**Whitepaper**

**Fantasy MMO RTS RPG на блокчейне TON и Ethereum**

**Обзор проекта**

**Описание**

**Наша игра — это масштабная MMO RTS RPG, полностью работающая на блокчейнах TON и Ethereum. Игроки погружаются в мир Астрального Раскола, где ведут борьбу за контроль над территориями, исследуют древнюю магию погибшей цивилизации, добывают ресурсы, строят армию и управляют героями.**

**Основные механики**

* **Полное владение астральными активами: игроки могут приобретать астральные острова (аллоды) внутри игры, становясь их законными владельцами.**
* **Экономическая система на блокчейне: внутриигровая экономика полностью построена на токене Allodium (биржевой тикер: ALOD), который используется для всех покупок, торговли, создания предметов и развития территорий.**
* **Система голосования: владельцы астральных островов могут участвовать в управлении игровым миром, принимая участие в голосованиях, влияющих на экономику, баланс сил и развитие механик.**
* **Система стейкинга: игроки могут замораживать свои токены, получая вознаграждения.**
* **Механика полного минта токенов: 5% от общей эмиссии токенов минтится сразу, 95% — разблокируются равными частями в течение 5 лет.**
* **Стратегический геймплей: строительство армий, развитие городов, добыча ресурсов, создание оружия и экипировки, захват территорий.**
* **Астральные битвы: PvP и PvE-сражения за контроль над островами.**
* **И-Агенты: внутриигровые интеллектуальные помощники, которые заменяют энциклопедии и обучающие материалы. Они помогают игрокам ориентироваться в мире, отвечая на вопросы о механиках и экономике.**

**2. Сюжет и игровой процесс**

**Сеттинг и история**

Мир игры — это **осколки некогда целого континента**, разорванного **астральным катаклизмом**. Эти осколки, известные как **аллоды**, теперь парят в бесконечном астрале, разделенные магическими штормами. Цивилизации, пережившие катастрофу, пытаются восстановиться, осваивая новые земли, исследуя **заброшенные руины древних империй** и раскрывая секреты **утраченной магии**.

Игрок берет на себя роль правителя одного из таких осколков мира. Чтобы выжить и процветать, ему предстоит:

* Строить города и развивать экономику.
* Добывать редкие ресурсы, включая астральные кристаллы.
* Создавать оружие, броню, магические артефакты.
* Обучать армию и участвовать в войнах за территорию.
* Управлять героями — уникальными персонажами с особыми способностями.
* Осваивать новые технологии и магические знания древних.

**Фракции и расы**

В игре представлены несколько **фракций** и **рас**, каждая из которых имеет уникальные способности, бонусы и стиль игры:

1. **Астральные варяги** – обитают на ледяных аллодах, используют магию льда и боевые корабли.
2. **Дунландцы** – дикие воины, чья культура связана с астральной энергией, мастера ближнего боя.
3. **Эльфы Затмения** – древняя цивилизация, изучающая утерянные магические знания.
4. **Гномы Инженеры** – мастера технологий, создающие продвинутые механизмы и фортификации.
5. **Люди Последнего Союза** – классическая фракция, балансирующая между военной мощью и магией.

**Использование:**

* 1. Покупка/продажа игровых предметов.
  2. Строительство зданий, аллодов.
  3. Наним героев, армии.
  4. Улучшение магических способностей.
  5. Захват и управление территориями.

**Право собственности и цифровая экономика**

**Право собственности и цифровая экономика**

**1. Владение астральными островами (аллодами)**

**Игроки могут покупать астральные острова за внутриигровой токен Allodium (ALOD). Этот актив фиксируется на блокчейне, подтверждая право собственности. Владельцы аллодов:**

* **Могут развивать территорию, добывать ресурсы и строить на ней.**
* **Получают доход от игроков, которые используют их территорию.**
* **Участвуют в голосованиях, влияя на игровую экономику и баланс.**
* **Могут продавать или обменивать острова на рынке.**

**2. Внутриигровые активы и предметы**

**Все внутриигровые предметы — оружие, броня, маунты, ресурсы — привязаны к блокчейну и принадлежат игроку.  
Игроки могут:**

* **Крафтить и улучшать предметы, повышая их ценность.**
* **Продавать предметы на официальном маркетплейсе и внутриигровом аукционе.**
* **Использовать их в сражениях, защищая свои территории.**

**3. Игровая экономика**

* **99% внутриигровой экономики построено на токене Allodium (ALOD).**
* **Механика сжигания: часть токенов сжигается при покупках, создавая дефицит.**
* **Лимитированная эмиссия: всего 5% токенов выпущено сразу, 95% — разблокируются равными частями за 5 лет.**
* **Внутриигровая торговля: игроки могут торговать друг с другом, создавая динамичную экономику.**
* **Система стейкинга: игроки могут замораживать токены, получая дополнительные бонусы и награды.**

**Добыча и создание предметов**

* Все предметы (оружие, броня, маунты, магические артефакты) создаются игроками.
* Для крафта нужны ресурсы, которые можно добывать, покупать или обменивать.
* Оружие и броня могут ломаться, что создает постоянный спрос на ресурсы.

**Аллоды и территории**

* Аллоды можно улучшать и защищать.
* Владение аллодом дает пассивный доход, но требует ресурсов на содержание.
* Игроки могут **захватывать чужие аллоды**, участвуя в PvP-битвах.

**Герои и армии**

* Герои обладают уникальными способностями и могут наниматься в тавернах.
* Армии требуют **ресурсов и логистики** – их нельзя просто "создать", нужно обеспечивать их снабжение.
* Захват вражеских территорий приносит прибыль, но требует затрат на войну.

**Торговля и рынок**

* В игре есть **открытая экономика**: игроки могут покупать/продавать ресурсы, предметы, маунтов, аллоды.
* Возможен как **прямой трейдинг**, так и **аукционы**.
* **Дефицит редких ресурсов** создает динамичное ценообразование.

**5. Монетизация**

**Как проект зарабатывает?**

* Комиссии с внутриигровых транзакций.
* Премиум-функции (ускорение строительства, кастомизация героев).
* Продажа уникальных NFT-предметов (маунты, легендарное оружие, особые здания).
* Аренда и продажа астральных аллодов.

**Как игроки зарабатывают?**

* Добыча и продажа редких ресурсов.
* Крафт и торговля предметами.
* Владение аллодами и получение дохода с них.
* Участие в крупных событиях (турниры, осады).
* Инвестиции в внутриигровую экономику.

**Маркетплейс и внутриигровой аукцион**

Для полного функционирования экономики будет создан **внутриигровой маркетплейс** и **аукцион**, где игроки смогут:

* Покупать и продавать **астральные острова (аллоды)**.
* Обменивать ресурсы и предметы между собой.
* Взаимодействовать с другими участниками рынка.

**Монетизация**

Источники дохода проекта включают:

* **Продажу внутриигровых активов** через маркетплейс.
* **Комиссии с транзакций** на маркетплейсе и аукционе.
* **Рекламные интеграции** внутри игрового мира.
* **Обработка данных** игровых агентов, которые анализируют предпочтения игроков.

**И-Агенты**

Вместо традиционных **обучающих материалов** и **энциклопедий** в игре будут **интерактивные агенты** — **И-Агенты**.

* Они помогут новичкам освоиться, объясняя ключевые механики.
* Будут отвечать на вопросы по экономике, стейкингу, метавселенной и внутриигровым процессам.
* Это персонализированные помощники, которые сделают вхождение в игру простым и понятным.

**6. Дорожная карта (Roadmap)**

**Этап 3: Прототип(2025)**

**✅ Разработка прототипа**

**✅ Закрытая альфа**

**✅ Минтинг токенов**

**✅ Переработка токеномики**

**✅ Разработка базовых механик RTS**

**✅ Создание внутриигрового маркетплейса**

**Этап 2: Альфа -версия (2026)**

**✅ Бета-тестирование**

**✅ Запуск маркетплейса**

**✅ Разработка и внедрение И-Агентов**

**✅ Запуск глобального релиза**

**Этап 3: Бета-версия (2027)**

* Полноценные войны за территории.
* Полный функционал NFT и экономики.
* Внедрение гильдий и межфракционной дипломатии.

**Этап 4: Официальный релиз (2028)**

* Масштабный маркетинг.
* Запуск турниров, рейтинговых битв.
* Листинг токена на крупных биржах.