

МОБИЛЬНАЯ MMORPG НА БЛОКЧЕЙНЕ

MESOZOO WARS

White Paper v.1.1



ТВОЯ ИГРА НАЧИНАЕТСЯ

Содержание

Введение

О MesoZoo Wars

Описание игры

Экосистема

Политика

Кредиты

Турниры

Миссия

Рынок

Описание рынка

Игровая индустрия и COVID-19

Выход на рынок

Монетизация

Блокчейн

Описание

Enjin

Применение в MesoZoo

Токеномика

Токен MZW

Эмиссия и сжигание

Предназначение токена

Token distribution

Условия проведения

Распределение токенов

Lock Up период

Bounty программа

Roadmap

Советники

Команда

Введение

Первопроходцы

Игра Pong была разработана и представлена мировому сообществу компанией Atari в 1972 году. С ее выходом появились новые стандарты в разработке развлекательного контента. Если до этого времени, игры воспринимались как возможность переключиться на несколько минут, максимум час, то Pong раскрыл весь потенциал геймерского контента, показав, что и на его создание могут выделяться большие расчётные мощности, и это будет экономически обоснованно. Со временем так и случилось, профессиональные геймеры получают вознаграждение, сопоставимое с зарплатой элитных спортсменов. Создав Pong, компания Atari получила успешный коммерческий продукт, после которого поменялась вся игровая индустрия.

Сегодня в цифрах

На сегодняшний день количество геймеров в мире составляет более 2,5 млрд человек. Конечно же, это не профессиональные геймеры, а те, кто просто использует игры в качестве развлечения. 95% всех пользователей играют со своих мобильных девайсов. Именно игровая индустрия сегодня является тем самым двигателем, который заставляет производителей из Купертино, Кореи и Китая развивать свои мобильные девайсы.

Вкусы и предпочтения

Интересной будет и статистика по выбору мобильных игр пользователями. Больше всего, людям нравится игры, в которых они делают то, что в жизни реализовать сложно. К примеру, людям нравится рубить все топором. В 2014 году начали популяризоваться стратегии. Так, Clash of Clans завоевала первенство по количеству продаж. Ежедневно игра позволяла генерировать до 1,387 млн \$ денежного потока.

Как вы думаете, насколько успешной может быть игра, если людям платить за то, что они играют? Добавьте к этому всему красочный и интуитивно понятный интерфейс, возможность сражения с вашими друзьями и вы получите MesoZoo Wars!

О MesoZoo Wars

Описание игры

MesoZoo Wars - Многопользовательская, мобильная free to play MMORPG* с развитой внутренней экономикой, позволяющая получать криптовалюту.

Игра разрабатывается на базе движка Unity, с применением блокчейн технологии Enjin. Портирование игры будет первично происходить на:

- **Android**
- **IOS / Ipad OS**

Первичный сюжет игры строится на вражде 2-х рас - Динозавров (протагонисты) и зверей захватчиков из нашего времени (антагонисты). Выбор всех игровых персонажей строится с учетом мнений фокус-группы состоящей из геймеров от 16 - 42 лет.

Жанр, в котором реализовывается игра, не является новым, всем нам он известен еще с 2000-х. За это время можно выделить основных "монстров" индустрии: World of warcraft, LineAge 2, Aion.

На сегодняшний день, подобных игр не мало, но их всех объединяют следующие недостатки:

- устаревший интерфейс, типичный для начала 2000-х;
- проблема оборота внутренних ресурсов (возникновение черного рынка продажи игровых ресурсов, там где обман игроков это обычное дело);
- сложность освоения и понимания игры даже на момент релиза, из-за перегруженности. Многих это отталкивает;
- однообразие происходящего, проблемы с развитием игрового процесса.

MesoZoo Wars - решает все вышеперечисленные недостатки и является новым подходом в развитии жанра MMORPG.

MMORPG - Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (англ. Massively multiplayer online role-playing game). Игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр.

Аргументы:

- интерфейс и дизайн реализуется в соответствии с современными тенденциями. Особое внимание уделяется уникальности каждого отдельного персонажа, комичности образов и звуковому сопровождению;
- создание игрового внутреннего маркетплейса, на котором пользователи могут торговать друг с другом, решает проблему теневых площадок и обмана пользователей;
- с самого релиза, игра не будет пугать пользователей сложностью игрового процесса, а развитие новых героев будет происходить плавно. Масштабирование будет проходить постепенно, не усложняя при этом механику игры;
- MesoZoo Wars создает уникальный внутренний мир, где помимо банальных сражений есть: политика, захват территорий, профессии, кланы и для особо азартных игроков - тотализатор и игровые кредиты.

Главная особенность игры - токен **MZW** (см. раздел "Токеномика)". Он является внутренней, игровой валютой, за счет которой совершаются игровые действия (быстрая покупка всевозможных предметов, регистрация кланов, ставки на исход сражений и тд.).

Экосистема

С самого начала вашего знакомства с whitepaper, можно заметить что наша игра в значительной мере отличается от привычных канонических игр - мы создаем уникальные возможности, где Вы всегда на первом месте!

“Только безумцы думают, что могут изменить мир, и только они делают это”

Стив Джобс

Специально для этого мы создаем собственную игровую экосистему в которую входят:

- маркетплейс;
- карты с номиналом игровой валюты и обменник;
- партнерская биржа;
- тотализатор;
- магазин сувениров.

А теперь давайте по порядку.

Маркетплейс

Маркетплейс находится непосредственно в самой игре, благодаря чему у пользователя не возникает потребности в выходе из игры для совершения любых торговых операций.

Основные функции:

- Покупка игровых предметов в магазине от создателей игры, с возможностью приобретения предметов в кредит.
- Торговая площадка для продажи и покупки предметов между пользователями. Включает в себя стандартные предложения по фиксированной стоимости, а также игровые аукционы
- Система Боевых пропусков*, позволяющая на выгодных условиях получить большое количество эксклюзивных/сезонных предметов

Боевой пропуск - модель монетизации игр, предоставляющая дополнительный контент игры, как правило через систему уровней, и награждающая игроков внутриигровыми предметами за игру и выполнение определённых испытаний.

Карты с номиналом игровой валюты / обменник

Внутри MesoZoo Wars вводятся карты с предоплаченным номиналом игровой валюты, которые позволят игрокам пополнять свой игровой баланс на выгодных условиях. Также, пользователи игры смогут стать участниками партнерской программы. Внутриигровой обменник позволит, без усилий и переходов на сторонний ресурс, совершать покупку игровых токенов, вывод токенов на кошелек.

Партнерские биржи

Мы не будем рассказывать, что создадим собственную биржу, вместо этого мы разместим токен MZW на партнерских биржах. Таким образом, разработчики игры не смогут повлиять на изменение курса токена + открываются дополнительные возможности для трейдинга.

Тотализатор

С появлением тотализатора, геймеры смогут не только сражаться между собой, но и делать ставки на исход сражений других игроков. Учитывая популярность тотализаторов на сегодняшний день, это заинтересует не только азартных игроков, но профессионалов, которые участвуют в ставках на киберспорт.

Магазин сувениров

Игрок сможет подчеркнуть свою индивидуальность и любовь к игре с помощью нашего магазина, где каждый сможет заказать уникальную, именную фигурку своего персонажа, VIP карты/подарочные сертификаты, герб своего клана, значки и многое другое.

Политика

В WesoZoo Wars мы даем абсолютно каждому игроку возможность попробовать себя в роли политика и реализовать свои амбиции.

Политическая модель в игре является аналогом Древнеримской модели, но с заметным влиянием современности.

В игре предусмотрен механизм голосований за кандидатов. Голосование будет проходить прозрачно. Для того чтобы проголосовать, необходимо сделать установленный взнос в токенах MZW. Средства, отданные на голосовании, в дальнейшем пополняют бюджет Сената.

В игре присутствуют основные политические статусы:

- **Сенатор** - член Высшего Сената (мест в Сенате - 300);
- **Консул** - представитель расы;
- **Император** - наивысшая должность на политической арене.

У каждого Сенатора есть свои привилегии:

- доступ к казне Сената: выдача кредитов, финансирование кланов;
- льготы (скидка) на внутриигровые покупки;
- возможность выдвижения своей кандидатуры на голосование в Императоры либо Консулы;
- решением большинства Сенаторы могут объявить импичмент действующему Императору;
- особое обозначение персонажа в игровом мире и статус.

Возможности и привилегии Консула:

- возможность взыскания/изъятия имущества у пользователей, просрочивших выплату кредитных средств, которые выделялись из казны Сената;
- ведение переговоров с консулом вражеской расы;
- льготы (скидка) на внутриигровые покупки;
- особое обозначение персонажа в игровом мире и статус.

Возможности и привилегии Императора:

- доступ к государственной казне;
- повышенные льготы на внутриигровые покупки;
- дополнительный доход в виде % от комиссий в игре;
- увеличение показателей очков способностей (при этом возможность участия в турнирах исчезает);
- особое обозначение персонажа в игровом мире и статус.

На более поздних этапах развития игры, также, будет введена возможность создания политических партий, участники которой будут баллотироваться в Сенат. Формирование партий будет происходить путем объединения кланов.

Кредиты

В большинстве современных игр, игроки в определенный момент сталкиваются с проблемой, когда у них возникает нехватка игровой валюты. Многие разработчики заведомо создают подобные проблемы игрокам, для того, чтобы они шли в игровой магазин и покупали валюту.

В MesoZoo Wars каждый пользователь в подобных ситуациях может не только приобрести токен MZW внутри игры, но и взять его в кредит, для того, чтобы спокойно продолжить игровой процесс.

Кредиты в игре можно получить в внутриигровом банке, казне Сената, а также у участников своего клана.

Перед тем, как кредит будет выдан, стороны должны будут согласовать % ставку, залог (имущество игрока, которое будет заблокировано к продаже до момента погашения кредита) и сроки.

Турниры

С самого старта игры наша команда запустит цикл турниров в которых сможет участвовать абсолютно каждый игрок.

В MesoZoo Wars мы решили отказаться от привычных уровней (lvl) в пользу системы оценки **Equipment Points** (суммарная сила персонажа, включая снаряжение). В турнирах будут введены игровые категории (аналог весовым категориям в боевых искусствах). Они будут рассчитаны в определенном диапазоне Equipment Points (от ... - до ... очков).

Как и в реальной жизни каждому участнику необходимо будет продвигаться по турнирной лестнице, чтобы прийти до финального сражения, где будет разыгрываться пояс чемпиона.

Пояс чемпиона будет давать ряд игровых возможностей и льгот:

- скидки на покупки внутриигровых предметов в магазине;
- бонус к очкам способностей в режиме PVE*;
- особое обозначение персонажа в игровом мире и статус "CHAMP";
- вознаграждение в виде токенов MZW за завоевание пояса чемпиона.

Но что же делать, если пояс чемпиона завоеван?

Для чемпионов есть 2 варианта:

1. В случае, если вы остаетесь в вашей категории, то как и любой чемпион, вы должны защищать ваш титул. В таком случае, на новом этапе турнира вы уже не продвигаетесь по турнирной лестнице, а просто встречаетесь в конце с претендентом, где ваша главная цель - защита пояса.
2. В случае, если вы переросли вашу категорию и попадаете в новую, более высокую, то у вас всё ещё остаются привилегии и вы будете стартовать в турнире с позиции 1/4 финала.

Особенность проведения всех финалов заключается в том, что Букмекер делится с победителем частью своей прибыли, что напоминает нам бонусы профессиональных спортсменов в единоборствах - PPV**.

PVE (англ. *Player versus environment*) - термин, используемый в онлайн-играх (преимущественно в жанрах MMORPG, MUD и других онлайн-вариациях игр), для обозначения сражений с управляемыми компьютером врагами в противовес термину PvP (игрок против игрока).

PPV (англ. *Pay-per-view*)- один из видов сервиса платного телевидения, с помощью которого абонент телевизионного провайдера может приобрести частную трансляцию определённого события, проходящего в прямом эфире.

А теперь давайте перейдем к самому интересному!

В MesoZoo Wars будет создан отдельный зал славы, в который попадают чемпионы! Для того, чтобы попасть в зал славы, игроку необходимо выполнить одно простое условие - победить в финале турнира 5 раз подряд.

При попадании в зал славы игрок получит бонусы:

- скидки на покупки внутриигровых предметов в магазине;
- эксклюзивную именную фигурку своего персонажа;
- особое обозначение персонажа в игровом мире и статус "LEGEND".

На более поздних этапах развития игры будет реализована специальная возможность для действующих чемпионов и участников зала славы - [рекламная интеграция](#).

Это работает следующим образом: чемпион подписывает электронный контракт на рекламу определенного продукта и становится амбассадором* данного продукта на оговоренный срок. За это чемпион получает согласованный ранее и прописанный в контракте гонорар в виде токенов MZW.

Выбор возможных рекламных контрактов будет открыт для чемпионов сразу после завоевания титула в отдельной вкладке.

Миссия

Меняем мир MMORPG вместе с вами!

1. Создать уникальный формат MMORPG, тем самым вывести на новый уровень данный легендарный жанр игр.
2. Дать возможность каждому любителю игр зарабатывать на игровом процессе.
3. Создать в течении 3 лет игровую систему основанную на токене MZW, путем разработки дополнений к игре и приложений с возможностью синхронизации с MesoZoo Wars, тем самым поднимая ценность и курс токена.
4. Постоянная поддержка и развитие игры, в виде расширения игрового мира, квестов, введения новых героев и возможностей.

Амбассадор - человек, нанятый организацией или компанией, чтобы представлять бренд в позитивном свете и тем самым способствовать повышению узнаваемости бренда и росту продаж.

РЫНОК

Описание рынка

Рынок мобильных приложений и игр стремительно развивается. Уже сегодня работают сотни форумов, в которых обсуждают особенности игры десятки и сотни тысяч геймеров. Оборот рынка составляет миллиарды долларов, поскольку по данным статистики, именно игры являются главным источником развлечений. Так, в 2019 году денежный поток от реализации мобильных игр составил 68,5 млрд долларов США. Эксперты считают, что в 2020 году рынок имеет все шансы вырасти на 12%. Если добавить сюда и возможность заработка, то можно предположить, что люди еще более активно будут играть.

Свою аудиторию мы можем условно поделить на три типа:

- геймеры;
- зрители;
- владельцы.

Если с первыми двумя группами все ясно, то третью формируют люди, которые покупают игровые продукты.

Рассмотрим более детально статистику рынка игровой индустрии.

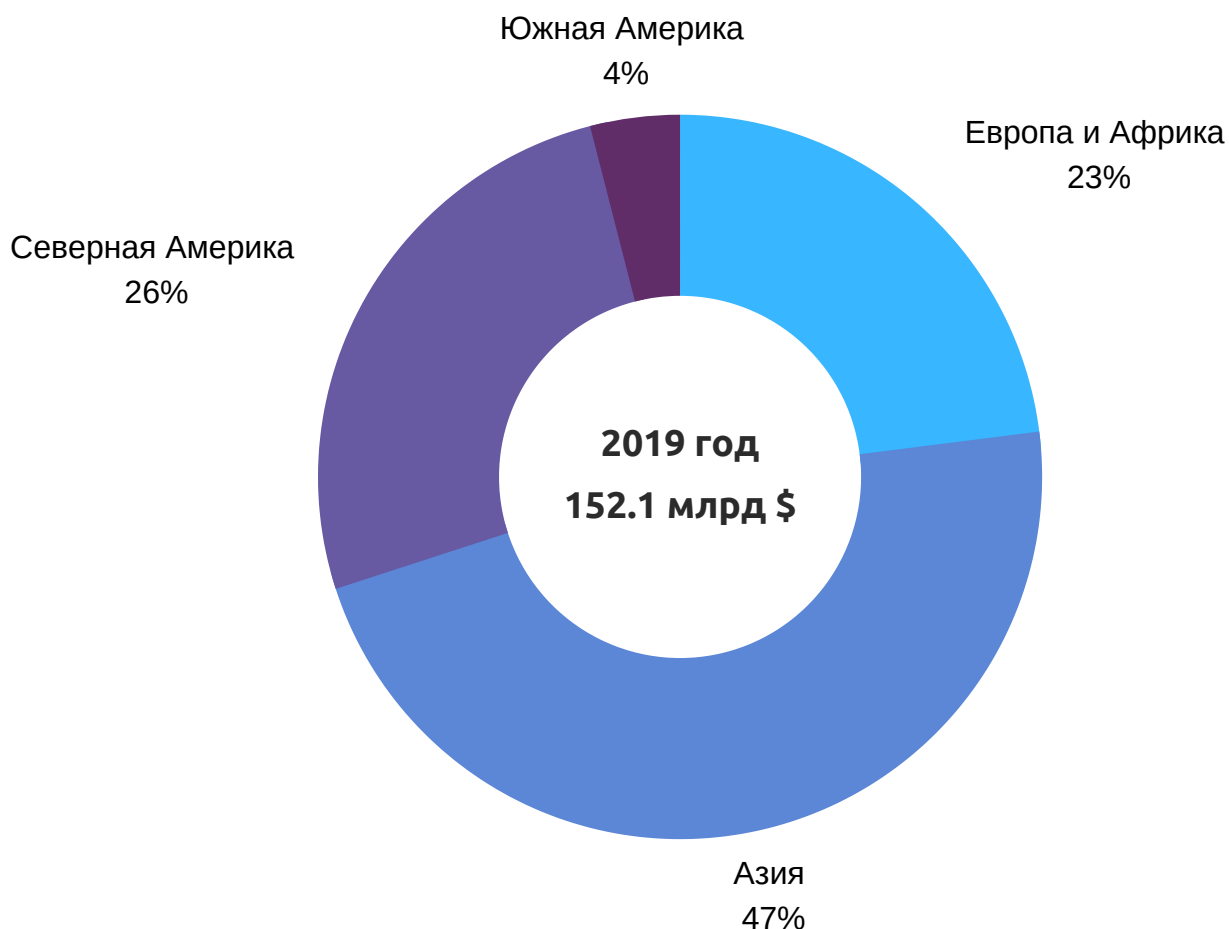
- Как сообщает [Sensor Tower](#), только за третий квартал прошлого года количество издателей Apple Store и Google Play сформировало 15% от общего количества издателей за все время. Это 108 тысяч из 793.
 - [App Annie](#) предвидит на 2020 год рост количества потраченного на игру времени на 20%. Прогнозируемый показатель составляет 674 млрд часов в год только на мобильных устройствах.
 - В текущем году, мобильные игры составляют треть загрузок всех приложений, 74% расходов, связанных с игровыми процессами и десятую часть всего времени, которые люди проводят во всех приложениях.
 - Считается, что 30% населения уже к концу 2020 года будут играть в мобильные игры.
 - Более 50% пользователей всех мобильных приложений играют в игры, что делает игровой рынок таким же популярным, как и рынок музыки.
-

Структура рынка мобильных игр

Рост дохода от мобильных игр, на сегодня, превышает рост рынка игр для ПК. Специалисты считают, что к концу 2022 года рынок игр ПК будет постепенно снижаться - сокращение рынка за два года предвидится на уровне 20%.

Компания Newzoo прогнозирует, что в 2020 году игры на ПК будут генерировать только 20% дохода рынка, консольных игр – 30%, а остальное заберет рынок игр для планшетов и мобильных устройств. За 2 года предвидится рост рынка мобильных игр на 4%.

География рынка имеет свою специфику. Больше всего играют в азиатских странах – 47%, в Америке играют 26%, в Европе, Африке и Ближнем Востоке - 23%. 48% пользователей - это игроки США и Китая.



Игровая индустрия и COVID-19

Учитывая ситуацию, сложившуюся с пандемией COVID-19, можно было бы подумать, что абсолютно все сферы жизни и сегменты рынка испытывают большие трудности. Но на самом деле это не так.

В условиях Covid-19, инвесторы очень аккуратно выбирают объекты для вложений, поскольку рынки товаров и услуг становятся нестабильными. Есть мнения, что игровой рынок будет всегда актуальным, поэтому игровая тематика становится основным объектом для инвестиций. При этом, рынок игр не просто будет держаться стабильно на фоне других рынков, но и, наоборот, вырастет, поскольку, когда у людей забрать работу и учебу, они начинают искать способы развлечений. Игры – один из таких способов. На сегодня, уже есть заявления инвестиционных аналитиков о том, что игровой сегмент является в условиях следующих нескольких лет самым безопасным. При этом, в игровом сегменте рынка, наиболее выигрышно будут развиваться именно доступные с мобильного телефона онлайн-игры, поскольку они смогут стать полноценной платформой и инструментом для общения в период карантина. При этом, сама разработка игры может также проводиться удаленно, без потребности собирать команду программистов и дизайнеров в одном офисе.

Подытожим исследования несколькими главными тезисами:

- киберспорт и игровая индустрия в условиях кризиса является одной из наиболее привлекательных для инвесторов сфер;
- в период удаленного обучения и работы, люди больше тратят денег на игры и развлечения;
- благодаря улучшению технологий, виртуальная реальность будет постепенно вытеснять настоящую, поэтому важно быть первопроходцем в данной отрасли.

Выход на рынок

Целевая аудитория

Для начала, давайте рассмотрим целевую аудиторию MesoZoo Wars:

75% - Мужчины;

25% - Женщины;

возрастной диапазон от 16 до 46 лет;

средний возраст - 33 года.

Согласно анализу, статистика показывает, что в мире игр:

45% игроков женаты/замужем;

40% MMO игроков являются родителями;

13% состоят в гражданском браке.

Последовательность запуска игры

1. Запуск пилота - СНГ и Восточная Азия (Китай, Южная Корея, Япония)
2. Южная Азия, Центральная Азия, Юго-Восточная Азия
3. Европа
4. Латинская и Северная Америка
5. Австралия

Основные цели

Количество регистраций:

- за первый месяц - 70 000 пользователей;
- за первые полгода - 480 000 пользователей;
- за первый год - 1 120 000 пользователей.

Онлайн:

- среднее суточное значение за первый месяц - 20 000 пользователей;
- среднее суточное значение за первые полгода - 120 000 пользователей;
- среднее суточное значение за первый год - 400 000 пользователей.

Прогнозный доход от базовых внутриигровых покупок:

- за первый месяц - 72 000 USD;
- за первые полгода - 2 592 000 USD;
- за первый год - 11 232 000 USD.

Согласно статистике, 30% активных игроков совершают внутренние покупки, а средний чек составляет - 12 USD за одну покупку.

Игровая индустрия и COVID-19

Партнерская программа:

- привлечение новых пользователей с помощью продажи карт, с номиналом игровой валюты;
- реферальная программа вознаграждений.

Маркетинговая компания:

- таргетированная реклама в интернете;
- реклама внутри сторонних игр и приложений;
- участие команды на тематических игровых форумах;
- рекламные интеграции со спонсорами.

Киберспорт

Расширение аудитории и продвижение игры за счет организации киберспортивных турниров.

Турниры будут проводиться в двух форматах:

- удаленные онлайн турниры;
- живые турниры с физическим присутствием игроков и зрителей в определенной локации.

Особый подход к системе турниров и тотализатор сделают киберспортивные состязания одним из основных двигателей продвижения игры в массы.

Стриминг

Продвижение за счет организации игровых трансляций на сервисах YouTube и Twitch.

Трансляции будут проводиться от следующих лиц:

- команда разработки (технические презентации предстоящих обновлений, трансляции в формате “вопрос-ответ”, киберспортивные трансляции);
- стримеров и блогеров (трансляции игрового процесса, киберспортивные трансляции) (без коммерческой составляющей);
- коммерческие стримы проводятся по заказу компании (покупка трансляции у стримеров).

По данным исследований 2020 года, треть населения планеты смотрит стримы, а каждый восьмой пользователь Интернета является автором игрового контента! Такая популярность данного канала продаж, делает его на данный момент самым привлекательным в продвижении MesoZoo Wars.

Монетизация

Модель

От самого момента запуска игры, мы выбрали модель free to play, что означает, что игра будет сразу доступна к скачиванию на всех площадках совершенно бесплатно. Сегодня, именно бесплатные игры пользуются большим спросом, и приносят 80% от общего рынка цифровых продаж. Традиционно, самым активным регионом для скачивания является Азия, на которую приходится более 62% всех пользователей.

Платные игры принесли куда меньший доход за последние 5 лет. Больше всего распространения они получили в Северной Америке и в Европе и наименьший — в Азии.

Учитывая существующую тенденцию рынка и предпочтения пользователей, мы считаем, что данная модель будет более привлекательной для игроков, и это станет еще одним фактором, который повлияет на популяризацию продукта.

Как заработать играя?

Онлайн игры, на которых игроки имеют возможность заработать, не слишком отличаются от игр без такой возможности. Как и в обычных играх, игрок совершает действия в рамках, определенных правилами игрового процесса. Но, в играх с возможностью заработка, помимо различных игровых достижений и званий, можно также получить реальные деньги.

Давайте рассмотрим несколько успешных онлайн игр с реализованной системой заработка:

- [Ленивый магнат](#) (Idle Miner Tycoon)

Игра-симулятор с экономическим уклоном, созданная специально для смартфонов и иных устройств на Android. Игроку необходимо нанимать шахтеров, которые будут заниматься добычей полезных ископаемых и драгоценных минералов. Все эти ресурсы в дальнейшем можно будет обменять на внутренней бирже и получить реальные деньги.

- [Honey Money](#)

Еще один вариант игры, которая будет реализована на Android. Чтобы зарабатывать в данной игре, необходимо покупать пчел, которые будут приносить мед. Мед можно обменивать на внутреннюю валюту, а ее - на реальные деньги.

- [Sonomi](#)

Игра разработанная для Android, в жанре экономической стратегии. Игроку необходимо заниматься фермерством, в данном случае, это выращивание птицы, которая будет нести яйца. Заработанную валюту от продажи яиц можно обменивать на реальные деньги. Специфика игры в том, что здесь разработаны несколько вариантов поведения фермера в зависимости от того, с какой птицей он будет работать. Есть породы, которые способны нести 24 яйца в час. Цена такой птицы составляет 20 сономи (внутренняя валюта), а окупаемость птицы равна 24% в месяц.

Подведем итог: на рынке не так мало игр, которые предоставляют возможность заработка. Но, все они достаточно примитивные, и люди не столько получают доход, сколько скучают во время такой игры.

В нашем же случае, мы создаем и развиваем действительно интересную, захватывающую игру, с целым рядом возможностей для заработка. Более того, будет создана целая серия возможностей для игроков и партнеров по заработку внутри нашей экосистемы.

Давайте более детально разберем возможности заработка пользователей и команды разработки:

Для пользователей	Для команды разработки
Повышение стоимость токена MZW	
Реализация карт с номиналом игровой валюты	
Торговая площадка продажи товаров между игроками	Рекламная интеграция с партнерскими компаниями
Перепродажа внутриигровых предметов	Продажа предметов через игровой магазин
Кредитование игроков	Продажа токенов MZW через обменник
Ставки на тотализаторе	Заложенный процент комиссии при расчете коэффициентов в тотализаторе
Вознаграждение пользователей за активность	Продажи предметов в магазине сувениров
Выигрыш токенов в лотерею/чемпионатах	Повышение стоимости компании

Напоминаем, что заработанные вами игровые токены, можно будет свободно реализовать на партнерских биржах и во внутреннем обменнике.

Блокчейн

Описание

Сегодня, многие создатели токенов, производители процессоров и видеокарт постепенно переводят свое внимание на смежную индустрию — игры на блокчейне и предлагают пользователям новые способы получения криптовалют.

Так, компания Dapper Labs (разработчик нашумевшей игры CryptoKitties), в прошлом году привлекла \$11,2 млн на создание собственного блокчейна Flow, ориентированного на игровую индустрию. В свою очередь, посмотрев на успех компании, владельцы больших компаний, таких как Microsoft, Eidos (издатель видеоигр) и Fabled Lands (создатель серии книг-игр) объединили свои усилия и решили возобновить на блокчейне популярную книгу-игру 80-х годов. Все эти события, произошедшие за последнее время, свидетельствуют о том, что технология блокчейн набирает все большую популярность на игровом рынке.

Преимуществ у блокчейн-гейминга довольно много. Для пользователей — это возможность легкого обмена внутриигровыми активами, без участия посредников. Разработчики же, с помощью блокчейна, могут получать дополнительный доход с продажи игровых предметов и токенов, а также привлекать новых пользователей. В связи с этим, на рынке появляется все больше блокчейн-игр.

Главными преимуществами блокчейн-гейминга является то, что пользователи смогут быстро и безопасно обмениваться внутриигровыми активами без посредников. Разработчики также предусматривают возможность продажи игровых предметов и токенов, хорошо при этом зарабатывая. Все это становится основой для развития игр, созданных на блокчейн, и мы уже видим, что их количество постоянно растет.

Enjin

Для реализации MesoZoo Wars мы выбрали самое гибкое и подходящее решение - блокчейн платформу [Enjin](#).

Платформа на рынке уже более 10 лет, а начинала она свое развитие в Сингапуре.

Enjin - гибкая блокчейн-платформа, работающая по принципу «все в одном».

Платформа позволяет создавать и масштабировать игровые активы на основе блокчейна. Основным преимуществом является то, что платформа позволяет разрабатывать игры с применением блокчейн, на основе самых современных движков: Unity, Unreal и Gobot & Lumberyard.

Преимущества:

- Взаимодействие пользователей происходит посредством защитного доверенного облака Trusted Cloud, которое функционирует внутри Enjin, не прибегая к применению технологии Ethereum*. Все игровые транзакции будут проходить в облаке, что позволит быстро и грамотно управлять ими и оперативно исправлять ошибки, в случае их появления.
- Технология предусматривает наличие широкого выбора инструментов, которые можно настраивать в соответствии с требованиями приложения. Можно подключать форумы и сайты, которые не трудозатратно интегрируются с блокчейном и позволяют получать автоматизированные начисления поступлений, с использованием цифровых валют.
- Система позволяет получить большой набор инструментов в которых нет необходимости создавать с нуля: сайты, форумы и сервера. Можно также настраивать интерфейс под собственный дизайн.
- Testnet создает возможность тестировать приложения, используя псевдо криптовалюты. Это позволяет правильно оценить систему безопасности проекта перед тем, как выводить его для использования в реальных условиях.
- Система позволяет пользоваться несколькими криптовалютами и ресурсами. Платформа предоставляет полный гайд по пользованию, что существенно упрощает дальнейшую работу.
- За последнее время, на платформе Enjin было разработано и запущено более 20 игр.

Блокчейн Ethereum - распределенная открытая блокчейн-сеть, которая обеспечивает запуск любой децентрализованной программы.

Применение в MesoZoo Wars

Блокчейн сегодня можно считать уникальным нововведением, которое позволяет активно развивать игровую отрасль за счет: роста децентрализации, развития и совершенствования технологий.

Блокчейн технологии и криптовалюты, которые были интегрированы в игровые приложения, стали одними из самых успешных выпущенных продуктов. Но, на сегодняшний день, практически нет проектов, которые используют данную технологию в полной мере.

Проблемы и блокчейн решения MesoZoo Wars:

- *Ваш персонаж на самом деле принадлежит разработчикам!*

Каждый, кто когда либо создавал игрового персонажа, знает, что после долгих часов игры, прокачки своего персонажа, его навыков и добычи ресурсов, привязывается к персонажу и начинает считать его своей собственностью. Но, это на самом деле заблуждение. По факту, ваш персонаж принадлежит разработчикам игры. Они в любой момент могут удалить или заблокировать вашего персонажа. К сожалению, такая практика не редкость и такие случаи происходят очень часто. Одной из самых распространенных ситуаций, бывает невозможность загрузки либо откат вашего персонажа, после обновления игры. В таком случае, многие пишут в службу поддержки, обращения в которую часто оказываются безрезультатными.

Блокчейн-технология в данном случае избавляет всех пользователей MesoZoo Wars от подобных неприятностей. Использование децентрализованных сетей и не взаимозаменяемых токенов позволяет игроку создавать и модифицировать персонажей, технику и другие юниты, которыми он может владеть на протяжении всей своей жизни, а не только пока существует сама игра. Таким образом, технология открывает для игроков возможности индивидуального творчества, продукты которого могут перемещаться из одной игры в другую, их можно продавать и покупать.

На базе MesoZoo Wars, будет создан целый ряд приложений и игр, которые будут находиться в единой экосистеме, с возможностью переноса вашего персонажа со всеми достижениями между играми.

- *Ошибки, сбои при начислениях, откат балансов*

Практика показывает, что достаточно много людей жалуются на то, что они играют и зарабатывают бонусы, но в какое-то время бонусы могут пропадать. Еще более распространенным вариантом является перезагрузка игры в процесс начисления бонусов за проделанную работу. Перезагрузив игру, пользователь может наблюдать ситуацию, когда на балансе нет ничего или последние действия не зачисляются. Это опять же может быть связано с разными видами технических сбоев.

Для борьбы с этой проблемой мы используем систему смарт-контрактов*, которые не допустят подобных ошибок, так как если все необходимые действия при прохождении задания выполнены, то это автоматически записывается в самом блокчейне и смарт-контракт независимо начисляет вознаграждение.

- *Риски при продаже предметов между пользователями*

Многие игроки жанра RPG рассматривают свои игры как полноценные источники получения стабильного дохода - они зарабатывают на перепродажах добытых в игре ресурсов. Проблема возникает тогда, когда продажа или передача бонусов или других активов становится неудобной. Тогда на рынке появляются посредники, которые протапывают свои каналы продажи и заработка. Но, к сожалению, наличие посредников снижает уровень доверия к ним, так как достаточно большая их часть являются мошенниками. Техподдержка игры не может справиться с такими проблемами, поскольку подтвердить такие операции, документально или с юридической точки зрения, практически невозможно.

В MesoZoo Wars для решения этой проблемы предусмотрен внутренний маркетплейс, который обеспечивает безопасность всех торговых сделок и максимальное удобство в использовании. Для безопасности всех операций, внутри маркетплейса мы используем механизм безопасных сделок, за который отвечает набор смарт-контрактов. Также, каждый игрок всегда может отследить движение собственных средств с помощью сканера транзакций.

Смарт-контракт - алгоритм, предназначенный для формирования, контроля и предоставления информации о владении чем-либо.

- *Киберспорт*

Сегодня на практике, есть несколько ситуаций, когда на соревнованиях, в которых участвуют сотни игроков, призовой фонд не выплачивается.

Смарт-контракты и токен MZW гарантируют выплаты – когда команда занимает первое место в турнире, смарт-контракт немедленно исполняется, и команда получает свой выигрыш. Затем, токены могут быть проданы на бирже, внутриигровом обменнике или использованы внутри игры.

- *Отсутствие возможности отправки внутриигровой валюты другим пользователям*

Практически в каждой мобильной игре присутствует внутриигровая валюта, однако перевод валюты другим игрокам недоступен. Причина заключается в том, что вся эта валюта находится под контролем разработчиков, основным доходом которого является продажа игровой валюты. Подобные транзакции между пользователями могут негативно повлиять на доходы разработчиков, так как пользователи будут помогать друг другу переводить игровую валюту в обход магазина.

В MesoZoo Wars подобная функция с самого начала будет доступна всем пользователям, так как криптовалюта не находится под контролем разработчиков. Вы всегда можете отправить игровую валюту другому игроку, как непосредственно внутри игры, так и через обменник.

Таким образом, MesoZoo Wars является уникальной крипто-игрой, которая по максимуму использует возможности блокчейна для повышения Вашего удобства и безопасности!

Токеномика

Токен MZW

MZW токен – собственная и единственная криптовалюта в игре, за счет которой совершаются все внутренние покупки. Простыми словами, MZW - основной ресурс игры MesoZoo Wars.

Первоначально, все участники ICO получают MZW формата ERC-20 в сети Ethereum. Перед запуском MesoZoo Wars все токены, реализованные в рамках ICO, будут обменены на внутриигровой токен MZW в соотношении 1:1.

Эмиссия и сжигание

Перед тем как приступить к разбору эмиссии предлагаем изучить механизм сжигания.

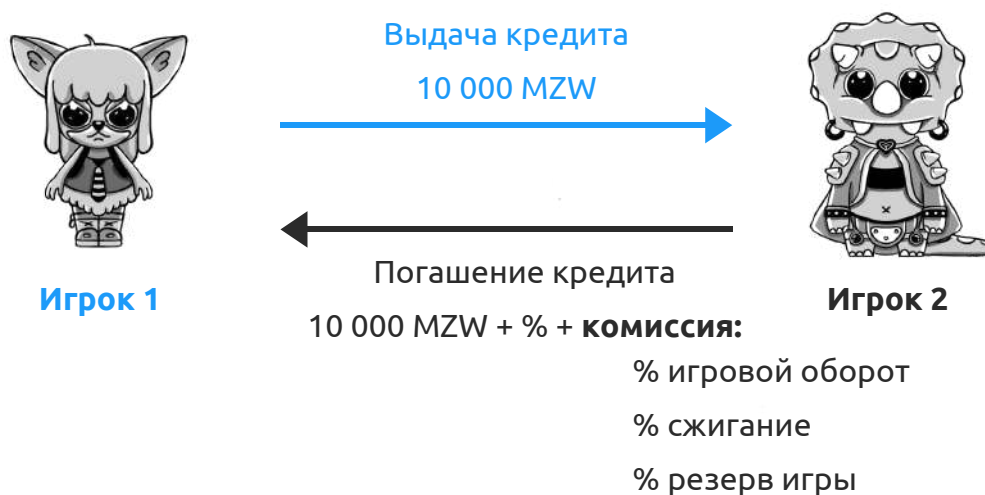
Огромным приоритетом любого сообщества, которое верит и помогает реализовать подобные проекты, является интерес к росту курса внутренней криптовалюты, который также позитивно влияет на популяризацию проекта и способствует развитию. Наш проект не является исключением и одна из наших ключевых целей - повышение стоимости токена MZW. Именно для этого наша команда, при проектировании экономики, внедрит сжигание токенов.

Как это работает?

При совершении внутриигровых транзакций с участием MZW будет происходить сжигание минимального количества токенов. Сжигание будет касаться торговых транзакций в системе, например, при продаже предметов между пользователями в маркетплейсе, при погашении кредитов, игре на тотализаторе, покупке предметов в магазине и т.д. Сразу вас заверим, что при отправке токенов между игроками, данная функция реализована не будет. Кроме этого, все операции за пределами игры также не предусматривают данный механизм.

За весь механизм сжигания будет отвечать набор смарт-контрактов, а процент сжигания токенов при транзакциях будет варьироваться от 0,1% и до 0,9% в зависимости от размера и характера транзакции.

Давайте разберем на примере выдачи и погашении кредита между пользователями:



Таким образом, механизм сжигания создает искусственный дефицит, за счет которого происходит рост курса токена (особенно на начальных стадиях развития игры). Данный механизм сравним с моделью из реальной жизни, когда часть изношенных денежных купюр изымается из оборота.

Эмиссия

“Ок, но если токены будут сжигаться при транзакциях, то может наступить момент когда они должны закончиться!” - скажите Вы.

Всё верно, так бы оно и случилось, если бы не был создан механизм который компенсирует сжигание.

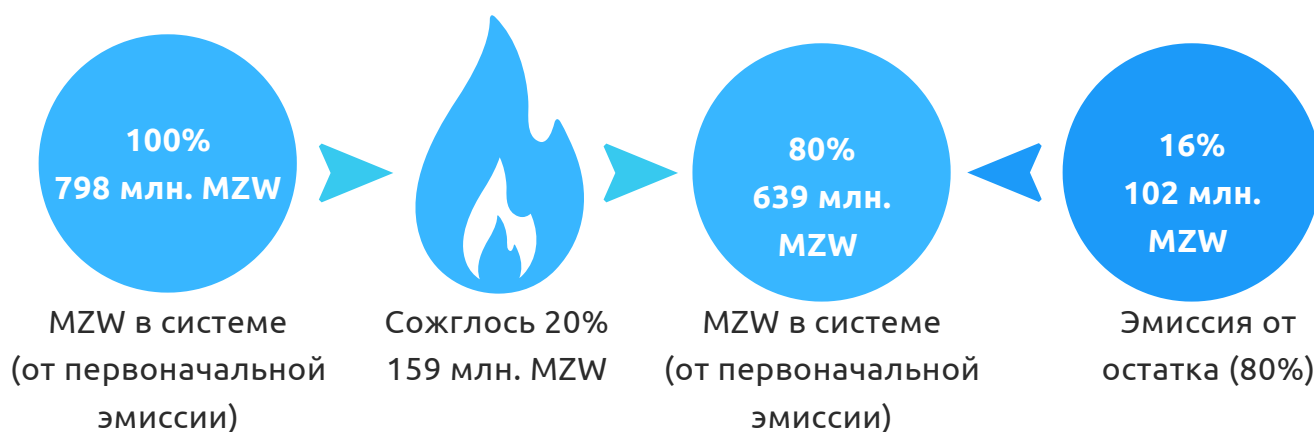
Наше решение

Каждый раз, когда количество токенов доходит до определенной нижней границы, происходит дополнительная эмиссия.

Первоначальная эмиссия составляет - **798 400 000 MZW**

За весь период предусматривается 3 эмиссии которые будут компенсировать механизм сжигания.

1. При снижении общего количества токенов до 80% от первоначального выпуска происходит эмиссия в размере 16% от остатка (80%). Предлагаем разобрать этот этап на схеме:



2. При снижении общего количества токенов до 70% от первоначального выпуска происходит эмиссия в размере 12% от остатка (70%).
3. При снижении общего количества токенов до 60% от первоначального выпуска происходит эмиссия в размере 10% от остатка (60%).

Эмиссия в 10% будет последней, после чего процесс сжигания будет автоматически остановлен, а количество оставшихся токенов станет неизменным.

Предназначение токена

Основные операции с участием токена MZW:

- приобретение предметов во внутриигровом магазине;
- любые торговые операции между пользователями (маркетплейс, кредиты, переводы);
- совершение ставок на исход сражений на тотализаторе;
- приобретение лотерейных билетов, особых и коллекционных предметов;
- политическая деятельность.

Приобрести токены возможно сразу несколькими путями:

- приобрести в обменнике, не покидая игру;
- участие в Bounty программе;
- участие в партнерской программе;
- купить на партнерской бирже;
- взять в кредит у другого пользователя;
- выиграть в игровую лотерею, тотализаторе;
- получить бесплатно в ходе прокачки, либо как вознаграждение за нахождение и активность в игре;
- участие в киберспортивных мероприятиях.

Реализовать ваши токены MZW, помимо непосредственно в игре, также можно будет используя обменник и на партнерской бирже.

Token distribution

Для реализации каждого проекта необходимы средства и человеческие ресурсы. Именно поэтому основателями было принято решение провести ICO. Для нас, основным плюсом сбора средств является в первую очередь создание и развитие игры, которая будет интересна максимальному количеству игроков, а также принесет прибыль и нашей команде, и всем участникам комьюнити.

Условия проведения

Token distribution разбит на несколько этапов. Каждый из них отличается рядом параметров таких как:

- срок проведения;
- стоимость токена на этапе;
- размер бонуса;
- размер реферального бонуса.

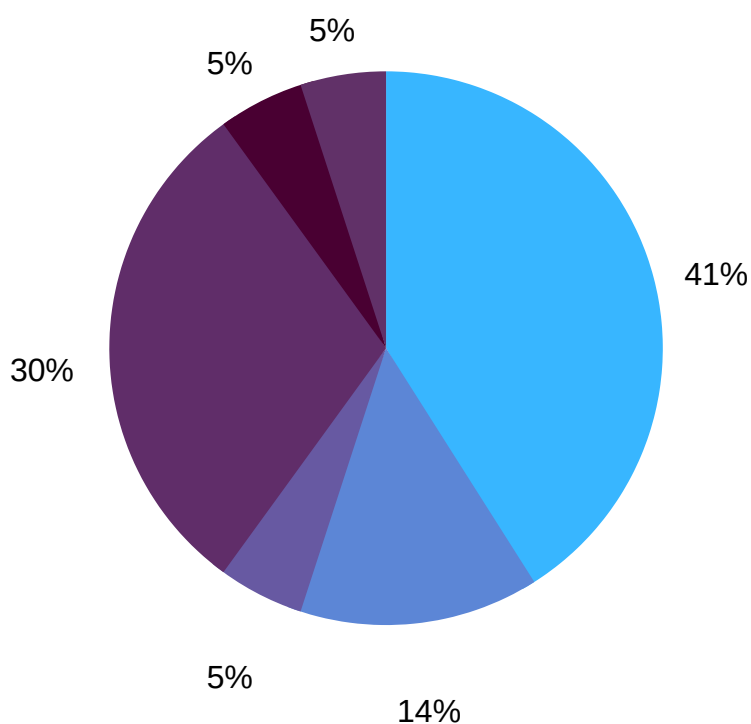
Этапы Token Distribution:

1. Private-sale;
2. Public-sale - этап первый;
3. Public-sale - этап второй;
4. Public-sale - этап третий.

В следующей таблице описаны условия для каждого этапа:

Этап	Даты проведения	Стоимость (USD)	Бонус за приобретение	Реферальный бонус	Всего токенов MZW на период
Private-sale	10.08.2020 - 10.09.2020	0,01	40%	5%	109 944 000
Public-sale 1	11.09.2020 - 11.11.2020	0,02	30%	3%	102 400 000
Public-sale 2	12.11.2020 - 22.12.2020	0,03	20%	3%	82 600 000
Public-sale 3	23.12.2020 - 03.02.2021	0,05	5%	3%	32 400 000

Распределение токенов



41% - отдается на все этапы Token Distribution, с учетом бонусов за покупку и реферальным бонусом.

14% - резервируется на команду разработки проекта.

5% - отдается в рамках маркетинговой Bounty программы.

30% - составляет фонд самой игры в который входят: вознаграждения пользователей в игре, включая лотерею и проведение турниров. Также, часть токенов зарезервирована для дальнейшего развития MesoZoo Wars.

5% - бонусы для эдвайзеров и блокчейн специалистов.

5% - выделяется в рамках партнерской программы (карты с номиналом игровой валюты).

Lock Up период

Lock Up период - это период обеспечивающий защиту от массовой продажи токенов до момента завершения ICO. Lock Up защищает проект от спекуляции цены токена путем блокирования возможности отправки токенов от одного пользователя другому.

Что будет если Lock Up периода не будет? Для реализации любого проекта необходимы средства. При проведении ICO команда разработки просчитывает необходимую на разработку и маркетинг сумму, отталкиваясь от данной цифры устанавливается Soft Cup.

Теперь, давайте представим, что есть условный проект где Soft Cup - 1 000 000 USD. Команда проекта проводит Private-sale по сниженной стоимости токенов и собирает 200 000 USD, при этом раздав большое количество токенов пользователям. Если токены не будут залочены, то тогда создается опасность того, что пользователи которые приобрели токены по заниженной цене на Private-sale, начнут продавать их от себя с наценкой, но дешевле, чем токен стоит на следующем этапе. Конечно же, для новых участников будет выгодно приобрести токен дешевле с рук чем официально у разработчиков. Разработчики рискуют не собрать необходимую для разработки сумму - Soft Cup, так все желающие будут покупать токены "с рук". Соответственно, весь проект в таком случае попросту может не запуститься.

Именно поэтому, осознавая данные риски мы вводим Lock Up период.

Представляем таблицу в которой отображены все этапы Lock Up:

Источник приобретения	Вид	Lock Up дата
Token distribution	Приобретенные	04.02.2021
	Бонусные	07.04.2021
Bounty программа	Вознаграждение за задание	01.05.2021

Мы не стали усложнять механизм и все пользователи получают свои приобретенные токены сразу после завершения ICO. При этом бонусные токены будут разлочены позже.

Что касается токенов, начисленных за участие в Bounty программе, то данные токены будут разлочены в последнюю очередь, так как зачастую, участники Bounty программ первыми пытаются "слить" за копейки полученные ими бесплатные токены.

Bounty программа

Bounty-программа - возможность получить токены блокчейн-стартапов без вложения собственных средств.

Bounty-программа MesoZoo Wars будет вознаграждать социально активных пользователей токенами MZW за выполнение различных заданий/активностей, таких как:

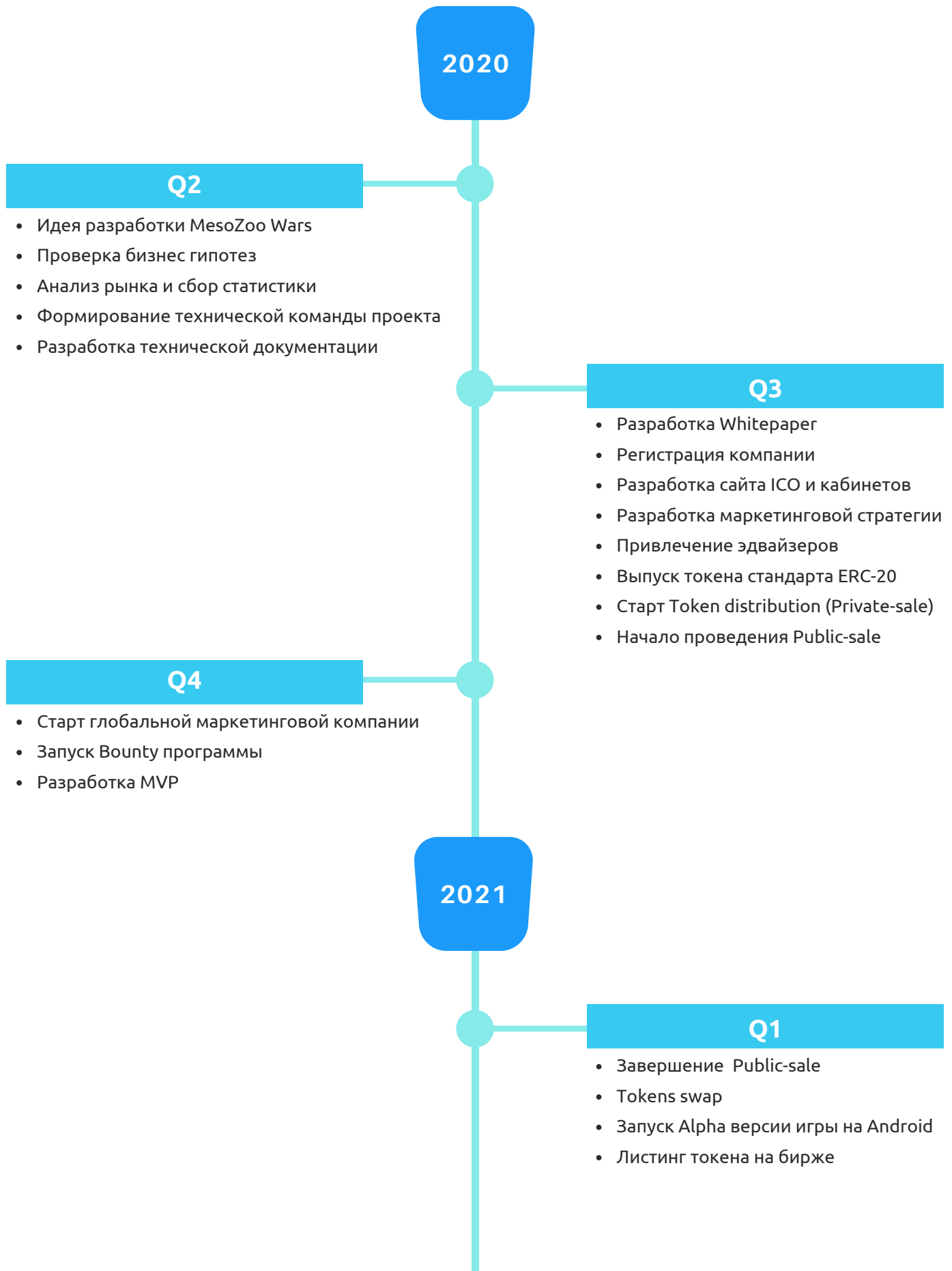
- публикации статей;
- создание видео-обзоров;
- комментарии, репосты в соцсетях;
- переводы документации на иностранные языки.

Подробные условия и полный список заданий будет доступен пользователям в разделе Bounty-программа, на сайте mzw.io. Старт Bounty программы произойдет одновременно с запуском Public-sale (первый этап) - 11.09.2020.

После выполнения задания, участник программы будет обязан отправить задание на проверку, после которой токены MZW будут зачислены в личный кабинет на сайте mzw.io.

Все токены, полученные по Bounty-программе, подлежат Lock периоду на время проведения ICO.

Roadmap



Q2

- Запуск Beta версии игры и выход на маркетплейс App Store (СНГ и Восточная Азия (Китай, Южная Корея, Япония))
- Расширение вселенной MesoZoo Wars, разработка дополнительных приложений в рамках единой экосистемы
- Старт программы карт с номиналом игровой валюты

Q3

- Открытие онлайн магазина сувениров
- Расширение географии - запуск игры на рынках: Южной Азии, Средней Азии, Юго-Восточной Азии

Q4

- Расширение географии - запуск игры на рынке Европы
- Запуск первых игровых приложений

2022

Q1-Q2

- Расширение географии - запуск игры на рынках: Латинской и Северной Америке, Австралии

Советники



Виталий Фиш

- В игровой индустрии с 2004 года
- Создатель игры - DrakeWars
- Опыт работы: "Templatemonster" - директор по маркетингу (Израиль); Agregator LTD (smscoin.com) - директор по развитию, исполнительный директор; "Partisan marketing ltd." - директор по интернет маркетингу
- Работа с партнерами: Facebook, iFree, Mamba, Alawar-games
- Бывший советник премьер министра Израиля по вопросам стартап экосистемы



Ян Шевченко

- 10 лет в игровой индустрии
- 50 реализованных проектов
- Директор и основатель студий GD Forge и Fair Games. Проекты компании были презентованы на множестве игровых выставках включая CES2017 в Лас Вегасе
- Реализовывал проекты для крупных компаний: Аэрофлот, Pirelli, Paramount Russia, MTV, Академия РосАтома

Команда



CEO

Котляров Олег

- Разработчик приложений
- Опыт разработки пользовательских интерфейсов, сценариев использования, проектирование Customer journey
- С 2019 года является соучредителем компании по торговому финансированию на рынке ЕС - Plum-X
- Опыт управления заказной разработкой высоконагруженных корпоративных проектов



CVO

Елютин Сергей

- 10 лет опыта работы в Интернет коммерции
- Опыт управления инвестиционными активами развития стратегии на фондовом и финансовом рынках
- Специалист в управлении информационными системами и развитии партнерских программ
- Опыт работы: "WorldWide Finance Group" - COO; "VD GROUP LP" - CVO
- С 2019 года является соучредителем компании по торговому финансированию на рынке ЕС - Plum-X



CBDO

Алешин Александр

- 17 лет опыта в создании и тестировании бизнес-моделей корпоративных проектов и B2B-стартапов
- Опыт работы: "SAP" (Германия) руководитель проектов по аудиту, риск-аналитике и автоматизации бизнес-процессов. "Telenor" (Telecom Norway) и Opera Software - аналитика больших данных, продуктовые метрики и бизнес-аудит. MIA Finance - управление инвестиционными активами и аналитика фондовых рынков Китая и стран Азии



CSO

Хайрулла Зайнутдинов

- 15 лет опыта в телеком индустрии. Специалист по Digital технологиям и запуску цифровых продуктов
- Опыт работы: "VEON" (Beeline) - Chief Digital officer; "Tigo Millicom Group" - Эдвайзер, запуск платформы Data traffic management
- Успешный запуск цифровых решений для аудитории более 5 млн пользователей: Self care Digital services, Mobile financial services, Digital content services, Messaging platforms

MESOZOO WARS

ТВОЯ ИГРА НАЧАЛАСЬ...