



[多元宇宙白皮书]

WHITE PAPER **on** THE MULTIVERES PROJECT

DATE: 02-03-2021

TABLE OF CONTENTS

多元宇宙白皮书	4
序言	5
第一章	
多元宇宙项目背景	6
1.1 行业现状和痛点	6
1.2 多元宇宙项目概述	7
第二章	
多元宇宙的创新	7
2.1 元宇宙和区块链相结合	7
2.2 区蜿与 NFT	8
2.3 什么是 MTS	8
2.4 我们接下来的规划	9
第三章	
多元宇宙平台	10
3.1 任务	10
3.2 游戏概述	10
3.3 土地和土地地图	10
3.4 角色与令牌	11
第四章	
多元宇宙的市场脚	13
4.1 游戏市场	13
4.2 市场规范	13
第五章	
多元宇宙平台	15
5.1 MTS 发行机制	15
5.2 令牌池	15
5.3 土地	16
5.4 资产市场	16
5.5 MITOX	16
第六章	
Multiveres 经	17

6.1 前言	19
6.2 MTS 令牌	23
6.3 开发者与创造者	25
第七章	
多元宇宙的发展路线图	28
7.1 第一阶段	32
7.2 第二阶段	34
7.3 第三阶段	37
第八章 Multi veres 技术	39
免责声明	42
参考文献	43

多元宇宙白皮书

NFT 是未来游戏的新载体

DEFI 是未来游戏系统中的新经济，
为游戏生态提供可信，智能的经济生态

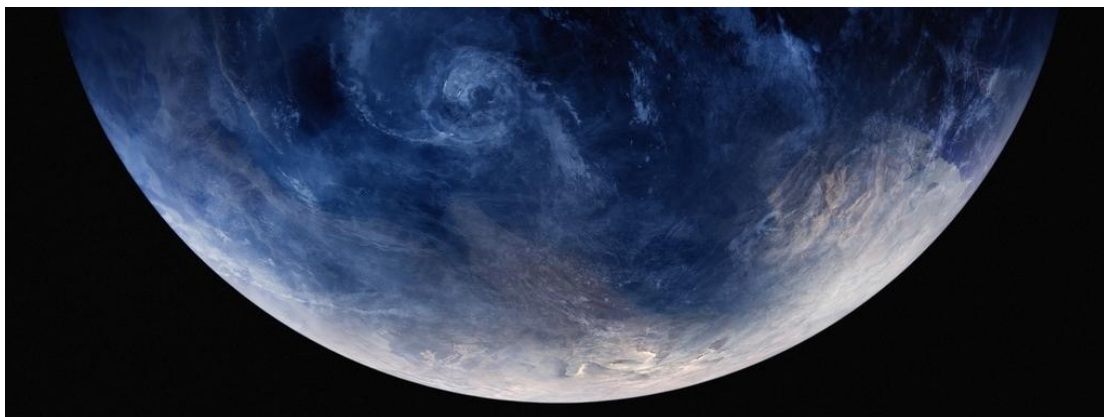
序言

PREFACE

Multiveres 团队正在构建一个独特的虚拟世界，在那里玩家可以使用 MTS 构建、持有并获取他们的游戏体验。

当前游戏市场的有利条件为 Multiveres 提供了在 PC/Mac 和手机平台上开发的独特机会，因为在不断增长的 UGC 游戏市场中，将权利和盈利潜力转移到玩家手中的机会将为他们的游戏体验增加显著的价值，

- 到 2025 年，全球游戏市场预计将达到：1719.6 亿美元；
- 移动领域是 Multiveres 的目标平台之一，预计将获得发展势头并呈现 7.3% 的复合年增长率(CAGR)
- 未来几年，由于全球智能手机普及率不断提高，在线市场预计将在未来 8 年实现大幅增长，从 2020 年到 2025 年的复合年增长率为 8.6%。这可以归因于宽带普及率的增加 和在线博彩、赌博和社交的增长；
- 亚太市场有望获得牵引力，市场规模达到新高，到 2025 年达到 868.4 亿，中国、印度和韩国等新兴国家正在为扩大市场提供有利可图的增长机会，这在一定程度上归因于这些国家日益增长的智能手机和互联网普及率。



MTS 持有者还可以通过去中心化自治组织(DAO)参与平台治理,在那里他们可以对多元宇宙生态系统的关键决策行使投票权。作为玩家,你可以创建数字资产(Non-Fungible Tokens,又名 NFT),将其上传到市场,然后拖放它们,用 the Multiveres game Maker 创造游戏体验.Multiveres 已经获得了超过 50 个合作伙伴,包括 Atari I, Crypto Kittie 和 The Sheep, 以建立一个有趣的,创造性的“游戏-盈利”游戏平台,由玩家拥有和制作。MTS 旨在将区块链引入主流游戏通过提供 真实所有权、数字稀有性、货币化能力和互操作性等优势,吸引加密和非加密游戏爱好者。

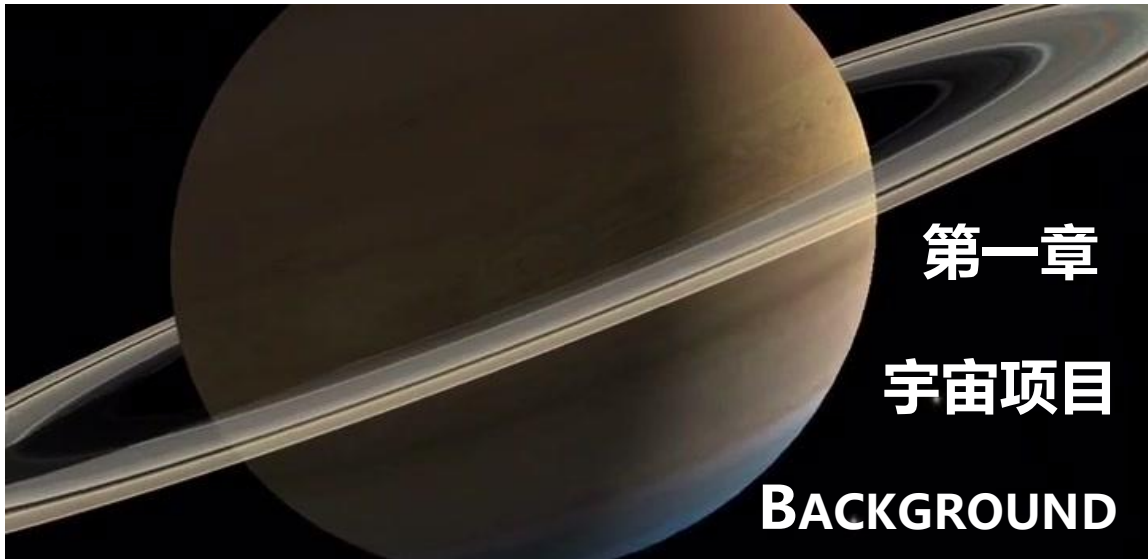
多元宇宙: 重塑未来 GameFi 的多元化交互方式

多元宇宙: 塑造 NFT 游戏新纪

第一章

宇宙项目

BACKGROUND



第一章

宇宙项目

BACKGROUND

1.1. 行业现状和痛点

1.1.1. 元宇宙

元宇宙的起源来自于 1992 年作家尼尔·史蒂芬森(Neal Stephenson)写了一本小说《雪崩》。在《雪崩》中，现实世界是一片赛博朋克的景象，而在元宇宙中则承载了人类的知识，娱乐以及整个精神文明。

“元宇宙绝非简单的游戏，而是人类未来社交、娱乐甚至工作的数字化空间，是未来生活方式的关键载体，是一个人人都需要理解的数字新世界。”元宇宙是数字世界的虚拟空间，融合了对 5G、VR、AR、脑机接口、区块链、人工智能等最前沿科学技术的最终想象，让每个人可以真正拜托地理位置和物理空间的束缚，基于资产和身份的数字化，实现生活、社交和创作方式的数字化。

目前的元宇宙类游戏还只是最早期的雏形，多元宇宙将打造去中介，跨平台多维度的 GameFi 平台。而区块链是元宇宙中的关键技术，

将构建打破原有身份区隔、数据护城河的基础设施，通过智能合约打造经济系统，而元宇宙中的原生资产将主要是 NFT 为代表资产。

NFT 成为了最契合元宇宙的方向，简单来说，NFT 是“非同质化通证”，每个都是独一无二、不可分割的，由于其在区块链上发行，因而实现权属清晰、数量透明、转让留痕，NFT 可以使数字内容“资产化”，成为赋能万物的“价值机器”，连接现实世界资产和数字世界资产的桥梁，因而成为数字新世界的价值载体。目前 NFT 主要应用场景有区块链游戏、数字艺术品、加密收藏品、音乐、门票等领域，而未来则可以扩展到知识产权等诸多领域，一切皆可 NFT。以 NFT 方式实现资产上链，从短期上来看，主要是实现以数字艺术品、游戏道具为代表的数字商品的链上确权和流转交易，让这些数字化商品也能有明确稀缺性、所有权和交易机制。从中期来看，未来传统非标资产，也可以通过 NFT 这种方式进行上链和数字化流通，NFT 会极大地加速实现资产数字化和数字资产化。

“元宇宙是技术大爆炸时代带来的新世界，而未来十年的现实世界的数字化进程也将大大加快，人类向元宇宙的迁徙速度会大大加快。”坚信，未来，元宇宙的普及将推动实体经济与数字经济加速深度融合，区块链的技术价值也将在这一进程中逐步显现，它将带来新商业模式，重构分配模式、市场结构、组织形态、产业关系，推动人类走向数字文明新纪元。

1.1.2. 区块链

- 缺少更为广阔的应用场景

加密货币的底层技术区块链，从本质来说，它是一个共享数据库，存储于其中的数据，具有“不可伪造”、“全程留痕”、“可以追溯”、“公开透明”等特征。基于这些特征，区块链技术奠定了坚实的信任基础，创造了可靠的合作机制，具有广阔的应用前景。

然而，很多加密加密货币项目的底层技术来自于非图灵完备的比特币，技术底层比较薄弱，生态系统的构建非常困难。由于底层公链基础设施在可拓展性，交互性以及可持续性方面无法突破其技术瓶颈，元宇宙的出现仍旧是悬梁一梦。这就好比在高速公路都没有修建完成的基础上，跑车的性能哪怕再优越，也无法任意地驰骋。

一方面是等待公链底层技术的突破，而另一方面则是在现有技术背景下寻求更好的应用领域，充分发挥加密货币激励机制的特点。当然，后者更符合当下的环境，也更容易被人们所把控。

- 普通人参与的门槛较高

区块链和加密货币对于普通人而言，存在比较高的认知门槛。人们想通过数学推理的方式从本质上理解区块链技术，但是一看到“椭圆随机曲线、非对称加密”这些内容，基本就只能望而却步了。

同时区块链对普通人来说，也存在着很高的操作门槛，比如从加密货币投资的流程来看，第一次尝试的用户基本需要很长的适应时间，更不用说“交易手续费”、“操作限额”、“期货杠杆”这些操作规则了。同时，对于区块链游戏而言，其最大的短板在于前期进入门槛太高——操作繁琐。任何参与前要先消费，这在很大程度上限制了用户增长。

所以，推出能让普通人轻松、简单并乐意参与的区块链应用是让区块链与加密货币技术得到广泛推广的最佳途径，也是唯一的方式。技术与区块链激励机制，打造科技金融构建信任的经济模型。

Multiveres 计划是由 17 个网络技术社区共同参与的开源新协作项目，通过各类先进技术的融合，Multiveres 计划创新性地解决了虚拟现实与区块链技术应用场景简单、数据来源渠道有限、高门槛等行业痛点，让人人都可以轻松参与到 Multiveres 的建设当中，成为 Multiveres 的主人。

➤ 多元宇宙项目概述

元宇宙的起源来自于 1992 年作家尼尔·史蒂芬森(Neal Stephenson)写了一本小说《雪崩》.在《雪崩》中，现实世界是一片赛博朋克的景象，而在元宇宙中则承载了人类的知识，娱乐以及整个精神文明。

而多元宇宙计划是一个虚拟世界，玩家可以在 BSC 区块链中使用该平台的实用通证 MTS 构建、拥有并货币化他们的游戏体验。

我们的愿景是提供一个具有深度沉浸感的元世界，玩家将在没有中央权威的情况下协作创建虚拟世界和游戏，我们的目标是通过为创造者提供他们的作品的真正所有权作为不可替代的代币(NFT),并通过我们的实用代币-MTS 奖励他们的参与,从而颠覆现有的游戏开发商，如《我的世界》和《Roblox》。

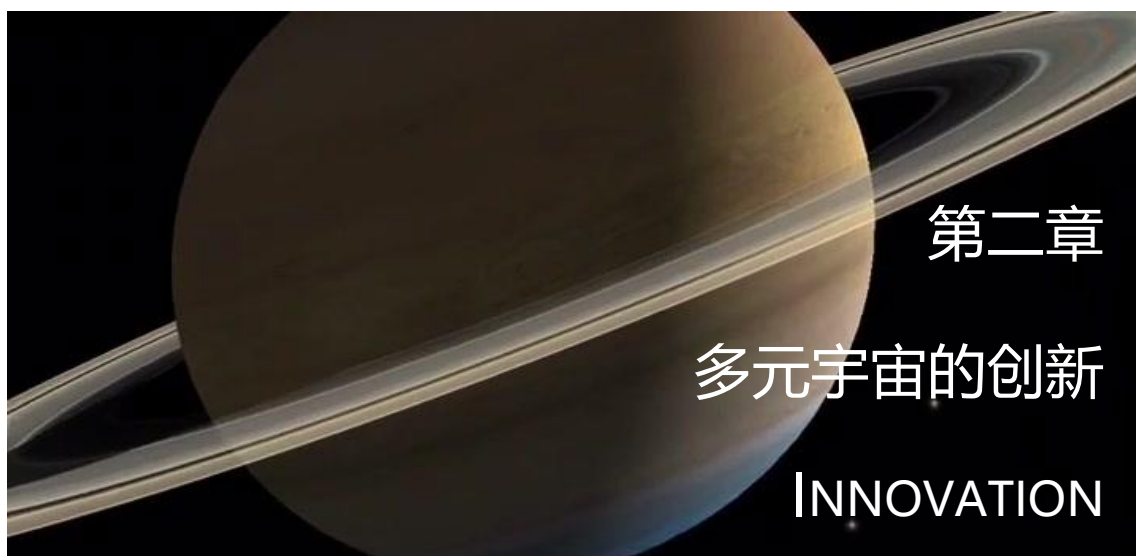
在当前的游戏市场中，用户生成内容的集中所有权和控制权限制了创作者的权利和所有权，对玩家创造的虚拟商品交易的中央控制限制了他们为自己的创造创造公平价值，更重要的是，很难证明作品的创造性所有权，特别是在内容被复制、修改和构建的情况下。

通过 Multiveres,我们的目标是克服这些限制，同时加速区块链的采用，以发展区块链游戏市场。我们将通过建立一个游戏平台来做到这一点,在这个平台上,创造者可以在没有中央控制的情况下制作、玩、分享、收集和交易，享受安全的版权所有权，并有能力获得加密货币(MTS).这种版权所有权将通过 NFT 的使用来建立和保证，在这种情况下，每个游戏道具都将拥有一个唯一且不可变的区块链标符。

第二章

多元宇宙的创新

INNOVATION



2.1 元宇宙和区块链相结合

Multiveres 计划是首个引入加密货币激励机制的虚拟现实游戏体验交互平台。

游戏生态系统由三种集成产品组成，它们共同为用户生成内容 (UGC) 内容制作提供全面的体验。

- MITOX: 这个简单易用但功能强大的免费 3D 体素建模包允许用户创建和动画 3D 对象，如人，动物，树叶和工具，并将它们导出到 Multiveres 市场成为游戏资产。
- 市场: Multiveres 基于网络的市场允许用户上传、发布和出售他们在 MITOX 中制作的作品(资产)，作为 token(BRC-721 ^UBRC-1155token)。

- GAME MAKER: 任何拥有资产的人, 无论是通过 MITOX 创造资产还是购买资产, 都可以将其用于第三个也是最重要的生态系统产品, 即 GAME MAKER 和游戏本身, 当该产品以 GameMaker 模式启动时, 用户可以在一块他们可以在虚拟世界中拥有的土地 (BRC-721 代币) 内放置和使用他们的资产, 用户可以使用资产装饰他们的土地, 更重要的是, 通过视觉脚本节点为资产分配预定义的行为, 执行有趣而微妙的玩法机制, 将土地从装饰体验转变为潜在的完整游戏体验。



2.2 区块链与 NFT

Multiveres 虚拟世界使用区块链技术和 NFT 授权给玩家和创造者。NFT 是全球游戏市场的一个新兴领域：用于数字稀缺性、安全性和真实性的虚拟代币。每个非功能性函数都是独特的，不可分割，不可与其他非功能性函数互换。

通过使用 NFT, Multiveres 用户将能够从以下方面获益：

- **真正的数字所有权:** 玩家是他们数字物品的真正和永久所有者，即使游戏被关闭或放弃。使用区块链，每个游戏道具都可以被标记，允许玩家决定他们想要如何交易、出售或赠送道具。
- **安全性和不可变性:** 数字游戏道具可以很容易地代币化，并在区块链技术管理和促进的一级和二级市场上交易。基于稀缺性和需求的物品通常会招致欺诈和盗窃，但由于区块链是分布式账本，这些风险被最小化。
- **交易:** 基于区块链的游戏平台可以为用户提供对其数字资产的最终控制。他们可以免费购买和出售道具，而无需担心会被剽窃或平台会关闭并取消所有游戏内置道具的价值。
- **交叉应用互操作性:** 区块链为游戏提供了利用共享资产的能力，资产、角色、土地和任何其他游戏元素都可以在其他游戏中使用。这些游戏道具不再局限于狭窄的数字生态系统，

Multiveres 元世界使用若干代币在所有将与其平台互动的用户（即玩家、创造者、策展人和土地所有者）之间创造循环经济。这是一种基于 BRC20 协议的代币，当在游戏市场中购买商品和服务（以及其他权利）时，它将作为生态系统中的官方货币。

2.3 什么是 MTS

- MTS 是 Multiveres 平台的重要组成部分，Multiveres 致力于建立关键机制，使其与 Multiveres 平台及其价值紧密相连。MTS 是建立在 BSC 区块链上的 BRC-20 实用令牌，作为 Multiveres 内交易的基础，有興用途；

- 访问 Multiveres 平台: 玩家为了玩游戏、购买装备或定制他们的人物角色而花费 MTS,并可能通过游戏玩法收集 MTS.创造者花费 MTS 去获得资产，土地，以及通过土地销售推动了 MTS 购买土地的需求，艺术家花费 MTS 将资产上传到市场，并购买宝石来定义稀有性和稀缺性；

- 治理: MTS 允许持有者使用 DAO 结构参与平台的治理决策。他们可以在关键元素上行使投票权，如基金会对内容和游戏创造者的拨款归属，以及平台路线图上的功能优先级。MTS 的所有者可以自己投票，也可以将投票权委托给其他玩家；

- 下注: MTS 允许下注，允许在土地上获得被动收益。你可以通过下注获得更多的 MTS。这也是获得有价值的宝石和催化剂的唯一方法，这是创建资产所需要的；

- 费用捕获模: MTS 代币进行的所有交易交易费用应分配 1% 给基金池，作为持有 MTS 代币的代币持有者的奖励；

- 基金会: 基金会的作用是支持 MTS 生态系统，提供资助以激励平台上的高质量内容和游戏制作。到目前为止，该基金会已经资助了超过 15 个游戏项目,并在 2020 年 12 月的公开发行人前授予 100 名美工去制作 NFT。元世界的整体估值会随着基金会资助的所有游戏的估值而增长，从而创造出一种良性循环，为更大的游戏提供资金。

2.4 我们接下来的规划

我们有一个强大的产品路线图和一个顶级团队来执行一个强大的愿景，建立一个独特的虚拟世界游戏平台，玩家可以建立，拥有和货币化他们的游戏体验，并传播区块链作为游戏行业领先技术的力量。



短期内，我们将推出第一次土地预售和 Game Maker。这将与 MTS 公开发布相辅相成。

因此我们希望 MTS 可以提供给个人和企业，以增加其流动性和可用性，主要目的是与社区增长和生态系统流动合作.关于提议提供的 MTS，创造者和玩家社区将需要访问 MTS。

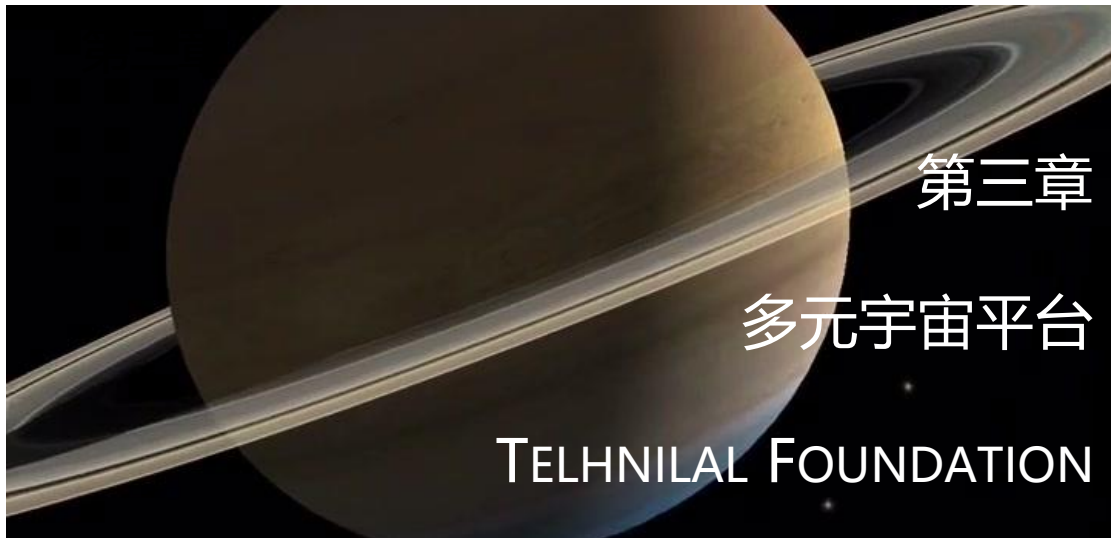
我们计划通过多种方式和可控的供应机制让社区能够使用 MTS，例如从多个交易所购买 MTS。

随着社区中创造者、玩家和在中市场中交换资产的数量增加，生态系统中对 MTS 的需求可能会增加，因此，尽管 MTS 的总供应量是固定的，但最初提供的 MTS 数量将产生稀缺效应，减少人均可用 MTS,从而促进需求。

第三章

多元宇宙平台

TELHNILAL
FOUNDATION



3.1 任务

Multiveres 团队的任务是建立一个系统，在这个系统中，创造者可以在没有中央控制的情况下参与制作、玩、分享和交易，享有安全的版权，并有能力赚取 MTS。

Multiveres 团队认为这些创新很重要，因为虽然当前基于自主创造性游戏市场已经拥有 5 亿创作者和 1.6 亿 MAUs,但如果不能得到解决，它将面临 4 个关键问题，从而阻碍未来的发展：

在《我的世界》和《Roblox》等主流游戏中，用户生成内容的集中化限制了创造者的权利和所有权；

- 对玩家所创造的虚拟商品交易的中央控制限制了 玩家为自己的创造创造公平价值，限制了他们可以或不能出售的东西，以及/或获取销售收入的很大一部分；

- 考虑到自主创作类游戏的本质，很难证明作品的 创造性所有权，特别是在内容被复制、修改和构建的情况下；

现有的游戏市场是基于法定货币，不支持真正的 去中心化交易，

并且很容易受到信用卡欺诈的影响，从而破坏游戏经济的平衡。

3.1.1 游戏概述

就其核心而言，Multiveres 是一个面向玩家和创造者的生态系统，包含三个主要组件：体素编辑器，市场和游戏本身。

Multiveres 提供了一种独特的方式来创建、组装和共享 3D 模型。我们赋予创造者直观、强大的内容创造工具。您可以制作自己的 3D 对象，动画它们，并在我们的市场中发布并销售它们。MITOX 是我们的 3D 工具，允许任何人创建或导入自己的 3D 对象，对它们进行工作，并毫不费力地将它们导出到市场，用户可以将它们转换为有限的 BRC-1155 令牌称为资产，资产是数字稀缺性、安全性和真实性的虚拟代币。它们是独特的/有限的，是独特的和不可分割的。

《区块链》让创造者拥有了真正的所有权，多亏了这项技术，作为开发者的我们终于能够奖励玩家在内容创造中所投入的时间和努力，让他们能够自由地盈利和交易自己的资产，

我们的智能合约允许内容成为新的平台，创造一个新的模型。这是因为它们提供多种用途，并不局限于某一款游戏。这种“第二层可编程性”让任何开发者都有能力为资产带来持久和不断增长的价值，这些资产可以跨游戏、跨平台和跨链共享。

市场是资产的交易环境，在那里它们可以免费赠送或出售给其他玩家。

游戏是整个游戏系统，玩家可以在其中享受和分享可玩体验。在游戏中，不仅创造者可以从他们的创造中获利，玩家也可以通过收集资源、奖励和代币来赚取。

3.1.2 土地和土地地图

土地是区块链支持的虚拟代币（使用 BRC-721 标准用于 nft），代表 MTS Metaverse 的物理包裹。它们允许 玩家拥有部分 Metaverse,从而能够托管内容（资产和游 戏）。

Metaverse 基于 166464 个 (408*408) 的地图。在 Metaverse 中，“土地”是玩家用来创造游戏并从中盈利 的物理空间。土地用于发行你的游戏，并且可以租给 游戏创造者。每个土地都带有一组预先建造的地形，但它可以由拥有它的用户（或他们邀请的其他玩 家）进行 地形改造。

在未来，地产将有可能被多个玩家拥有，从而形成地区。



3.1.3 角色与令牌

人物角色是玩家在游戏里的体素表现，它可以被所有者一块一块地修改。角色具有特定的规格和格式，并带有默认的动画集，如行走，奔跑，跳跃和战斗，具体来说，这个角色将通过装备不同兼容的资产令牌而被一块一块地修改（头盔，手臂，躯干，腿等）。

我们已经开发了 3 个持币用户玩法，以确保成功积累 token 的价值。因此我们将通过智能合约，将通过 Multiveres 产生的收益分配给持币用户，为创造者和玩家的生态系统提供支持，并提供发展市场和开发高质量游戏体验所需的资源。

这 3 个利益相关玩法是：

- 基金池：旨在确保通过游戏产生的收益为代币增值。该基金会池的令牌分配将逐步分散，因为我们实现了一个 DAO/Community 驱动的解决方案，以实现分散模型，从而有利于令牌生态系统。
- 权益池：旨在为代币持有者提供收益和价值。未来几年，它的治理将从第一年的集中决策迁移到 DAO 机制。作为活跃玩家的代币持有者将为他们的活动创造额外收益。
- 国库：这代表了公司拥有的 MTS，来自于公司拥有的资产的销售收入并有 12 个月的锁定期。通过财政部产生的 MTS 将被卖回市场以支付运营费用。

The Creation of decentralized Blockchain based gaming platform provides multiple benefits when compared to current, non-blockchain systems, as illustrated in the chart below:

TRUE DIGITAL OWNERSHIP

Gamers are the true and perpetual owners of their digital items, even if the game was shut down or abandoned. With blockchain, every game item can be tokenized, allowing gamers to decide how they want to trade, sell or gift their items.

Digital game items can be easily tokenized and traded in primary and secondary markets that are managed and facilitated by blockchain technology. Items based on scarcity and demand usually invite fraud and theft, but these risks are minimized on blockchain because it is a distributed ledger.

SECURE and IMMUTABLE

TRADING

Blockchain-based gaming platforms can provide users with ultimate control over their digital assets. They can buy and sell items freely without concern that they will be ripped off or that a platform will close and cancel all the value of their in-game items.

Blockchain provides capacity for games to utilize shared assets. Items, characters, and other game elements can be used in other games that allow it. These game items are no longer confined by a narrow digital ecosystem.

CROSS-APPLICATION INTEROPERABILIT

True Ownership

- Assets stored in player wallets through tokenization of UGC
- Use retention of copyright in perpetuity
- Ownership not tied to a game; and
- Creative authorship is immutable

Limited Ownership

- Assets stored in game systems;
- Copyright limited and items can be modified by third parties
- Ownership is tied to the game; and
- Creative authorship is hard to prove.



Secure

- Less fraud possibility thanks to blockchain's record keeping technology

Insecure

- Server-based transactions; and
- High possibility of fraud (13% average)

Fair Revenue Share

Creators will receive 100% of the selling price they set for their creations; and Multiple creators can automatically share payments and revenue.

Limited Revenue Share

- Creators receive partial payment for items they sell; and
- Ownership limited to one player entity

Decentralized Trading

- Blockchain allows assets to be shared between users for collaboration and
- Peer-to-peer trading

Centralized Trading

- Centralized system limits collaboration and
- All trades are controlled by 3^d parties.

第四章

多元宇宙的市场概述

APPLICATION & ELDLDGY



4.1 游戏市场

Multiveres 团队的任务是建立一个系统，在这个系统中，创造者可以在没有中央控制的情况下制作、玩、分享和交易，享有安全的版权，并有能力赚取 MTS。

带有体素图像的创造者游戏类型是由《我的世界》和《Roblox》这两大产业玩家所主导，《我的世界》是这类游戏的领军者，在过去 5 年里玩家数量同比增长超过 30%，而《Roblox》在 2018 年 1 月的美国 iPhone 手机游戏应用营收排行榜上排名第六。

《Roblox》每天的收益估计超过 75 万美元，据报道 2017 年，一些创作者从自己作品的销售中获得 70% 的收入分成，收入超过 30,000 美元。

这两款游戏现在都可以在各种平台上使用，包括 PC、手机 和主机。一些数字以有形的形式显示了市场的规模：

我的世界 (2019 年 MAU 超过 1 亿，较 2017 年增长 7400 万)

- 全球销量超过 144 万
- 2014 年，微软以 25 亿美元收购《我的世界》
- 购买价格大约是平均每款 17 美元

Roblox(2017 年 10 月《Roblox》发行了 1100 万款游戏；2020 年拥有 1 亿 MAU；2020 年 9 月，G 系列融资 1.5 亿美元估值 50 亿美元)



4.2 市场规范

- 有超过 1500 款游戏获得了超过 100 万的其他玩家访问；
- 《MeepCity》于 2016 年 2 月出版于《Roblox》，是第一款《Roblox》

游戏玩家访问量将超过 10 亿。

- 沙箱进化(2018 年 MAU 为 120 万)
- 用户在游戏中创造了超过 7000 万件作品,
- CryptoKitties 通过资产出售筹集超过 1200 万美元, 饲养了超过 100 万只小猫;
- 拥有约 500 名日活跃用户;
- 来自合作伙伴的各种特殊主题的小猫, 包括 NBA 13 平台;
- Sketchfab,最大的 3D 创作者市场之一, 每天大约上传 400- 1000 个模型;
- 700 天内上传 3D 模型 10 万个, 拥有超过 50 万个模型和由 3500000 个用户组成。

在当前的游戏环境中，自主建模创作者面临的主要挑战是，他们对自己所创造的知识产权拥有有限或没有法律权利⁰。这可能导致美工或创作者花费数天甚至数月的时间去创造他们的游戏世界，但却没有获得任何经济利益。

玩家面临的另一个障碍是建立自己作品的创造性所有权，特别是当其他玩家或实体复制、修改或构建原始作品时。如果没有一个从一开始就识别和追踪物品所有权的系统，我们几乎不可能分辨出作品是原创还是复制品。

最后，对法定货币和信用卡交易的普遍依赖意味着，信用卡欺诈的因素从未远离。目前，由于信用卡欺诈，游戏中每 7.5 个道具中就有一个是非法交易，这可能会破坏整个游戏经济。



通过将每个创建的资产注册为非功能性资产，Multiveres 允许创造者拥有他们所创造的一切。创造者拥有自己创造的所有内容的版权和所有权，他们可以出售和交易道具，同时从自己的作品中获得所有利益。由于交易是通过以太坊区块链进行的，信用卡欺诈可以说被消除了。为了解决所有这些问题，Multiveres 的目标是为创造者的精心制作的物品带来更多价值，这是有史以来第一次，作者将能够看到他们上传的资产如何实现生命，当他们看到他们在一个土地作为伟大的体验的一部分。

对于那些主要是为了玩游戏并购买道具而不是创造并出售道具的玩家来说，所有权或补偿等问题并不是他们所关心的问题。然而，另一个直接影响这些玩家的问题是，他们用现实世界的钱购买游戏中的道具，但却没有办法收回这些钱。

例如，如果他们停止玩游戏，他们在游戏中购买的所有道具立即变得毫无价值，如果游戏因为某些原因而被关闭，比如游戏的受欢迎程度下降导致盈利减少，那么玩家在游戏中的购买就会消失殆尽，这在免费游戏中体验得特别明显。购物是单向的，玩家花钱购买游戏中的物品，但如果他们不再使用道具，就无法恢复其价值，也无法将其合法出售给其他玩家，所以如果游戏被撤下市场，他们也无法获得任何补偿。



第五章

多元宇宙平台

PLATFORM



5.1 游戏玩家体验

在新的 Multiveres 平台上的游戏体验将通过几个中间阶段发布，每个阶段都有越来越复杂的功能。当 alpha 版本发布时，玩家将能够进行交易并存储他们的 NFT 资产，同时也可以在不同的用户生成世界中与其他游戏资产创造者和玩家进行互动。游戏体验将使 Multiveres 成为一大的基于区块链的替代现有平台，如 Minecraft 和 Roblox。即使对于那些没有在 UGC 商店中出售独立道具的玩家来说，创造性和安全性的结合也能够为那些创造出具有吸引力的土地的玩家带来回报。这是因为可能拥有不同的收益流，如微交易等。此外，玩家还可以通过游戏玩法收集奖励。

我们希望更多用户能够在 Multiveres 市场中享受游戏体验。我们确定了一些开发者可以为他们制作的游戏类型：

- 社会体验: 资产市场将允许创造者充分装饰他们的空间，以美丽的风景和结构（如童话仙境中世纪的城镇，甚至未来的太空站）这些类型的游戏体验能够吸引游戏内的好友社区，他们会参与将社交和游戏玩法元素结合在一起的活动中。

- 建造和工艺: 我们的游戏地图是理想的创造平台, 使建设和工艺的经验. 将能够为玩家提供有趣的体验, 如创造竞赛, 创造自己的游戏空间, 所有这些工具和机制都能够与地形互动, 从而修改它, 在它之上建造, 甚至完全摧毁它。

- 探险&冒险: 解开被诅咒的沼泽之谜, 杀死无尽的沙漠的雇佣军国王, 帮助被流放的王子的参与叛乱, 甚至发现所有隐藏的古老寺庙的秘密!

5.1.1 MTS 发行机制

令牌是 Multiveres 内部的主要加密 Token, MTS 有外部账户和合约账户两种类型, 外部账户由私钥控制, 合约账户由代码控制, 通过 智能合约写定部署在链上, 按照挖矿算法通过合约账户每天自动发行进入矿池, 通过全网的任务完成情况, 结合令牌持有区间, 匹配算法动态解锁.

MTS 令牌发行总量 2.1 亿枚

初期总量流通: 1000 万

200 万: 技术团队锁仓, 不参与挖矿, 每个月释放百分之五

800 万: 空投给早期参与者

每三秒产一个区块, 每天产币 28800 枚

● 令牌池

初期发行完毕后的剩余令牌, 全部进入令牌矿池, 由全经济体的所有参与人员在激励机制中根据生态贡献公平分配。

● 土地

地图决定了玩家特定的 LAND 坐标，在大多数区块链游戏中，玩家域名就像房地一样被出售，域名的特定位置至关重要，因为它将决定你的下一个目标用户。类似地，在《Multiveres》中，有限数量的土地，它们的位置最初是在地图中确定的，不能从世界地图的一个坐标移动到另一个坐标。这种结构有几个优点：

- 玩家可以将土地结合起来，与好友一起创造更大的游戏空间；
- 朋友们可以通过在共同的土地上共同创造这些更大的体验，从而分享奖励（不管是经济上的、纯粹的社交上的还是艺术上的）；
- 玩家还可以通过合尹后的土地进行合作，例如，如果几个玩家联合起来，他们就可以创建一个“主题公园”体验，每个成员专注于一个关键的吸引力，或者成员可以专注于不同的社区，共同创建一个“城市”体验。在每一种情况下，团队的努力使玩家能够合作创造出更强的激励机制，鼓励玩家访问并享受他们的作品—更多的访问将带来更多的收益，

没错，一个玩家拥有一个土地可以保留该土地的所有收入，但是一个更大、更多样化的土地相结合可以提高金融奖励共享收费，例如，对于一个超级通行证允许玩家访问所有的游戏体验相结合的土地，收入来自超级通行证与所有土地的所有者之间共享。

为了防止某些联合王国对独行玩家拥有过多的控制权和权力，将对联合王国进行限制。

● 资产市场

该市场将使用智能合约来控制物品拍卖和交易。这个开放的市场将允许开发者在平台用户间自由交易游戏内资产。这个市场的额外好

处是，经济的供求原则自动集成到系统中，允许社区确定用户生成资产的公平价格。然而，这个市场的真正优势在于，这些资产的创造者最终能够从他们所创造的体素内容中创造出真正有形的现实世界价值。

我们市场中的资产代币将需要几条信息，以正确地显示为可销售商品。这些信息是：

- 名称和类型: 为了更好地识别正在出售的资产，并帮助潜在买家在市场中找到它，资产将需要名称和类型；
- 描述: 描述将帮助创建者添加规格，如规模，模型，潜在用途，甚至附加一小段虚构的知识到资产；
- 缩略图: 市场将通过资产的几个缩略图显示资产本身的样子，我们将包括一个功能在我们的体素编辑器，将自动生成这些缩略图的创建者；
- 价格: 创造者将完全控制资产在市场上的价格。这个价格将在 Multiveres 中设定。
- 价值: 创造者将通过宝石和催化剂系统定义稀缺性、稀缺性和属性，一旦满足了所有这些要求，资产将成功地显示在市场上并可供购买。
- MITOX

在“创建，动画，播放”的哲学下，MITOX 是 3D 建模软件，允许艺术家操纵模型和动画他们使用用户友好的关键帧插值时间轴。

- 建模:

拥有其他软件，也可以让你建模自己的体素艺术-使建模在 MITOX 不同的是，它是针对艺术家.这多亏了用户友好的界面，强大的工具让艺术家们可以建模任何他们想要的东西，也可以随时与他们保持联系，听取他们的反馈，这是很好的，特别是什么会让他们使用 MITOX 更容易。

- 动画:

这就是 MITOX 脱颖而出的地方。MITOX 使用具有层次的骨骼系统，就像专业 3D 软件如 Maya, 3D Max,Cinema4D 等所使用的，允许艺术家做任何他们想要的，并为动画做好准备.它是唯一的体素建模软件，允许建模和动画您的资产。

骨架制作完成后，艺术家可以创建任何类型的动画，通过一个易于使用的时间轴移动模型的不同部分，时间轴的工作原理类似于视频编辑软件的时间轴，使用层来表示你正在移动的模型的哪一部分，并创建关键帧来设置位置、旋转和缩放.这多亏了时间轴在后台执行的关键帧的插值。

- 出口:

MITOX 允许艺术家以， vxm 和.vxr 的格式输出他们的创作，我们的市场和游戏使用这种格式来创建三个部分之间的超级流畅的交流，除此之外，它还允许以， obj. . dae 和 gltf 等标准格式导出带有动画的模型。

第六章

Multiveres 经济体

ECONOMY



6.1 前言

我们很高兴有机会在这种玩家驱动的经济中建立新的商业模式，无论是收入模式还是代币模式。

Multiveres 将为玩家和投资者提供即时的流动性。MTS 代币的价值是根据玩家在我们的元宇宙中能够建造/玩/交易/获胜的内容来计算的。我们的目标是复制现实世界的经济系统，让玩家能够购买、租用、投票、入股等；

收入的主要流向如下：

- 公司资产代币: 出售公司创建和开发的资产 (土地、资产、属性、其他) ；
- 交易费用: 将收取所有 MTS 代币交易量的 1% (交易费用) ，其中 50% 分配作为持有 MTS 代币的代币持有者的奖励，50% 分配给基金。

- 玩家订阅费: 我们将通过各种订阅模式获得的收益, 以获得 独家游戏功能和高级资产等。

6.2 MTS 令牌

MTS 是在整个 Multiveres 生态系统中作为交易和交互基础使用的实用令牌。它是构建在 BSC 币安智能链上的实用令牌, 将被玩家、开发者和发行商在整个生态系统中使用, 允许创造者和玩家交换资产和游戏, 并建立基于用户的奖励平台, 同时开发一个创造者和玩家都喜欢的真正拥有独特的游戏体验的区块链系统。

用户生成的数字资产表示为 BRC-1155 代币。为了确保不可替代物品的永久稀缺性和可验证的稀缺性, 我们使用 BRC-1155 代币标准。单个令牌所有权: 每个项目都有惟一属性, 艺术家、创作者、玩家和土地所有者可以通过以下多种方式使用和获取 MTS:

What each profile use MTS tokens for?

	ARTISTS	CREATORS	LAND		
			PLAYERS	OWNERS	INVESTORS
	Mint ASSETS	Acquire ASSETS		Buy LANDS	
Year 1	Buy Gems & Catalysts	Publish Games		Combine LANDS in Estates	Acquire MTS on Exchanges
		Buy LANDS			
		Rent LANDS	Play Games		
Year 2-5		Create Prize Pools	Buy ASSETS, Avatar Skins&	Buy Portals	Stake MTS

What each profile will GET MTS tokens with?

	ARTISTS	CREATORS	PLAYERS	LAND OWNER	INVESTORS
			Event Rewards	Rent LANDS	
Year 1	Sell ASSETS	Event Rewards	Sell Gems & Catalysts	Sell LANDS	Stake MTS
	Stake MTS	Stake MTS	Stake MTS in his LAND	Stake MTS in his LAND	
		Monetize Games			
Year 2-5	Work for Hire	Work for Hire			

6.3 开发者与创造者

资产销售收入: 创造者将能够在市场上出售他们的资产，获得资产 MTS 价格的 100%;

游戏内置购买: 体验创造者将能够设置许多不同的盈利系统，让他们能够向玩家收取独家内容的费用。这些盈利技巧包括道具购买、数据提升、订阅甚至是游戏本身的入场费;

创造者基金: 在生态系统的第一阶段，我们将有一个奖励计划，以激励创造者用惊人的创作填充市场，作为回报，我们将获得大量的 MTS 代币;



艺术挑战: 我们打算保持社区中心的重点市场，带着这样的想法，我们决定我们将举行艺术挑战的创造者可以上传他们的资产之一的可能性赢奖池 MTS 令牌如果他们的资产从社区中获得多数选票;

众筹请求: 我们将开放市场的一部分，允许个人和用户群体请求某种类型的资产，以换取由所有请求者提供的 MTS 支付。

随着社区的创造者、玩家用市场资产数量的增加，对实用代币的需求将会增加，以奖励参与平台的利益相关者数量的增加。

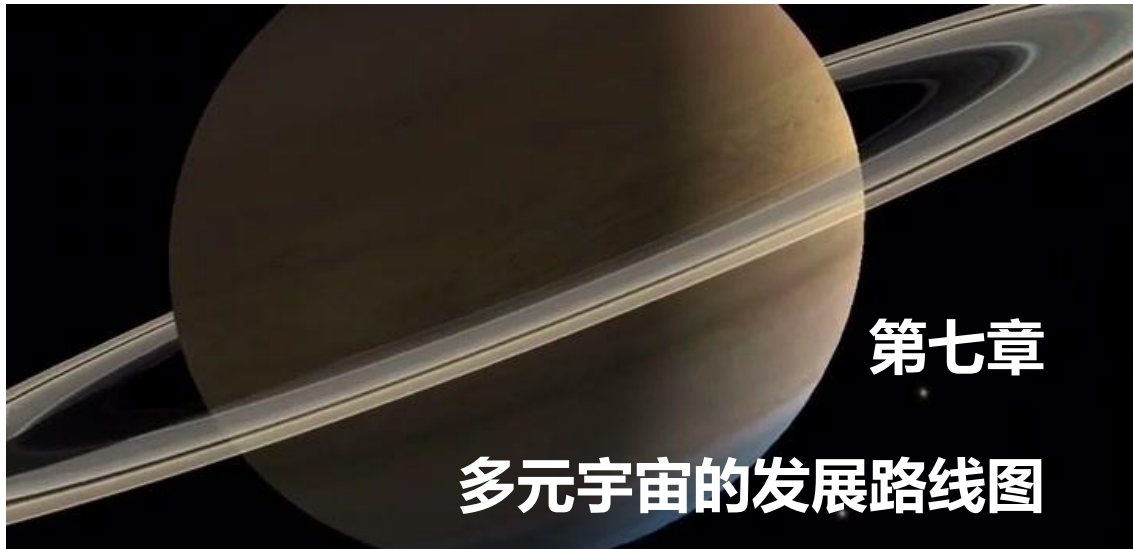
增长模型和 KPI: 构建生态系统的关键成功因素包括确保创造者和玩家在沙盒提供的价值主张上的有机社区增长，同时确保用户满意度，为了确保社区及其模式的逐步发展，我们确定了关键变量，并将通过市场营销、促销和传播策略进行衡量和激励，以确保生态系统的发展：

- 创造者增长率;
- 玩家增长率;
- 每个创作者创建和上传的新资产;
- 由 TSB 创建和上载的新资产;
- 开发者每月所创建的资产出售;
- TSB 每月出售的资产;
- 市场资产的通货膨胀率;
- 创造者开发的每项资产的平均价格(MTS);
- TSB 制定的每项资产平均价咨似 MTS 计);
- 资斷格上涨;
- MTS 的初始供应;
- 创作者和玩家手中的 MTS 初始供应; MTS 价格美元或 BNB)

第七章

多元宇宙的发展路线图

ROADMAP



第七章

多元宇宙的发展路线图

7.1 第一阶段

- Multiveres 预约超过 100 万。
- Multiveres 在 Facebook 上的粉丝超过 2 万 2020
- 融资: 完成种子轮融资, 共融资 2430,000 美元;
- 团队: 我们已经组建了合适的高级团队来执行我们的愿景: 42 个资源位于全球各地, 3 个在新加坡, 28 个在阿根廷, 11 个在法国, 2 个在韩国, 1 个在中国。

- 第一营收: 前两轮土地预售 (占总地图的 2.5%和 5%)
- 智能合约: 我们所有的智能合约都在 Github 上公开, 并经过了币安、Upbit、Bithumb 等安全领域的知名机构 Certik 的审核, 我们的得分为 93/100,是业内最高的;
- 韩国合作: 拥有超过 1000 名高参与度的创造者和成员。正式与 SBS Seoul Game Academy 合作 (覆盖韩国 8 个校区的 2000 名学生) ;
- 日本: 与 Geekhash (一家代表 Dapp.com 的日本加密机构) 展开合作, 组织了几次聚会 (evcon5 区块链 Game meetup 和 Tokyo 区块链 Games meetup) , 并开始本地化我们的 Deck、Website 和 Medium 文章。开通 Twitter, 粉丝已有 600 人, 每月访问达到 5 万次。



7.2 第二阶段

- Game Maker 封闭 Alpha -对少数早期测试者的私人发布
- landmoonsale - 6 轮土地销售超过 5 周
- Game Maker Public Beta - Game Maker Beta 公开发布
- 土地预售-第 1 轮
- 市场-MTS 购买, P2P 销售, 资产铸造与宝石和催化剂
- MTS 公开上市-申请币安和其他交易所上市



7.3 第三阶段

- 游戏公测-游戏平台公测，有数十款游戏可玩（由基金会支持）
- 事件-启动第一季的事件与游戏赚取机制
- 多人游戏-在 Multiveres 游戏中心与朋友进行社交、聊天和互动
- 土地公开销售-定期土地销售和支持游戏制造商
- MITOX - 1.0 正式发布



我们的目标是通过基于区块链成为虚拟世界空间中领先的成熟关键参与者之一，在未来 5 年达到超过 100 万 MAU。

- MITOX: 我们将直接与艺术家社区合作，添加他们要求的额外功能，并促进创建更高级的模型，同时记住，保持对所有人开放；
- 市场: 我们将致力于吸引人的功能，将推动与 Multiveres 平台的长期参与和互动，允许创造者在团队中一起工作和合作，建立更先进的协作 workflow，以及功能，使任何创造者运行自己的游戏预售，通过奖品池组织自己的竞赛，通过子社区定义每个 DAO 的规则等等；
- Game Maker/Player: 我们将在多个平台上发布 Game Player，从 2021 年手机 (iOS 和 Android) 开始，之后扩展到主机。我们将完善元玩法，创造回访设计，并为玩家提供探索和参与经济循环 (创造, 交易, 玩) 的动机，促进游戏赚取 (通过收集资源, 奖励和代币来赚取你的技能和时间) 作为经济的支柱。玩家在元游戏玩法中会有个人目标和目标，但我们也会包括集体目标来创建社区和竞争. Multiveres 土地可以作为玩家的共同中心，提供不同的体验、广告&商店、聊天室和其他特色体验；
- 区块链和代币: 我们将进一步向其他开发者 (市场、智能合约等) 开放区块链技术，这样他们就可以在我们的 API 和智能合约之上构建额外的服务和 DAPPS.

第八章

Multiveres 技术

TECHNOLOGY



区块链技术用于记录令牌的所有权, 并允许所有者不受限制地转让/出售/使用它们, 并确保资产不能在未经所有者许可的情况下进行更改。

三种不同的区块链协议将集成到沙盒游戏堆栈中:

- 用于 Multiveres 的 BRC-20;
- 用于数字资产存储和交易的 BRC-U55 和 BRC-721.

8.1 未来的技术集成

我们为什么要使用 BSC 币安智能链?我们发现这样做有很多好处, 具体如下:

- 易用性: BSC 在构建时考虑到了灵活性, 这非常适合我们的资产代币用例。币安智能链还拥有非常多的开发人员, 这允许建立完善的标准、最佳实践和支持;

- 健壮性: 时至今日, 它是最健壮的区块链协议之一。它的广泛采用使网络得到许多验证, 因而更安全;

- 互操作性: BSC 是一种协议,所有应用程序都可以在其基础层上构建并相互交互。

BSC 今天面临的主要问题通常被认为是其伸缩性问题.区块链基于三大支柱: 安全性、去中心化和可伸缩性 (吞吐量)。历史上,以太坊总是把安全性和去中心化放在首位,以牺牲可扩展性和一些技术改进为代价,需要在底层进行一些技术改进,以支持大规模流量。在以太坊等大多数公共区块链上,这是当前的主要关注点之一,在不牺牲区块链不可能三角困境的情况下,许多努力正在进行,以解决这些伸缩性问题。



BSC 是一个区块链,它的健壮性已经被成千上万的 Dapps 和开发者证明,并提供了一个庞大的生态系统、资源和来自开发者的支持,我们可以为非加密用户提供一个很棒的 BSC 体验。

8.1.1 多类可替换令牌

在 Multiveres，我们花了很多时间研究如何保持区块链上资产的安全性和完整性，同时仍然允许玩家和创造者所 要求的速度和灵活性.与游戏设计的许多方面一样，你不可能轻易地获得所有你想要的东西，所以这是一个平 衡元素以执行最佳解决方案的问题。

我们与区块链领域的其他游戏公司共同创建的 BRC-U55 标准，旨在支持对数百万代币的管理。在此之上，我们的资产合同也符合 BRC-721,并允许多个独特的项目由一个智能合同创建，保持 BRC-721 接口的好处，以允许 与其他市场和游戏互操作性。

在 Multiveres 中，用户可以完全控制自己的资产，不仅可以创建资产，还可以使用我们的 MTS 代币在沙盒市场中购买、出售和交易这些资产。

8.1.2 互操作性

由于我们使用以太坊作为我们 BRC-U55/BRC721 实现的基础，任何支持 BRC-U55/BRC-721 的平台/钱包都将能够检查和使用我们的资产。这意味着独立开发者可以依赖玩家创造的大量资产。

Multiveres 游戏环境将分为 4 种类型的代币：

- MTS（我们在整个系统中使用的游戏货币）
- 《LAND》（玩家所玩的世界由社区创建）
- NFT（由玩家创建并在市场上交易的游戏模型）
- 燃烧铸造 NFT。根据它们的功能，它是 BRC20 代币

令牌合约负责：

- 跟踪创造者（制造代币的地址）
- 转移
- 当状态改变时发出事件

8.1.3 技术解决方案分解

Multiveres 平台体系结构由几个组件组成。就区块链集成而言，我们有一个传统的后端运行在云上（目前使用 AWS）来支持我们的 web 前端。S3 桶用于在艺术家的资产被铸造之前存储它们。虽然我们目前保证艺术家作品的隐私（保护他们的作品在铸造前不被复制），但我们设想以后会有一个系统，甚至可以防止我们在铸造前偷看艺术家的作品。

一旦创造了一个 UGC 资产，我们的后端便会在 IPFS 上发布该资产，从而使其成为公共内容。聪明的合同记录资产的散列，这样资产的所有者总是能够证明所有权不仅数量记录在区块链（许多项目区块链游戏空间停止），还体素模型本身以及各种渲染。

8.1.4 游戏引擎

我们在 Unity 引擎上开发了一个自定义的体素引擎。

我们的引擎通过广泛使用实体组件系统（ECS）和工作系统，利用了新的 Unity 数据导向技术堆栈（即 DOTS）的力量。

通过使用 Unity 的新通用渲染管道（URP），我们能够在未来支持手机平台，同时不牺牲桌面平台的游戏渲染质量。我们的引擎也实现了支持我们的自定义体素模型，装配和动画格式（VXM, VXR, VXA）从我们的内部体素编辑器。

第九章

免责声明

DISCLAIMER

第九章

免责声明

DISCLAIMER

1. 该文档只用于传达项目信息,并不构成买卖数字资产的相关意见;
2. Multiveres 仍在开发阶段,其哲学理念、成像技术、共识机制、算法、代码和其他技术细节和参数可能经常且频繁地更新和变化;
3. 由于监管政策随时可能变化,任何国家之中现有的对于 MTS 或本次预售计划的监管许可或容忍可能只是暂时的。在各个不同国家,多元宇宙可能随时被定义为虚拟商品;
4. 数字资产甚至是证券或货币,因此在某些国家之中按当地监管要求,多元宇宙可能被禁止交易或持有;
5. 何类似的提议或建议将在一个可信任的条款下并在可应用的相关法律允许下进行,以上信息或分析不构成投资决策,或具体建议。



参考资料

REFERENCES

1. W.Dai, "b-money," Appendix : alternative b-money creation . 1998.
2. 狂刀, 0。I令" [目, 旧入I匀期刃] 升仁邑組(VR)(人I人卜哲匀人I、3,pmg 入I匀料汉円平全).2016
3. 夸大] " [基0] 升哲邑組(VR : Virtual Reality)".2020
4. cmdr 2 Game Jolt "Speed Surfer on Oculus Go"2019
5. findstarlink.Reviews & Press Mentions2018
6. Rene Grousset " L'Empire mongol" 1941
7. cbslocal.com.Nothing 'Boring'¹ About Elon Musk's Newly Revealed Underground Tunnel". 2018
8. coinpost.jp.方卜売J L J L—△指摘 2019
9. Foundry.com "Be transported into new virtual worlds with AR portals"ⁿ2019.
10. 360travel.ru "nyTerneCTBynme 6es sa6oT " 2006
11. Liebe Freunde & Partner von affiliate.de, "Als ich mich im Mai 1999 auf Affiliate Marketing sturzte, hatt e ich einen Riesentraum von Freiheit." 1999

Multiveres Project
2021