



# MULTIVERES

多元宇宙

不仅是一款游戏，它将包罗万森

THE MULTIVERSE IS NOT ONLY A GAME  
IT WILL INCLUDE EVERYTHING



# 目录 /catalog



01  
前言

02  
GameFi概念

03  
Multiveres介绍

MULTIVERES

04  
Multiveres优势

05  
MTS发行机制

06  
发展规划

07  
愿景与使命

前言

# 01

# 前言

Preface

“

一切的选择都是过程

”

# 前言

Preface



根据Newzoo发布的

《2020全球游戏市场报告》：

2020年，全球游戏市场达到1749亿美元的规模，同比增长19.63%；2016-2020年，全球游戏市场规模复合增速达到13.2%。全球游戏市场规模将从2021年的1758亿美元增长至2024年的2187亿美元（约合人民币1.41万亿元）。



# 前言

## *Preface*

但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。

02

GameFi概念

GameFi concept

“

划时代的创新

区块链技术+游戏

”



GameFi 这个词最早的应用是在区块链加密领域之外，是一家旨在使用有趣的方式来提高企业员工效率的创新金融服务企业，从那时起，游戏（Game）和金融（Finance）两个不相关的词开始有了千丝万缕的联系。

**当 GameFi 这个词来到区块链加密领域，它所指的便不仅仅是「Game+Finance」，更是指「Game+DeFi」**

区块链技术具备的多种优势，都有机会对游戏内容、用户行为乃至产业结构产生影响。与专属宠物的原理类似，区块链技术同样可以用来制作玩家个性化内容；再如区块链记账更为透明、安全的特点也可以为平台所用。



在传统游戏中，开发者占有很重要的角色，因为开发者就是游戏规则制定者，设定的规则都是利于开发者的，而不是利于游戏者的。实际来看，游戏者在对相关游戏上的投入，无论是精力还是金钱，都比开发者多，这就造成了一个矛盾冲突点。

在区块链世界里，区块链去中心化技术可以让游戏摆脱中心化开发者商的束缚，允许玩家参与规则制定和社区建设，创造一个公平、透明的游戏环境，让玩家重拾话语权，成为游戏的真正受益者。



前言

03

# Multiveres介绍

*Introduction to Multiveres*

“

宇宙，一直在不断

创新和改变”

”

# GameFi概念

GameFi concept

Multiveres多元宇宙平台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，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。

Multiveres 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 Muliveres 市场成为游戏资产。

## MARKET:

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 BEP-721和BEP-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 (BEP-721令牌) 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。

前言

04

# Multiveres优势

*Advantages of Multiveres*

“

突破，结合

区块链与NFT

”



# Multiveres优势

## Advantages of Multiveres



Multiveres多元宇宙使用区块链技术和NFT授给玩家和创造者权限，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令牌。每个非功能性函数都是独特的，且不可分割，不可与其他非功能性函数互换。

Multiveres克服了传统游戏的限制，同时加速区块链的采用，以发展区块链游戏市场，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识符。

# Multiveres优势

Advantages of Multiveres

A large, stylized illustration of an astronaut's helmet, viewed from the front. The helmet's visor is dark, and the Multiveres logo is prominently displayed in the center of the visor. The background behind the helmet is a dark, space-themed environment with faint orbital lines and small planets.

MULTIVERES

• 真正的数字所有权

• 安全性和不可变性

• 交叉应用互操作性

• 加密交易

# Multiveres优势

## Advantages of Multiveres

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，并在我们的全球市场上发布并销售它们。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，并通过经济令牌毫不费力地将它们导出到市场。



## “土地”与“地图”

土地是区块链支持的虚拟令牌（使用 BEP-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。

# Multiveres优势

Advantages of Multiveres



可配置十多种主流币挖矿  
为MTS增加流动性

前言

05

# MTS发行机制

*MTS issuance mechanism*

# MTS发行机制

MTS issuance mechanism



**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。它是构建在币安链区块链上的BEP-20实用令牌**

它将被玩家、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，并建立一个基于用户的奖励平台，同时开发一个创造者和玩家将分享各种真正独特的游戏体验的生态系统。

**用户生成的数字资产表示为BEP-1155令牌**

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BEP-1155令牌标准。该标准允许智能合约在单个令牌级别上跟踪令牌所有权：每个项目都有一个唯一的标识符，以及可选的存储为元数据的唯一属性。

# MTS发行机制

MTS issuance mechanism



## 多元宇宙MTS

总量：2.1亿枚

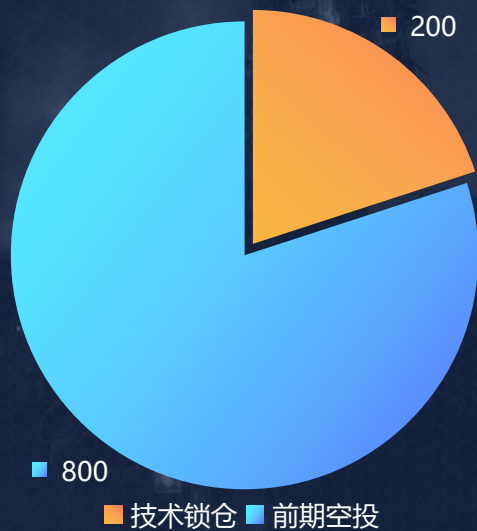
母币：1000万枚

200万枚：技术锁仓不参与挖矿每个月释放5%

800万枚：前期空投

2亿枚：通过19年挖矿产出

(买卖销毁1%MTS)





前言

06

# 发展规划

development plan

“

多元宇宙

远不止眼前！

”



# 发展规划

development plan



## 2021-2024年，三大阶段：

### 第一阶段：

- Multiveres 预约超过 100 万
- Multiveres在Facebook 上的粉丝超过2万
- 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 个资源位于我们的 3 个办事处，28 个FIE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：所有的智能合约都在 Github 上公开，并经过了币安、Upbit、Bithumb等安全领域领导者 Certik 的审核
- 韩国存在：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
- 日本：与 Geekhash展开合作，本地化我们的Deck、Website 和 Medium 文章，开通 Twitter，粉丝 600 人，每月互动达到5万次

# 发展规划

development plan



2021-2024年，三大阶段：

## 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 MakerPublic Beta-Game Maker Beta公开发布
- 土地预售-第1轮
- 市场-MTS购买， P2P销售、资产铸造与催化
- MTS 公开上市

# 发展规划

development plan



## 2021-2024年，三大阶段：

### 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
- 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，建立更先进的协作工作流，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，Multiveres 土地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；
- 区块链和令牌：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。

前言

07

# 愿景与使命

*Vision and mission*

**我们的愿景是提供一个具有深度沉浸感的多元宇宙世界。**

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令牌（NFT），并通过我们的实用令牌-MTS 奖励他们的参与，从而颠覆现有的游戏。

