

**MONSTERPLAY ( TITULO), solo título sin contenido**

1. **INTRODUCCIÓN:**

Bienvenidos al mejor Juego NFT de la última década, este juego posee nuevas mecánicas de desarrollo y de sostenibilidad. Este juego es un play to earn, en donde si se considerará las habilidades del jugador.

El juego fue diseñado pensando en los jugadores y su inversión, ya que todos los algoritmos desarrollados e implementados en el juego se construyeron con el objetivo de mantener constante el valor del token, considerando los ingresos y salidas, compras y ventas del mismo.

La jugabilidad del juego es muy simple, ya que nuestro objetivo es que se diviertan y que puedan generar ganancias reales con su inversión, el juego es una competencia de vehículos con grandes ruedas que durante la carrera tendrán que sortear muchos obstáculos.

1. **ECONOMIA**

Este juego tiene un sistema económico complejo compuesto por algoritmos que ayudan a mantener la economía estable, basado en una economía real considerando flujos de entrada y de salida.

Como ya se pudo ver anteriormente muchos juegos no pudieron sostenerse debido a que no se tomaron medidas eficientes para mantener el valor del token. En este caso no pasará lo mismo, porque en este equipo si nos interesamos en esos detalles, ya que el equipo si considera todas las variables que puedan afectar al proyecto, ya que nuestra meta es desarrollar el mejor proyecto de los últimos años y es por esa razón que todo lo que se exponga aquí tiene un sentido lógico.

Como ya sabemos en el mundo real no existe una rentabilidad del 100% o 200% en un corto periodo y que además sea sostenible por un largo periodo, lo que significa que, si queremos invertir una cantidad X para obtener 2X al primer mes y multiplicar los siguientes meses, es además de irreal algo que no tiene futuro ni sostenibilidad, es por ello que se tomarán las siguientes medidas que ayudarán a mantener en crecimiento la economía del juego.

1. Un ROI real y beneficioso para el jugador, esto consistirá en que el ROI se tomará en dólares y el mínimo tiempo en el que se podrá recuperar será en 2 meses, este tiempo variará de acuerdo con el modo de juego que elija el jugador. A partir de este tiempo, el jugador solo generará ganancias durante toda la vida del vehículo que adquirió, este tiempo se puede ver en la sección de VEHICULOS.
2. Toda la preventa se distribuirá de manera organizada y efectiva para el desarrollo saludable del proyecto.
3. El valor del token será controlado a cada instante por medio de un algoritmo desarrollado por el equipo que se programó con el objetivo de mantener constante el valor del token o mantenerlo en un pequeño rango de subida, lo que quiere decir que el valor del token nunca bajará, solo se mantendrá constante o crecerá poco a poco.
4. Se respaldará adicionalmente el valor del token con inversión externa, eso quiere decir que se ingresará dinero de fuentes exteriores al juego, esto completaría el sistema económico del proyecto, ya que algo sin ingresos constantes no puede subsistir.
5. Centrándonos en el problema de todos los juegos NFT, también se consideró el escenario de ventas masivas. Esto será resuelto porque todo el juego y su sistema económico no es irreal ni fantasioso, es decir con una inversión de 100 dólares, no sería posible obtener una ganancia del 500% o de 1000% eso simplemente es imaginario e imposible, ya que el dinero no se crea de la nada.

Con este proyecto queremos asegurar que su inversión de frutos, por eso todo el sistema está construido para obtener con una completa SEGURIDAD un 100% a un 200% en un tiempo considerable.

1. **GAMEPLAY**

El juego podrá jugarse de 3 modos.

**INDIVIDUAL MODE**

* **Campaña**

Usted podrá adquirir su vehículo para generar monedas diariamente y participar en algunos eventos disponibles cada semana.

A continuación, se mostrará la tabla de puntajes, los ERRORES representan los choques o caídas que pueda tener su vehículo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ERRORES | Puntaje | Recompensa |
| 1 | 100% | 15 |
| Más de 3 | 80% | 12 |
| Más de 5 | 50% | 7.5 |
| Más de 7 | 20% | 3 |
| Más de 10 | 0% | 0 |

* **Competencia**

En este modo de juego se competirá contra la máquina, Aquí se empleará el algoritmo de competencia, este hace que no todas las jugadas sean victoriosas, esto también dependerá del manejo que tenga el jugador sobre su vehículo durante toda la carrera. Todos estos detalles se considerarán para el resultado final, mientras mejor juegues, tendrás más posibilidad de ganar.

A continuación, se mostrará la tabla de puntajes.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ERRORES | Puntaje | Recompensa |
| 1 | 100% | 25 |
| Más de 3 | 50% | 12.5 |
| Más de 5 | 0% | 0 |
| Más de 7 | -50% | -12.5 |
| Más de 10 | -100% | -25 |

**WORLD MODE**

Competencia en la que se considerará toda la experiencia del jugador o la habilidad del mismo, ya que no importa en gran medida tu nivel ni la categoría del vehículo que posees, ya que la victoria de este modo dependerá en gran porcentaje de la habilidad del jugador. Esto no quiere decir que no conviene el tipo de vehículo que se adquiera, de todas formas el vehículo de clase A tiene más control y más velocidad que uno de clase E, sin embargo si no se manejan adecuadamente de nada sirve tener mayor velocidad ni mayor control. Con respecto a la velocidad no existe mucha diferencia, debido a que en este proyecto se considera la habilidad. Solo existe gran diferencia en la maniobrabilidad del vehículo.

En este modo será muy importante el manejo del acelerador, freno, inclinaciones y colisiones. Todo será posible en este modo.

A continuación, se mostrará la tabla de puntajes.

|  |  |
| --- | --- |
| EVENTOS | Monedas |
| Costo de participación | 5 |
| Premio por victoria | 10 |

1. **GAME ECONOMIC**

Los vehículos son NFT que se podrán adquirir en el juego.

Cuando los vehículos hayan alcanzado su vida útil, no podrán seguir siendo usados, ya que estarán descompuestos. La única forma de obtener algo por este vehículo es poniéndolo en el Marketplace, en el momento en que se suba al Marketplace los vehículos obtendrán el 50% de reparación, es decir que se podrá usar, pero solo con su 50% de vida útil. Estos carros estarán más baratos que los nuevos.

Los vehículos usados solo se podrán revender 2 veces.

Toda la información sobre el token solo se mostrará cuando se lanze el juego, esto para evitar SCAM y ENGAÑOS.

**Costo de los vehículos**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **CLASE A** | **CLASE B** | **CLASE C** | **CLASE D** | **CLASE E** |
| **Dólares** | **200** | **180** | **150** | **130** | **100** |
| **Tokens** | **2000** | **1800** | **1500** | **1300** | **1000** |

1. **VEHICULOS**

* **Tipos de vehículos disponibles**

Estarán disponibles 5 Clases de vehículos, Clase A, Clase B, Clase C, Clase D y Clase E, cada uno con características diferentes, y con posibilidades distintas, usted los podrá escoger y elegir al que mejor le parezca.

Son 3 modelos distintos personalizables por CLASE

Se podrá elegir el color y modificaciones predeterminadas que vienen con su vehículo.

En esta oportunidad solo se presentará un vehículo por clase como modo de ejemplo.

Los otros vehículos estarán disponibles en el juego.

Clase C



* **Vida util del vehiculo**

El vehículo tendrá un tiempo de vida de 120 puntos.

* En modo individual campaña se gastará un punto por carrera.
* En modo individual competencia se gastarán dos puntos por carrera.

Al día solo se pueden gastar como máximo dos puntos de vida.

* **Caracteristicas de los vehiculos**

Los vehículos se diferenciarán por 3 cualidades.

* Control: Se refiere a la maniobrabilidad del vehículo, es decir la sensibilidad en el movimiento
* Velocidad: Todos tendrán la misma velocidad máxima, la diferencia será la aceleración más rápida.
* Robustez: Esto se mostrará a través del daño recibido por el vehículo, mientras más daño tenga afectará a su velocidad máxima y a su aceleración inicial.

A continuación, se muestra un ejemplo:



1. **PRE SALE**

La preventa se realizará en dos fechas, la primera para vehículos de clase A, y la segunda preventa para vehículos de clase B o C.

* PRIMERA FECHA – 01 de AGOSTO xd

Se venderán los tokens al costo de 0.05 dólares.

* PRIMERA FECHA – 08 de AGOSTO xd

Se venderán los tokens al costo de 0.08 dólares.

1. **ROADMAP**

AQUÍ SE PONEN LAS FECHAS DE DESARROLLO

* 1 de agosto : PRESALE 1 ( 50 000 000 de tokens a la venta)
* 12 de agosto : PRESALE 2 (100 000 000 de tokens a la venta)
* 30 de agosto : lanzamiento del token
* 31 de agosto: se podrá comprar los tokens a su precio normal de 0.1 dólar
* 15 de setiembre: se entregarán los vehículos a los jugadores de la preventa y se habilitará la compra de vehículos en el juego.
* 25 lanzamiento oficial del juego.

1. **INFORMACION DEL TOKEN**

El nombre y el contrato del token no se mostrará hasta el lanzamiento del juego, para evitar SCAM y clonaciones de información.

Para comprar y vender en el juego solo se empleará el token del juego.

La cantidad total del token será de 500 000 000.

1. **INFORMACION** 
   1. **EQUIPO**
   2. **REDES SOCIALES**