



THE ISLAND

PRIVATEERS, LIFE

WHITEPAPER

Первая ММО-игра
с экономикой, основанной
на технологии Blockchain

Survival-игра в
пиратском сеттинге XVII века

The Island (Privateers.life)

Содержание

1. Об Игре и ее особенности	3
1.0. Вступление	3
1.1. Особенности игры	5
1.2. Геймплей	6
1.3. Экономическая система игры	8
2. Бизнес-модель	11
2.0. Основные понятия	11
2.1. Инфраструктура	12
2.2. Распределение прибыли	12
3. Токены. Детали.	14
3.0. Подробнее о токенах	14
3.1. Как поучаствовать в краудсейле	14
3.2. Как распределяются токены	15
3.3. Финансовые бонусы участникам ICO	16
3.4. Игровые бонусы участникам ICO	17
4. Disclaimer	18

1. Об игре The Island и ее особенностях

1.0. Вступление

Игра The Island представляет собой наше видение идеальной survival-вселенной в пиратском сеттинге.

Важно знать: игра The Island является только первой главой нашей пиратской саги. Это сингл-плеер для разрабатываемой нами MMORPG игровой вселенной в мире пиратов 17 века, в котором каждый игрок сможет прожить жизнь обычного колониста, пирата, или же – ощутить себя в роли женщины или ребенка того времени. **Цель игры – выжить любой ценой в мире, который стремится вас убить всеми доступными способами.**

Проведя предварительное исследование рынка survival-игр, мы обнаружили несколько фактов, сподвигнувших нас, в конечном итоге, к началу разработки игры The Island (Privateers.life).

Факт 1: survival-игры (или, как их еще называют – выживалки), **в настоящее время находятся в тренде** (к данному типу можно отнести такие игры как: ARK Survival Evolved, Arma 3 Exile, RUST, Conan Exile, Playerunknown`s Battleground, Last Man Standing и многие другие).

Факт 2: суммарная популярность «выживалок» растет (согласно данным аналитического сервиса Steam Spy, аудитория Playerunknown`s Battlegrounds продолжает расти с момента начала продаж и до настоящего времени: <http://steamspy.com/app/578080> при неизменной стоимости игры, количество продаж на сегодня превышает 6 млн. копий; тот же сервис подсказывает нам, что копий игры RUST (выживалка с открытым миром) на сегодня продано уже более 5.5 млн.: <http://steamspy.com/app/252490>)

Факт 3: наибольшую суммарную популярность имеют survival-игры с открытым миром (пример одного только RUST говорит о многом)

Факт 4: пиратская тематика все больше набирает популярность (на чем настаивает недавний выход пятой серии франшизы «Пираты Карибского моря», успех игр серии Assassin`s Creed в целом и пиратской Black Flag, в частности, анонс новой части этого бесконечного сериала в рамках прошедшей недавно выставки E3 и другие события в индустрии)

Факт 5: игры, созданные фансообществом (а именно – людьми, являющимися увлеченными игроками и понимающими ожидания других игроков), **как дополнения к основной игре, получили популярность, сравнимую (или даже большую) с базовой игрой от профессиональной студии** (характерные примеры: Counter-Strike (фан-мод HalfLife) с более чем 75 млн игроков (CS, CS:CZ, CS:Source, CS:GO и другие моды, <http://steamspy.com/search.php?s=Counter-Strike>) и Dota/Dota 2 (фан-мод к WarCraft 3) с более чем 100 млн игроков: <http://steamspy.com/app/570>)

Факт 6: команда разработчиков The Island является давними поклонниками жанра survival и создает игру «от игроков и для игроков»

Любой gamer знает, как дорого стоит заинтересованность разработчика в развитии игры и игровой вселенной в целом, когда разработчики живо реагируют на ожидания и сигналы игроков, улучшая геймплей, исправляя найденные баги, позволяя игрокам получить новые эмоции от развития игрового мира.

Мы, разработчики The Island, создаем игру, в которую будет интересно играть нам самим. А значит и других игроков она не оставит равнодушными.

1.1. Особенности игры The Island

Нашу игру от других подобных проектов отличает несколько важных элементов:

- **использование технологии Blockchain** для контроля за игровой экономикой, эффективного отслеживания подозрительной активности (и борьбы с читерами и хакерами, нарушающими игровой баланс)

- **высокий уровень реалистичности** (настолько, насколько этого можно добиться на современном техническом уровне)

- **детальная проработка интеллекта Non-Player Characters (NPC)**

- **экономическая система, в которой ничего не берется из воздуха** (чтобы во внутриигровом магазине появились товары, которые могут купить игроки, кто-то должен их произвести и поставить в этот самый магазин: это могут быть NPC или живые игроки); **даже в планируемом премиальном магазине товары не будут рисоваться** (в отличие от других игр), **а будут выдаваться контракты на производство**, которые смогут выполнять простые игроки, получая весомое вознаграждение – более подробно в разделах «Экономическая система игры» и «Токены. Детали.»)

- в нашей игре **можно будет купить или захватить в свою собственность любую территорию и установить на ней свои порядки, налоги и правила**

- **расширяющийся игровой мир** (вначале это сингл-плеер и маленький остров в океане, далее – мультиплеер и архипелаг из нескольких разноразмерных островов, потом добавится большой континент, а со временем игровая вселенная охватит всю нашу планету, в частности – добавится возможность исполнить мечту

любого мальчишки из недавнего прошлого: кругосветное путешествие на паруснике (торговом, военном или пиратском).

1.2. Геймплей

В своей игре мы, в первую очередь, **хотим показать мир 17 века таким, каким он был в то время**. Со всеми его плюсами (широкие возможности для любого человека подняться с самого низа на самый верх пирамиды власти (пусть и через путь пирата, как один из вариантов), развитие научной мысли, географические открытия) и минусами (войны, жестокость, эпидемии и прочее). Здесь любой игрок сможет выбрать свой путь и свою роль в огромном расширяющемся мире, попробует занять свое место под солнцем, или умрет, пытаясь.

The Island – это только первая часть Игры, которую мы задумали. Суть сингл-плеерной версии проста: **выживи, как можно дольше**, на острове, который не то, чтобы необитаем, но – покинут жителями, и выясни, куда подевались жители двух рыбацких поселков и что тебя ждет, если они вдруг вернуться и увидят последствия твоего выживания в их отсутствие...

Остров только кажется небольшим. Но здесь игрока ждет огромное количество опасностей, подстерегающих на каждом шагу: дикие животные, опасные насекомые, природные явления, случайные события, бытовые опасности, чреватые получением увечий и мучительной смертью.

Вы вольны выбирать свой путь, как вам выживать. Можно заниматься собирательством и охотой, выращивать пищу,

приручать животных, ловить рыбу. А можно – взламывать брошенные дома в поселениях в поисках ценных и полезных вещей, разнести постройки из пушки или вообще спалить весь остров дотла... Но, подумайте, что скажут на это вернувшиеся жители, если вы, по счастливой случайности, доживете до их возвращения...

Главная мысль игрового процесса: **выжить в суровом мире в условиях, максимально близких к реальным**. Помните, что вам нужно есть и пить, вы испытываете усталость и страх, можете заболеть или отравиться, маленький порез или ушиб может обернуться гангреной и потерей конечности, а значит – вы станете легкой добычей для хищников, истечете кровью или умрете от заражения... По правде сказать, мы сами сбились со счета, пытаюсь посчитать количество событий, которые могут убить игрока. И это – только малая толика того, что нами задумано к реализации.

В мультиплеере одной из основ геймплея будет являться **возможность получить контроль над территорией** (участок земли или остров в собственность) – через захват у другого игрока или покупку у разработчика. Вариант с покупкой рассмотрен подробно в разделе «Бизнес-модель игры», что касается варианта с захватом, то он допустим, но удержать контроль над территорией в этом случае будет непросто, так как помимо других игроков на нее претендовать будут и силы, контролируемые разработчиками (созданный другими игроками на контракты от разработчика флот, например, который, все же, не нападает на территории, официально купленные; однако после захвата территории у другого игрока наш флот может ее отбить, вернув под контроль администрации игры).

Как происходит захват территории? Нужно убить всех ее защитников и удержать ее под контролем в течение определенного времени. После чего территория переходит в собственность братства, осуществившего ее захват, до тех пор, пока более сильный враг ее не отобьет.

1.3. Экономическая система игры

***Примечание:** экономика в большей степени относится к мультиплееру, но главный постулат справедлив и для сингл-версии игры.*

Главный постулат нашей игровой экономики: **«ничто не появляется из ниоткуда»**. Это значит, что, как и в реальном мире, любой товар, который вы можете купить (или получить «просто так»), должен быть сначала кем-то произведен, выращен, рожден или появиться на этом свете любым другим, не противоречащим законам природы способом.

Экономика игры строится из двух составляющих: полностью внутриигровой товарооборот и контракты от разработчиков.

***Примечание, для лучшего понимания в сингл-плеерной версии:** для того, чтобы что-нибудь съесть, вам нужно собрать урожай (например – созревшие кокосы и ананасы), самостоятельно вырастить (например – кукурузу или бананы) или убить на охоте дикое животное (или же забить на мясо домашнее, которое является чьей-то, пусть и брошенной, собственностью и, несомненно, отразится на вашей репутации у возвратившихся колонистов). Причем – растения плодоносят не бездумно и постоянно, а случайным образом и в течение определенного периода, да и животные размножаются не по щелчку пальцев, и*

если вы убьете последних животных какого-то вида, это приведет к их вымиранию.

Внутриигровой товарооборот подразумевает производство товаров (включая дикорастущие растения, воспроизводство диких животных и прочие аспекты), используемых игроками в повседневном игровом процессе. Например – для обеспечения потребностей в еде и напитках, инструментах и оружии, и так далее.

Контракты от разработчиков предназначены для наполнения премиум-магазина, и не только. Работают они так:

- в премиум-магазине анонсируется появление нового товара, каким-либо образом влияющего на игровой процесс (например – торгового корабля)

- для заполнения «пустоты» объявляются контракты (с оплатой готового товара токенами) на производство этого товара по рецепту, включающему в себя компоненты, которые можно получить через добычу, сбор или крафт

- заинтересованные игроки принимают на себя обязательства по исполнению контракта (собирают нужные ингредиенты и крафтят предмет или компонент) и поставляют готовый товар в магазин (это обязательно – *оставленный себе, не прошедший через магазин, премиум-предмет, не будет работать*), после чего получают оговоренное вознаграждение монетами (токенами), имеющими не только внутриигровую ценность, но и оборачивающимися на открытом рынке

- поставленный в магазин товар теперь может купить любой желающий, уплатив цену, состоящую из себестоимости и торговой наценки магазина

Важный момент 1: в экономике игры используются токены (криптовалюта Ludum), что благотворно сказывается на их торговых объемах (чтобы что-то купить в магазине, надо иметь токены (купить на открытом рынке, заработать или получить от другого человека), а выполнив контракт, можно не только что-либо купить, но и продать заработанные токены на бирже или другим игрокам).

Важный момент 2: исполнение контрактов от разработчика выгодно не только разработчикам, получающим товар для премиум-магазина, но и игроку (даже не говоря о вознаграждении криптовалютой, если он купит произведенный им же товар в магазине – тот обойдется ему дешевле (относительно простых игроков) точно на сумму полученного за производство вознаграждения).

Важный момент 3: разработчики, в нашем лице, не препятствуют вторичному движению товаров из премиум-магазина. А это значит, что появляется и поощряется целая отрасль, в рамках которой предприимчивые игроки исполняют контракты, выкупают произведенный товар и выставляют его на продажу по произвольной цене (даже если она ниже цены аналогичного товара в премиум-магазине).

2. Бизнес-модель игры

2.0. Основные понятия

Бизнес-модель игры проста и изящна: мы (разработчики) объявляем контракты на производство товара для премиум-магазина, добавляем торговую наценку на готовый товар и **получаем прибыль с проданных единиц товара**. Кроме того, такая система сама по себе стимулирует рост товарооборота, за счет повышенного интереса к произведенным товарам самих игроков-производителей, получающих произведенный ими товар даже не за себестоимость (уплаченную нами им за производство), а за размер нашей торговой наценки.

Дополнительный момент 1: мы получаем прибыль за счет выставления комиссии за продажу товаров игроков в нашем магазине, а если игрок открывает свой собственный магазин на нашей территории (расшифровку «парадокса» смотрите ниже), мы взимаем с его товарного оборота автоматический налог.

Дополнительный момент 2: мы получаем прибыль с продажи участков земли и целых островов (игрок может купить себе маленький или не очень маленький остров для того, чтобы не платить комиссию за продажу товаров в наших магазинах, а основать свой собственный, либо – позволить другим игрокам основать свои магазины и взимать с любых операций (включая добычу ресурсов) на своей земле произвольно устанавливаемые налоги).

Дополнительный момент 3: мы получаем прибыль с любых платных внутри- и внешнеигровых услуг (например: за рекламу

внутриигрового магазина предприимчивого игрока на наших ресурсах)

Дополнительный момент 4: мы получаем прибыль с роста курса токенов Ludum на биржах за счет роста интереса к ним не просто, как к платежному или инвестиционному средству, но и как внутриигровой валюте со стороны рядовых игроков (токены нужны для совершения всех покупок внутри игры, а так же – для использования в рамках создаваемой нами окружающей инфраструктуры, подробнее – в разделе «Инфраструктура»)

2.1. Инфраструктура

Вокруг внутреннего игрового мира нами будет создаваться и внешняя инфраструктура. В ближайших планах следующие элементы:

- **обменный пункт** с низкой комиссией за обмен третьих валют и криптовалют и, практически, без комиссии на операции с использованием токенов Ludum

- **договорная интеграция токенов Ludum в около игровой индустрии** (покупка электронных товаров в третьих магазинах за токены Ludum на особых условиях, например – со скидками)

- **donation-сервис**, позволяющий осуществлять донаты летсплейщикам с использованием токенов Ludum практически без комиссии

2.2. Распределение прибыли

В процессе развития игровой вселенной вся получаемая нами прибыль аккумулируется нами в виде токенов Ludum,

приобретаемых игроками на открытом рынке (на биржах, у других инвесторов, и т.д.) и далее потраченных ими на приобретение игровых или около игровых товаров и услуг.

В свою очередь, это сокращает количество токенов, доступных в открытой продаже (на биржах и на руках у инвесторов), при увеличивающемся интересе к токенам со стороны новых инвесторов и растущего комьюнити игроков, и в конечном итоге вызывает рост курса торгующихся на открытом рынке токенов.

Распределение получаемой прибыли производится раз в квартал следующим образом:

50% от полученной прибыли направляется на поощрение активности сообщества (конкурсы, рекламные акции, спонсирование мероприятий и т.д.)

50% от полученной прибыли направляется на развитие проекта и оплату текущих расходов

3. Токены. Детали.

3.0. Подробнее о токенах Ludum

Токены Ludum (от лат. «Игровой») это реализация внутриигровой валюты игры The Island и создаваемого на ее основе игрового мира Privateers.life. В настоящий момент сингл-версия игры The Island близка к альфа-релизу и нами было принято решение произвести запуск игровой валюты в виде токенов Ludum, торгующихся на открытом рынке.

Зачем нужны токены Ludum?

Токены Ludum позволяют просто и быстро инвестировать в развитие игры любую сумму (минимальное количество токенов, которое может быть куплено до выхода на биржи, равно 100 LDM токенам). Кроме того они являются внутренней валютой игры The Island и в дальнейшем – всей соответствующей игровой вселенной. А так же – токены Ludum можно использовать, как платежное средство в дружественных магазинах и наших собственных сервисах, открываемых в рамках развития околоигровой инфраструктуры (подробнее – в разделе «Инфраструктура»), или свободно передавать третьим лицам в оплату товаров и услуг.

3.1. Как поучаствовать в краудсейле токенов Ludum

С 28 августа 2017 года токены Ludum поступают в открытую продажу со следующими параметрами:

3.1.1. ICO проводится в период с 12.00 часов 28 августа до 12.00 часов 25 сентября 2017 года (время UTC);

- 3.1.2. Максимум будет выпущено 100 000 000 токенов;
- 3.1.3. Базовый курс продажи устанавливается в размере 10000 токенов Ludum за 1 ETH;
- 3.1.4. Минимальное количество токенов для покупки в рамках ICO: 100 LDM (на сумму 0.01 ETH);
- 3.1.5. С 25 сентября 2017 года будет невозможно создание новых токенов, с целью поддержания курса токенов Ludum после выхода на биржи – выпущенное на тот момент количество токенов сформирует начальную капитализацию.

Любой желающий инвестор может получить токены Ludum одним из этих способов:

- Купить в рамках ICO до 12.00 UTC 25 сентября 2017 года по курсу 10000 токенов за 1 ETH (с бонусами до 50% в первые 2 недели краудсейла)

- Поучаствовать в баунти-программе (в период по 25 сентября 2017 года) по увеличению узнаваемости токенов Ludum среди криптовалютного сообщества и получить вознаграждение по результатам баунти-программы (в соответствии с ее условиями) в период подведения ее итогов (с 25 по 30 сентября 2017 года)

3.2. Как распределяются токены

Всего будет выпущено максимум 100 000 000 токенов Ludum. В продаже в рамках ICO токены находятся до 12.00 UTC 25 сентября 2017 года либо до момента выпуска всей запланированной суммы токенов, после чего выпуск токенов станет невозможен, далее токены будут добавлены на биржи для свободной торговли.

Распределение выпускаемых токенов производится так:

5% на баунти-программу

10% на операционные расходы

10% разработчикам

75% инвесторам

Токены Ludum выпускаются **только** при покупке их инвесторами в рамках ICO (премайн отсутствует). Токены в обеспечение баунти-программы, интересов разработчиков и для покрытия операционных расходов выпускаются **в дополнение** к сумме приобретаемых инвесторами токенов, но суммарно не может быть выпущено более 100 000 000 токенов Ludum.

3.3. Финансовые бонусы участникам ICO

Действует бонусная программа для покупателей токенов Ludum в соответствии с датой покупки:

Бонус 1: к количеству токенов, приобретенных в первые 24 часа после старта ICO (с 12.00 28 августа до 11.59 29 августа 2017 года, время UTC) , будет добавлен бонус в размере **50%**

Бонус 2: к количеству токенов, приобретенных в период с 12.00 UTC 29 августа по 11.59 UTC 4 сентября 2017 года, будет добавлен бонус в размере **30%**

Бонус 3: к количеству токенов, приобретенных в период с 12.00 4 сентября по 11.59 11 сентября (UTC) 2017 года, будет добавлен бонус в размере **10%**

Токены, приобретенные в период с 12.00 11 сентября до 12.00 25 сентября 2017 года, поставляются без бонуса, по установленному курсу 10000 токенов Ludum за 1 ETH.

Для получения токенов Ludum – перейдите на сайт краудсейла и следуйте инструкции.

3.4. Всеобщие игровые бонусы

Кроме финансовых бонусов, перечисленных выше, мы предлагаем следующие игровые **бонусы всем участникам ICO** (включая тех, кто приобрел токены в последние дни ICO), которые, между тем, могут быть в будущем конвертированы в финансовую форму:

Игровой Бонус 1: все участники ICO, вне зависимости от суммы купленных токенов (включая минимальную сумму) **получат игровой предмет**, отражающий их участие в ICO токенов Ludum (базовая стоимость предмета составит до 10% от количества купленных его получателем токенов).

Всего будет несколько разновидностей таких предметов для персонажа: серьги, броши, подвески, перевязи и др. И несколько типов каждого предмета: для инвесторов, приобретших от 100 до 500, от 501 до 1000, от 1001 до 5000, от 5001 до 10000 и свыше 10001 токенов. Предмет можно будет выставить на всеобщее обозрение (надеть на персонажа) или скрыть – на свое усмотрение. Так же – предмет может быть свободно продан на игровом рынке по договорной цене.

Игровой Бонус 2: все инвесторы ICO **получают пожизненную скидку в премиум-магазине игры**, процент которой составляет равное значение: 1% за каждую купленную 1000 токенов (максимально – 15% скидки в магазине за приобретение более

15000 токенов в рамках ICO). Скидка так же, как и описанные выше предметы, может являться объектом торговли или свободной передачи любому игроку. Кроме того, крупная скидка поможет серьезным инвесторам построить успешный бизнес в рамках игровой экономики, выгодно приобретая премиальные предметы для последующей продажи ниже цен официального магазина.

4. Disclaimer

Данный документ представляется в информационных целях и не является предложением или рекомендацией продавать акции или ценные бумаги Ludum или любой связанной организации. Любое такое предложение или рекомендация могут быть сделаны только посредством конфиденциальной переписки и с соблюдением соответствующих законов и актов.