、促销和社会活动
- 3-4. DearMonsters代币的分配

4. 开发时间表

5. 社区

项目介绍

1-1. 项目初衷

DearMonsters团队在基于区块链的游戏领域看到了巨大的商机和顽疾。NFT游戏创意层出不穷，但大多未能真正实现。作为多年的玩家，我们对此深有体会——游戏开发过程漫长，且开发者和玩家之间缺乏有效、持续的互动。在这种情况下，纵然目标明确，但实施困难。由于燃烧机制的贫乏和缓慢推出，代币供应的恶性通货膨胀一直是NFT和游戏代币价格暴跌的主要因素。

经过多年的加密货币动态研究和数月的NFT游戏分析/评估，我们成功地建立了一个平衡的游戏生态系统，DearMonsters的玩家可以放心玩赚。

可持续的生态系统、游戏的发展、开发者的责任/可靠性和透明度是DearMonsters开发的重点。



1-2. 为何选择Binance智能链（BSC）？

这是一个能够以相对较低的矿工费提供快速、可靠交易的网络。

1-3. DearMonsters开发人员的责任和可靠性

开发者，作为游戏的构建者，是游戏持续发展的重要实施者。作为开发人员，我们必须对所有利益相关者负责并保持公开透明的发展进度，以获得参与者的信任。我们把每个投资DearMonsters的人都视为DearMonsters家族的一员。我们承诺通过Telegram和Discord等社交平台定期、及时地向社区提供我们的发展动态。此外，我们注重来自社区的声音，将定期进行民意调查，并认真对待社区的建设性反馈，以此来改善游戏功能。让我们将共同努力，砥砺前行，将DearMonsters不断推向成功。

在DearMonsters，我们致力于创造我们自己也会痴迷和信任的游戏。我们以玩家/终端用户为核心，从终端用户的角度开发游戏，充分考虑和满足玩家的需求。我们希望DearMonsters成为一款让开发者和玩家都疯狂的区块链游戏。

项目内容

2-1. 生态系统

失控的通货膨胀一直是玩家面临的主要问题，我们从发布之初就开始引入简单有效的燃烧机制。但过度的燃烧机制不仅让玩家有不好的游戏体验，也会使游戏公司利益受损。因此，我们在保持低交易费用的同时，力求在这些方面取得平衡，使DearMonsters可持续盈利。

1) 销毁部分交易费用，而不是交给开发者。

2) 我们将使用反射代币代替普通代币，销毁每笔交易的1%。这方面的内容将会在“代币”部分详细阐述。

3) 我们将在游戏中引入各种基于技能和运气的元素，并兼容燃烧机制。

4) 此外，还将引入化妆品元素，部分费用将支付给燃烧地址。

这些都是我们将在生态系统中引入的一些机制的例子，以确保一个平衡的烧钱率来管理游戏中的通胀压力。

2-2. 游戏玩法

所有的DearMonsters都是从洞穴产卵开始。用户使用DMS（我们的代币）购买洞穴后，可以看到洞穴内的DearMonsters。

DearMonsters有不同的形态，拥有从1星到5星不等的力量等级，其中5星是最强的。

能力级别：



除了在基本PvE游戏中获得更高星级的DearMonsters奖励外，某些游戏功能将只对星级更高的DearMonsters解锁。

洞穴数量是有限的，我们已为DearMonsters世界开发了150000个洞穴。DearMonsters内置的元素决定了游戏的玩法，这些元素将通过使用元素水晶展示。元素水晶可以从猎人谷购买，也可以从各种游戏中收集。目前我们已开发火、水、冰和石头四种元素。

EXP级别：

- 1级-0
- 2级-450
- 3级-1200
- 4级-3000
- 5级-8000
- 6级-15000

每提升一个级别，就会解锁更多功能。

可以达到的最高等级是6级，之后，DearMonster会开启一个新的旅程。

2-3. 训练场（最低游戏级别 - 1）游戏赢取，PvE

在训练场上，玩家可选择DearMonster与怪兽战斗，以获得DMS和EXP来升级。消灭不同的怪兽可获得不同的奖励和经验，玩家可以制订每个DearMonster的目标来与怪兽作战。每战斗一次，怪兽消耗一种能量。每个DearMonster每3小时可以增加两种能量。这表示每3小时每个DearMonster可以与怪兽战斗两次。。

我们理解矿工费对许多玩家来说都是成本。因此，训练场将作为链下合约。玩家不必为每一场战斗支付矿工费，只需支付一次性矿工费即可更新区块链上DearMonsters的经验值。

奖励每7天可全额领取一次。提前提现（在7天间隔结束之前）需支付30%的奖励金作为手续费。

2-4. 农场经营-（最低游戏级别 - 3）

所有的DearMonsters必须达到3级才能进入农场。在加密货币世界中，农场的工作原理基本上类似于下注。农业奖励以DMS的形式获得。农场经营为玩家提供了不同的游戏方式，在玩家无法在游戏中投入更多时间的情况下，仍然能够通过他们的DearMonsters创造利润。

2-5. 公会

公会将在第2阶段至第5阶段逐步引入。这是游戏的一个重要方面，因为它允许玩家聚集在一起分享技巧、道具知识，并设计参与和主导激战的策略。

排行榜：顶级公会将获得普通游戏中无法获得的独家奖励。根据公会在公会活动中的表现给予积分。我们要在公会功能中引入的元素如下：

公会地下城—（最低参与级别 - 3）基于策略的PvE

在这个环节，公会成员可把他们的DearMonsters送到地牢里战斗。可获得的奖励包括DMS、EXP、道具、药剂和魔水。

公会竞技场/战争 - （最低参与等级 - 3）回合制PvP

与其他公会竞争头榜来获取奖励。

2-6. 每日/每周任务

任务将被授予每个玩家。在完成任务后，玩家将获得奖励。随着游戏的发展，可解锁更多功能。

2-7. 贸易站

将设立一个交易站，用于交易商品和DearMonsters。这是一个自由市场，销售价格将由供需决定。只要DearMonster达到1级，就可自由交易。DMS将是交易站使用的货币。每笔销售收取5%的交易费；交易费的1%会进入销毁钱包。

2-8. DearMonsters抽奖

为了促进社区互动，我们将推出DearMonsters抽奖。玩家可以免费参加DMU抽奖，每周有机会赢取一星DearMonsters。此外，玩家还可以存入少量的DMS，并与其他社区成员一起参加抽奖，幸运的获胜者将获得稀有的DearMonster和其他收藏品。更多细节将在稍后公布。

2-9. 游戏公平性

游戏对所有参与者都是公平的。我们对任何形式的欺骗、黑客和暴力采取零容忍态度。任何通过以上行为获得不公平优势的玩家将受到重罚。我们会确保DearMonsters生态系统的平衡和可信。

2-10. DearMonsters世界（DMU）

我们会分阶段对DearMonsters游戏进行补丁更新。补丁每隔1个月定期更新一次，每期都会加入精彩的新元素。次要功能将每隔2周更新一次。我们希望不断为玩家呈现新的玩法，并希望玩家与开发者共同成长。

目前，我们已经为DearMonsters世界构想了1年的规划，规划包括DMU内的购物交易平台。此外，我们还在开发一个游戏客户端，以便从web过渡到移动端。这将为DMU提供更多的发展可能性。但是，需要强调的是，我们会根据游戏进展、区块链趋势和玩家反馈来做出微调。

代币

名称: DearMonsters

代号: DMS

小数点位数: 18

初始供应量: 10亿

类型: 反射
(3%交易费) - 1.5%再分配, 1%烧毁, 0.5%开发费

不包括烧毁的流通供应量: 10亿+/-10%

作为一种反射代币, 对DearMonsters代币 (DMS) 持有人来说, 这是价值存储以及投资资产, 他们可以从交易中定期收到额外代币。

决定反射代币有诱惑力的因素包括: 分销百分比、代币的日销量和代币价格增长。

交易量越大, 分配回持有者的代币就越多。代币的价格也受此影响。当出现抛售时, 交易量将增加, 价格将下降, 代币持有人将收到更多的反射代币, 对应的APR较高。相反, 如果价格上涨, 交易量保持稳定, 持有人将收到较少的APR较低的代币。

我们新上市的项目将以低量开始。随着量的增加, 反射也随之增加。这将有利于早期投资者。

由于DMS是一种反射代币, 且一直会有1%的代币被烧毁, 因此无法确定代币的最大供应量。我们将采取措施, 将DMS的流通供应量控制在10亿美元。这种方式可有效抑制DMS经济中代币的过度膨胀。

反射代币在熊市中表现良好, 因为代币的再分配降低了代币的销售压力, 从而降低了代币价格突然大幅下跌的可能性。

3-1. 用例

DMS将是游戏中使用的主要货币。它可以用来购买DMU（DearMonsters Universe）中的任何资产。

从DearMonsters获取利润的方法：

1) DMS的持有

它是一个反射代币，持有该代币的持有者将从日常交易中不断获得代币。

2) 购买NFT (DearMonsters)

3) NFT从游戏活动中产生利润

4) 农场经营

5) 贸易站

6) NFT贷款

3-2. 位置

我们将在Pancake Swap、Coingecko和Coinmarket cap上市。

3-3. 市场营销、促销和社会活动

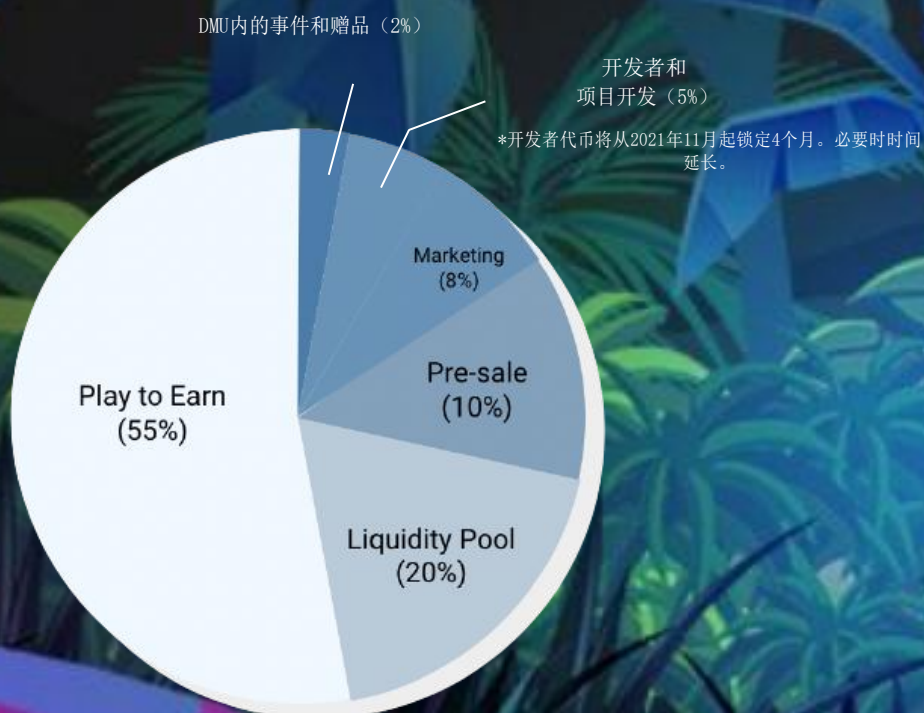
我们会建立一个对DearMonsters生态系统有益的强大社区，来促进生态系统蓬勃发展。同时，我们拥有一支经验丰富的营销专业团队来制订营销战略和计划。

我们将采用四管齐下的方法来实现营销目标。

- 1) 数字营销，在各社交平台上与网红合作。
- 2) 内容营销，联合其他网站对DearMonsters内容评论和转发。
- 3) 联盟营销
- 4) 口碑营销-引入忠诚度和推荐计划

DMS总供应量的5%将用于市场营销活动。更多细节，稍后分享。

3-4. DearMonsters代币的分配



开发时间表

4月21日-游戏的概念化

- 头脑风暴，为“玩赚”功能集思广益
- 确保游戏的健全性和可持续性

6月21日-开发开始

- 组建团队
- 生成内容

11月21日-创建代币

- 预售1
- 游戏营销
- 在PancakeSwap和CoinGekco上市
- 创建社交媒体账号
- 测试版发布和测试
- 审计合同
- 推出NFT

12月21日-发布登陆页和手机端初始版本

- 市场营销
- 与CEX合作
- DearMonsters V1游戏发布
- 贸易站
- 出售洞穴

社区



@DearMonstersBSC

<https://twitter.com/DearMonstersBSC>



DearMonsters(DMS)

<https://discord.gg/dearmonsters>



DearMonsters

<https://t.me/DearMonsters>