



DENCITY

WHERE YOU CHOOSE YOUR

~~META~~ LIFE

WHITEPAPER

Аннотация

DenCity – мир виртуальной реальности на блокчейне, куда люди могут прийти и стать тем, кем они хотят быть, определив стиль жизни и правила, по которым они будут жить.

Наряду с этим, люди смогут продавать товары и услуги внутри экосистемы и заработать токены DNX - токены ERC20 сети Ethereum – которые можно использовать как в реальном, так и в виртуальном мире. DNX позволяет гражданам мета-вселенной совершать сделки и передавать активы друг другу; в то же самое время, токены DNX будут иметь определенную стоимость вне виртуальной жизни Dencity.

Основной мотив использования технологии блокчейна Ethereum заключается в том, чтобы то или иное решение принимали не несколько человек, а все держатели стейков в системе.

С тех пор, как была разработана технология виртуальной реальности, люди стали с каждым годом все больше и больше времени проводить в виртуальных мирах. Обычно, это взаимодействие происходит на мобильных и компьютерных платформах, поддерживающих такие аппаратные средства VR как Oculus Rift, HTC Vive и другие. Согласно статистике, рынок виртуальной и расширенной реальности к 2021 году достигнет 200 миллиардов долларов.

Мы считаем, что определенные правила и положения имеют большое значение для выживания общества. Поэтому на этапе 0.5 мы выпустим базовое руководство по выживанию. Однако, так как Dencity – это мир, управляемый гражданами, то мы будем поощрять всех граждан объединяться как в сообщества, так и в группы в общинах, и формировать свои собственные структуры управления, построенные на основе нашего базового руководства.

В этом документе описывается ключевая мотивация, технологии и экономика DenCity.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	DenCity – Жизнь, сценарий которой пишете вы	01
2.	Почему блокчейн Ethereum	01
3.	Симулированный мир и его проблемы	02
	3.1. Нет реального стимулирования пользователя	
	3.2. Пользователи не оказывают влияния на управление	
4.	Технологии	03
	4.1. VR/AR: Уровень взаимодействия	
	4.2. Блокчейн: уровень владения	
	4.3. AI: уровень интеллекта	
5.	Наши ключевые особенности	07
	5.1. Заработай в мета-жизни – потрать в реальной жизни	
	5.2. Децентрализованное управление	
	5.3. Социальный капитал	
	5.4. Правила и принципы	
	5.5. Экономические условия	
	5.6. Эмоциональное моделирование	
6.	Что вы можете делать в Dencity?	14
7.	Распределение токенов и поддержка	15
8.	Дорожная карта	16
9.	Команда	18
10.	Библиография	19

1. DenCity- жизнь, сценарий которой пишете вы

DenCity – мета-вселенная, основанная на блокчейне Ethereum и AI, которая предоставляет вам возможность погрузиться в виртуальную реальность, и сделать этот мир вашим собственным миром. Здесь пользователи будут не только учиться, исследовать и строить свою жизнь по своему выбору в соответствии с правилами реального мира, но и зарабатывать токены, которые будут иметь ценность в реальном мире.

В реальной жизни, вы рождаетесь с определенными характеристиками, и вы не можете изменить их на протяжении всей своей жизни. В Dencity, вы можете полностью изменить свой аватар в течение нескольких секунд. Здесь вы начинаете свою жизнь как нормальный человек с местом жительства и работой по вашему выбору. Как только вы произведете необходимые настройки, вы сможете заниматься всем, чем хотите, а также предлагать свои услуги другим жителям Dencity, или создать собственное предприятие. Помимо регулярного взаимодействия с сообществом, каждый игрок/гражданин имеет возможность жить той жизнью, о которой он/она мечтает; например, если вы хотите пойти и поиграть в “Баварии”, то вы можете испытать свою удачу.

Наряду с этим, в Dencity действуют основные экологические законы и законы выживания; это означает, что люди должны обеспечивать свои основные потребности – еда, одежда, приют, и иметь заработок, чтобы выжить в обществе.

Мы разрабатываем трехуровневый протокол, в который входят 3 ключевые технологии, чтобы обеспечить выполнение задачи полного погружения в виртуальную среду наилучшим образом.

2. Почему блокчейн ETHEREUM?

Обычно, при совершении сделок как в реальном, так и в виртуальном мире, люди обращаются к различного рода посредникам. Однако, с появлением блокчейна в 2009 году, у людей появилось определенное доказательство владения активами, устраняющее необходимость в любых посредниках. Технология получила реальный импульс в развитии при появлении в 2013 году Ethereum. Основное из преимуществ блокчейна Ethereum, помимо P2P-транзакций – смарт-контракты.

С самого начала, блокчейн Ethereum рассматривался как web 3.0. Члены сообщества и разработчики сообщества продолжают создавать продукты и услуги на блокчейне Ethereum для различных отраслей промышленности, начиная с финансов и заканчивая здравоохранением. Такое широкое признание показывает всеобщий интерес к децентрализованной экономике, и мы считаем, что Ethereum станет самым мощным двигателем будущего. Поэтому экономика Dencity и основана на блокчейне Ethereum.

3. Симулированный мир и его проблемы

Симулированный мир – термин, относящийся к теории симулирования, которая утверждает, что реальность можно смоделировать так, что она не будет сильно отличаться от “истинной” реальности. Рабочая модель этого – поисковые игры и виртуальные миры. Возможно, вы уже знакомы с виртуальным миром Second Life фирмы Linden Lab, в котором вы можете создать аватар и изучать фэнтезийный мир вместе с другими пользователями. Также, помимо Second live, имеются множество других виртуальных миров, в которых вы можете создать свой собственный мир.

У этих симулированных миров есть множество преимуществ, но есть и ряд серьезных проблем:

3.1 НЕТ РЕАЛЬНОГО СТИМУЛИРОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

В любом виртуальном мире, пользователи награждаются виртуальными токенами, которые не имеют никакой ценности вне игровой инфраструктуры. Предположим, что вы очень активно играете в футбольный симулятор, и у вас имеются активы, крайне высоко ценящиеся внутри инфраструктуры FIFA и ее сообществ, но вне их они не имеют никакой цены.

Согласно отчету AppsFlyer, более 2.2 миллиарда людей играют в игры каждый день. Имея такую огромную базу фанатов, в 2016 году доходы игровой индустрии составили 100 миллиардов долларов. Однако если мы зададимся вопросом, сколько игроков зарабатывают на этом, то выйдет очень небольшая цифра. Про-геймеры, представляющие часть игрового сообщества, составляют всего 5%, а остальные 95%, являющихся значительной частью дохода платформ, не получают ничего.

Каждую минуту эти игроки получают какие-то виртуальные товары – новые монеты, новую броню или внутриигровое оборудование, имеющие большую ценность в этих виртуальных мирах, но не имеющих ценности во внешнем мире.

Одна из основных причин, по которой у нынешних компаний видеоигр нет такой инфраструктуры, заключается в том, что 95% геймеров не платят за игру. Эта цифра говорит нам о том, насколько неравномерно распределение доходов в игровом мире. Если будет возможно произвести монетизацию путем введения надлежащего стимулирования, то доходы игровой индустрии сильно возрастут.

3.2 ПОЛЬЗОВАТЕЛИ НЕ ОКАЗЫВАЮТ ВЛИЯНИЯ НА УПРАВЛЕНИЕ

“В 2007-2011 годах я играл в World of Warcraft до тех пор, пока однажды Blizzard не удалили поврежденный компонент – заклинание Siphon Life у моего любимого волшебника. Я очень сильно плакал, и в этот день я познал, какие ужасы могут принести централизованные сервисы.” – Виталик Бутерин

Игроки не в первый раз выражают свой гнев по поводу того или иного решения производителя игры. Следует отметить, что производители игр при принятии решений учитывают в основном мнения альфа-игроков, но эти альфа-игроки представляют собой лишь небольшую часть игрового сообщества, и их мнение обычно не является отражением истинного мнения всех геймеров.

Также часто случается, когда разработка игры, идущая много лет, вдруг прекращается без каких-либо причин. При этом компании ничего не рассказывают об играх, не показывают прототипов, не рассказывают о проблемах и не отвечают на основные вопросы. Игровая индустрия часто покрыта этой секретностью.

Примером такого поведения можно назвать случай в 2006 году, когда на вопрос репортера о том, идет ли разработка Final Fantasy Versus XIII, Square Enix отказалась ответить; то есть, она не подтвердила, но и не опровергла существование этой игры.

Большинство из имеющихся виртуальных миров управляется центральной компанией, которую не особо интересует мнение рядовых пользователей при принятии решений. Это – одна из самых больших проблем, с которыми сталкивается нынешняя игровая экосистема.

4. Технология

Для поддержания одной из разновидностей блокчейна, связанного с виртуальной реальностью, предназначенного для функционирования как в браузерной среде, так и в аппаратной среде – Oculus, HTC Vive и т.д., мы разработали трехуровневую архитектуру:

- ◆ VR/AR: уровень взаимодействия
- ◆ Блокчейн: уровень владения
- ◆ Искусственный интеллект: уровень интеллекта

Теперь мы рассмотрим каждый из уровней более подробно.

4.1 VR: Уровень взаимодействия

Виртуальная реальность – краеугольный камень нашей комплексной системы Dencity. С каждым годом, виртуальная реальность притягивает к себе все больше и больше людей. Ожидается, что оборот рынка программного и аппаратного обеспечения виртуальной реальности к 2020 году достигнет 20 миллиардов долларов.

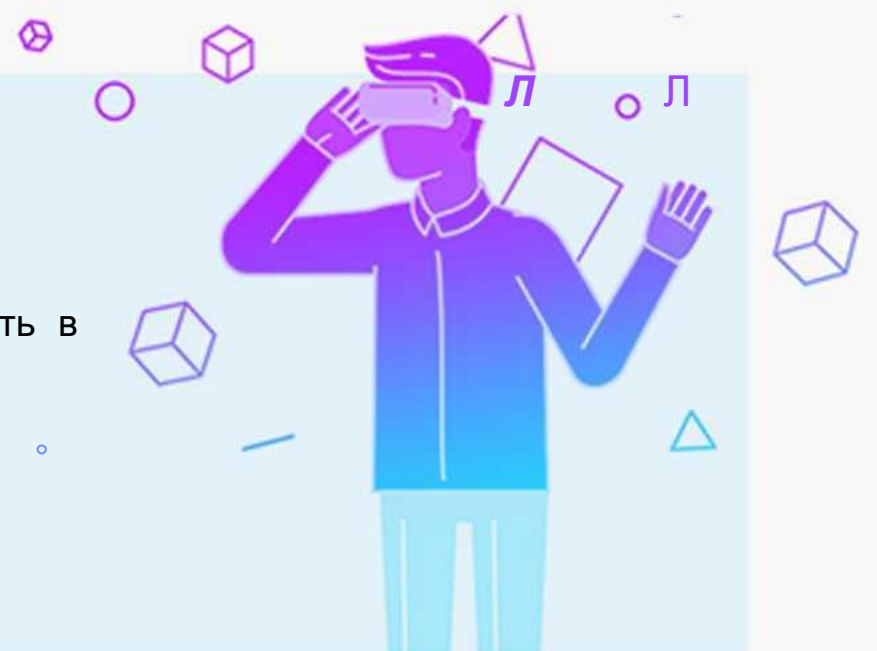
Тяга к виртуальной реальности началась с приобретения Facebook компании Oculus в 2014 году. С тех пор, немало крупных компаний пыталось попасть на рынок виртуальной реальности, но почти все их попытки заканчивались неудачей.

Виртуальная реальность используется в большом количестве индустрий – от здоровья до образования - для имитации опыта своих клиентов. Хотя этот опыт сыграл важную роль в продвижении этих отраслей промышленности, пока еще не создано ничего, что могло бы предопределить развитие существующей отрасли.

В DenCity, VR – это, по большей части, уровень взаимодействия, который предоставляет для граждан интерфейс, позволяющий принимать участие где угодно, вносить свой вклад куда угодно, или просто жить в существующей социальной среде(ах).

В нашей системе, VR дает возможность:

- Визуализировать и манипулировать вещами, которые нельзя увидеть в реальном мире в различных перспективах;
- визуализировать 3D концепции
- взаимодействовать в режиме реального времени
- представить реалистичные или абстрактные сценарии



Мы разрабатываем Dencity как для работы в браузере, так и взаимодействия с такими аппаратными устройствами, как Oculus Rift, HTC Vive и другими. Будут поддерживаться такие гарнитуры как HTC Vive и Samsung Gear, а также проекционные системы виртуальной реальности CAVE (Cave Automatic Virtual Environment), создающие иллюзию погружения, проецируя стереоизображения на стены и полы куба размером с комнату.

Для создания данных будет использован метод процедурной генерации, который является методом создания данных алгоритмически, а не вручную. В видеоиграх он используется для автоматического создания большого количества контента в игре. Основной причиной его использования является тот факт, что он делает нашу систему очень “легкой” как для браузера, так и для иммерсивных систем.

4.2 Блокчейн: Уровень владения

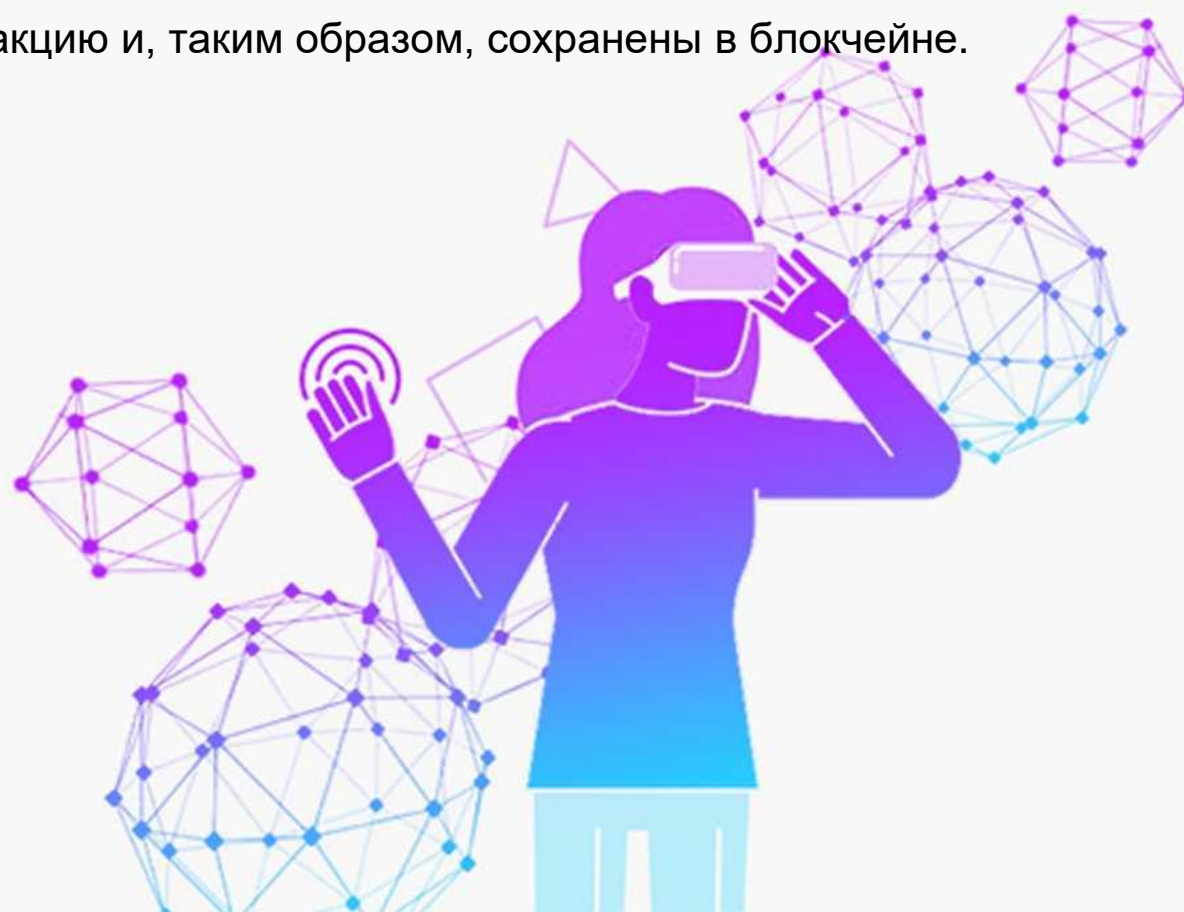
С момента создания в 2009 году, блокчейн стал активно внедряться в нашу жизнь.

Обычно, записи о владении каким-либо предметом, например, землей, принадлежат государственным органам, которые хранят их на своих серверах. И государственная отчетность является окончательным доказательством того, кто владеет определенным активом. Тем не менее, это единственная точка отказа, которая делает ее довольно уязвимой для атак со стороны хакеров и других сторон.

Такой криптографический подход требует, чтобы для идентификации и аутентификации, обитатель использовал общедоступные / приватные ключи. Однако могут быть случаи, когда человек может потерять свой приватный ключ и, соответственно, доступ ко всем своим активам в виртуальном мире.

Передача контроля над правом собственности от конкретного лица к третьей стороне является компромиссным вариантом. Мы можем либо полагаться на доверенную третью сторону для аутентификации владельцев и записей о сделках, либо нам нужно полагаться на криптографию. Оба подхода имеют свои преимущества и недостатки. Обратите внимание, что блокчейн можно использовать для ведения документации даже в том случае, если владелец аутентифицирован с использованием своего имени и своих документов: в этом случае, будут использоваться приватные и открытые ключи реестра, и имя владельца (и другая соответствующая информация) будут добавлены к транзакции как метаданные. Использование блокчейна позволяет надежно сохранить историю сделки. И владельцы должны будут использовать реестр для надлежащей аутентификации.

Гибридный подход очень возможен: криптографический токен / актив, который представляет собой право владения собственностью, будет отправлен на 2 адреса с 2 подписями; при этом для разблокировки потребуется подпись как реестра, так и владельца. В этом случае, владелец не может передать свое имущество без взаимодействия с реестром, однако ни один из них не может зарегистрировать транзакции без согласия владельца. Это может обеспечить дополнительную безопасность: реестр может предложить дополнительные шаги для аутентификации, чтобы убедиться, что передача права разрешена. Для повышения прозрачности, данные о передаче права могут быть включены в транзакцию и, таким образом, сохранены в блокчейне.



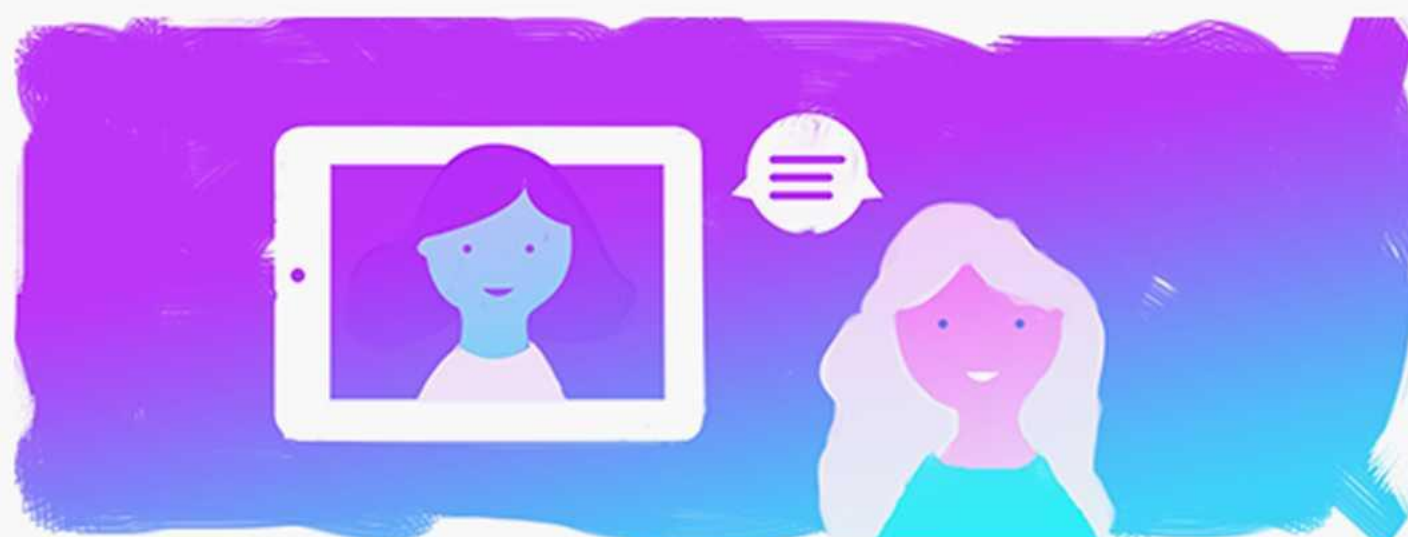
4.3 AI: Уровень интеллекта

Искусственный интеллект значительно изменился за последние несколько лет.

Классический пример. Предположим, что есть игрок по имени Алекс, который является фермером в DenCity, и в своей мета-жизни он должен заботиться о своих культурах и регулярно проверять их состояние. Но он не всегда может подключиться к DenCity. Здесь в игру вступает наш AI. Используя данные, полученные согласно анализу действий других игроков и предыдущих действий Алекса, наш AI способен определить лучший вариант действий, подходящий для Алекса.

Наш AI позволит аватару выполнять действия даже в том случае, если мы вне платформы.

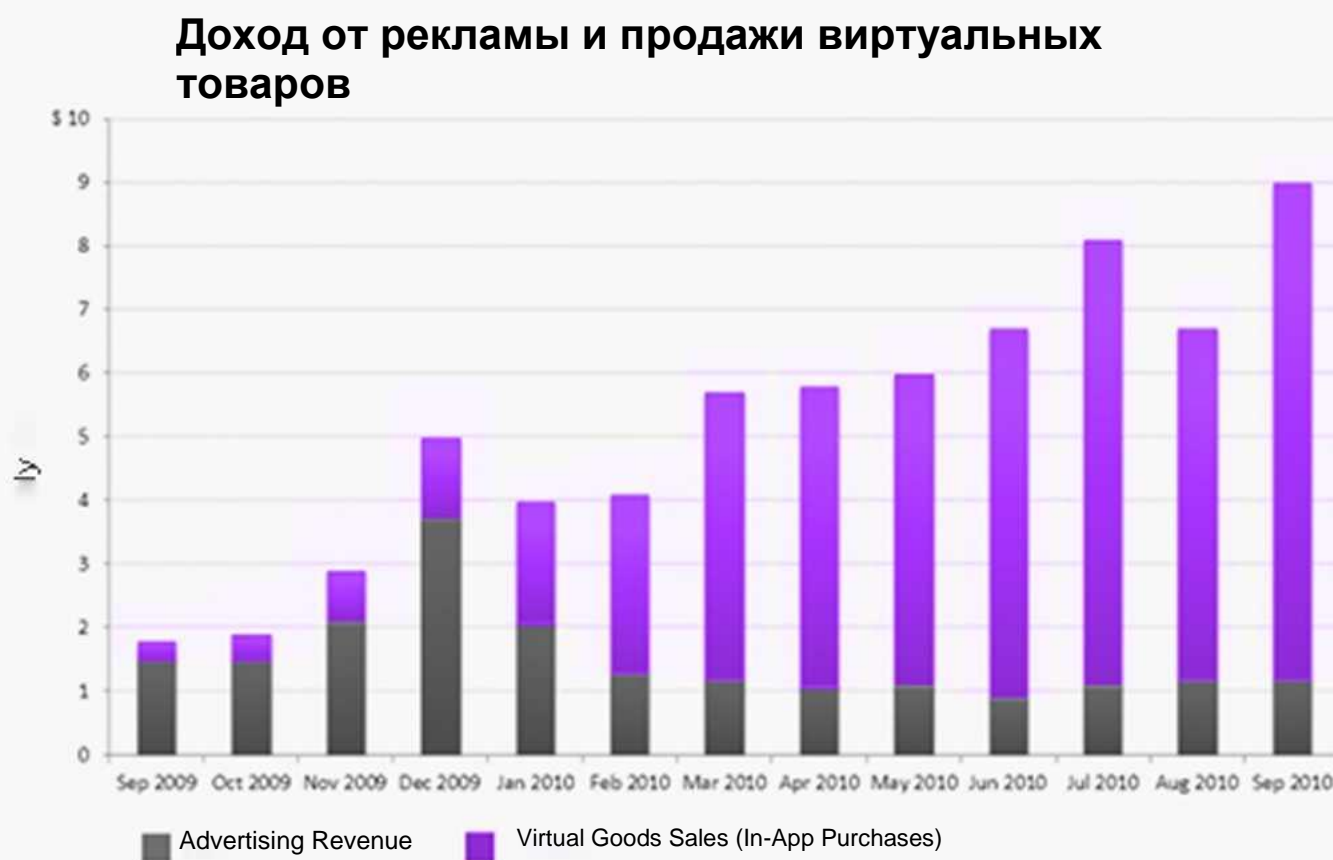
Следует отметить, что все эти данные не будут передаваться ни одному бренду и не будут использоваться для рекламных целей. Данные хранятся в зашифрованном формате в блокчейне с разделяемым владением, видимым как для пользователя, так и для платформы при помощи смарт-контракта. Это сделано для обеспечения бесшовного пользовательского интерфейса для наших пользователей.



5. Наши ключевые особенности

5.1 Заработай в мета-жизни - потратить в реальной жизни

Только 5% пользователей совершают покупки в игровом мире. Это – очень небольшое количество пользователей среди тех, кто играет в видеоигры на ежедневной основе. Главная причина такого небольшого процента – пользователи не видят возможности получить выгоду от покупок в реальной жизни.



Для облегчения экономических операций в DenCity, в качестве основного средства обмена будет использоваться токен DNX. Он будет использоваться для оплаты товаров и услуг в DenCity, также он будет иметь определенную стоимость и вне игры.

Так как мета-среда воспроизводит реальную среду, то ваш заработок в виртуальной жизни будет иметь значение и в реальной жизни.

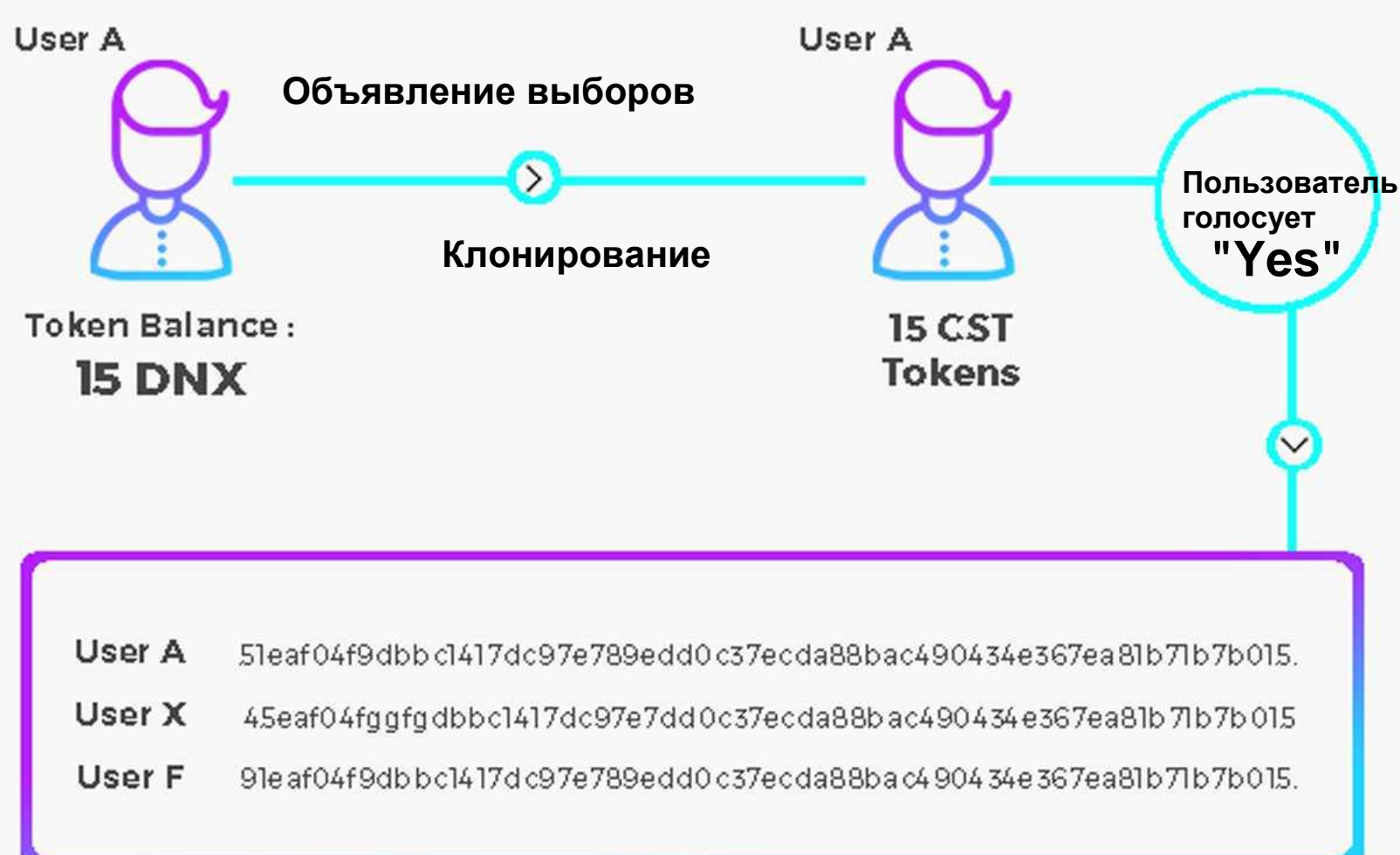
Например, допустим, что в Dencity вы – писатель, предоставляющий услуги по написанию контента. За каждый предмет, проданный вашим друзьям по виртуальному миру, вы получаете определенное количество DNX, которые вы можете использовать как в виртуальном мире, так и в реальном.

5.2 ДЕЦЕНТРАЛИЗОВАННОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Blockchain является одним из главных факторов децентрализованного управления. В игровом мире, где каждое решение производителя влияет на игровое сообщество, крайне важно, чтобы мнение игроков принималось во внимание при принятии решений.

Чтобы облегчить децентрализованное управление, мы вводим протокол CASTX; каждому жителю будет выдано столько токенов CST, сколько у него имеется токенов DNX. Эти токены будут генерироваться и автоматически поступать на счет каждый раз, когда будет проходить голосование/выборы, а когда подобное событие будет заканчиваться, то неиспользованные токены будут уничтожаться.

Чтобы гарантировать отсутствие мошенничества, все данные о выборах и голосовании будут доступны в публичном блокчейне. Протокол CASTX позволяет проверять голоса в реальном времени, и результаты могут быть объявлены сразу же после завершения выборов.

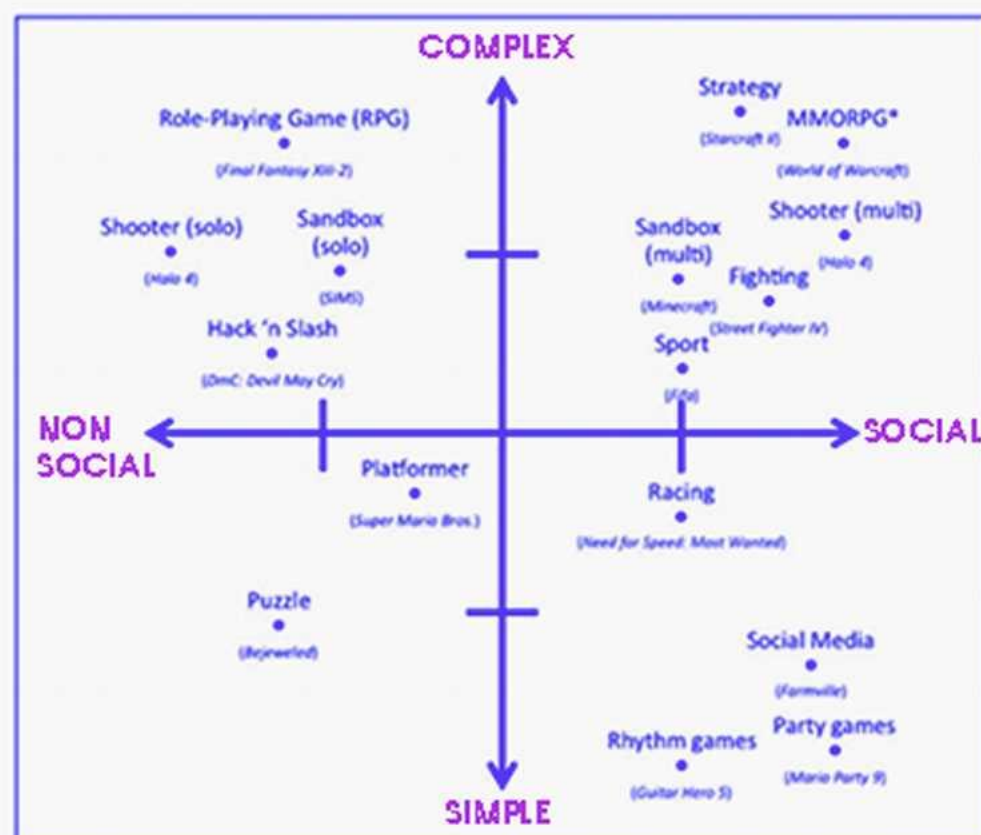


При использовании протокола CASTX, каждый голос имеет криптографическую защиту.

В случае возникновения спора, связанного с правилами, гражданин может подать петицию. Если ходатайство получит поддержку значительного числа людей, голосование будет начато с помощью смарт-контракта.

5.3 СОЦИАЛЬНЫЙ КАПИТАЛ

«Человек по своей природе является социальным животным», эта цитата Аристотеля оправдана даже в текущем сценарии. Социальное взаимодействие стало новаторским дополнением к играм. Мы видим, что игры с функцией социального взаимодействия постоянно превосходят игры, не имеющие социальной составляющей.



Основная причина, по которой компонент социального взаимодействия играет очень важную роль – он дает возможность построить команду и наладить взаимодействие, которое очень важно и в реальной жизни. Недавно Microsoft запустила Minecraft: Education edition с функциями социального взаимодействия и разделения, чтобы обучать детей социальным ценностям.

С появлением платформ, таких как Facebook, много новых игр начали включать функцию социальных медиа, что позволяет людям играть с друзьями. Тем не менее, при этом большое количество производителей игр используют эти социальные медиа-платформы, чтобы также отслеживать наше игровое поведение. Хорошо известно, что такие данные в неправильных руках могут привести к огромному риску для отдельных людей и даже могут быть использованы для саботажа или киберхулиганства против невинных геймеров и людей.

В DenCity, Вы можете заводить друзей, приходить на вечеринки и создавать сообщества. Главным отличием является то, что все ваши данные зашифрованы и находятся в надежных руках; только владелец имеет доступ к ним.

В DenCity много вариантов взаимодействия между людьми: деловые встречи, встречи в сообществах и даже виртуальные знакомства. С момента создания первого сайта знакомств match.com в 1995 году, онлайн-знакомства стали широко использоваться по всему миру. Одно из основных приложений для знакомств, Tinder, широко используется во всем мире и доступно более чем на 40 языках. По состоянию на конец 2017 года, около 50 миллионов человек каждый месяц использует это приложение, в среднем 26 миллионов просмотров вариантов знакомств в день

Поскольку этот вид онлайн-активности в сфере знакомств происходит в современных системах, мы считаем, что существует огромный потенциал для виртуального знакомства и в DenCity. Вы можете просматривать любой аватар, если он хочет найти какие-либо отношения в DenCity. В итоге, виртуальные взаимоотношения вполне могут перейти и в реальные.

5.4 ПРАВИЛА & ПРИНЦИПЫ

У каждого общества имеется свой базовый набор принципов и правил. Они служат для общества определенным ориентиром. Без них возник бы хаос, в котором выжил бы только сильнейший. Не идеальный образ жизни для большинства населения.

Жители DenCity, как и жители любого другого общества, должны соблюдать следующие принципы:

ВЗАИМОЗАВИСИМОСТЬ

В Dencity, каждый житель в определенной мере зависит от других граждан. Теория взаимозависимости – теория социального обмена, выдвинутая двумя психологами – Гарольдом Келли и Джоном Тибо; она показывает, как вознаграждения и затраты, возникающие при межличностных отношениях, коррелируют с ожиданиями людей. Согласно этой теории, идеальные взаимоотношения – это взаимоотношения, при которых имеет место высокий уровень вознаграждения и низкий уровень затрат. В межличностной теории, вознаграждения, возникающие при каждом взаимоотношении, – “обменные ресурсы, которые приносят радость и удовлетворение”, а затраты – “обменные ресурсы, которые в результате становятся потерей или наказанием”.

Эта теория выделяет четыре типа затрат и вознаграждений:

- ◆ **Эмоциональные затраты и вознаграждения часто являются результатом тесных межличностных взаимоотношений;**
- ◆ **Социальные затраты и вознаграждения, связанные с взаимодействием человека в социальных кругах**
- ◆ **Инструментальные затраты и вознаграждения, связанные с деятельностью человека**
- ◆ **Альтернативные издержки и вознаграждения, возникающие, когда человек должен отказаться от чего-то ради отношений**

САМООБЕСПЕЧЕНИЕ

Самообеспечение - это способность, обязательство и стремление обеспечить основные жизненные потребности для себя и семьи. В каждом обществе, человек должен быть готовым как физически, так и умственно, выполнять разные задачи

В DenCity имеются три варианта самообеспечения:

А. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОСНОВНЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ

В DenCity, каждый житель должен самостоятельно обеспечить себя пищей, водой, одеждой и жильем.

В. СЕТИ И АССОЦИАЦИИ

Ожидается, что для выживания в обществе, жители будут строить межличностные отношения с другими жителями. Эти межличностные отношения - основа социального капитала для жителей.

С. ФИНАНСОВАЯ НЕЗАВИСИМОСТЬ

Мы ожидаем, что у каждого жителя будет профессия, приносящая ему определенный доход

ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ

У каждого жителя будут основной набор прав и обязанностей.

Здоровье: Ожидается, что каждый житель будет заботиться о своем здоровье, и ежедневно потреблять пороговое количество пищи и воды

Проживание: Каждый житель должен иметь место для проживания.

Доход: У каждого жителя должен быть доход, чтобы он мог обеспечить себя едой.

Голосование: Каждый житель может принимать участие в выборах

Это – основные пункты, которые должен соблюдать каждый аватар для выживания в DenCity.

Более подробный набор правил и положений будет выпущен на этапе 0.5.

Если по каким-либо причинам пользователь не будет следовать этим базовым стандартам, вступит в силу смарт-контракт, предоставляя пользователю определенное время для восстановления здоровья, и позволяя пользователю начать жизнь с предыдущей контрольной точки. После окончания периода, оговоренного в смарт-контракте, аватар будет считаться мертвым и все активы аватара уйдут с аукциона другим гражданам.

ВРЕМЕННЫЕ ЦИКЛЫ

В DenCity, временные циклы будут отличаться от реального мира. Чтобы обеспечить быстрый игровой процесс и ускоренный набор опыта сообществом, циклы времени будут идти намного быстрее по сравнению с реальным миром.

Чтобы этот механизм работал хорошо, мы дополнительно внедрим протокол DLIFE, расширение к протоколу CASTX, разрешающему децентрализованное управление в Dencity. Граждане могут собираться вместе, и принимать решение о относительной продолжительности времени для всех событий в DENCITY. Этот консенсусный механизм дает гражданам возможность ускорить или замедлить процессы природы путем голосования.

5.5 ЭКОНОМИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Экономические системы - это средства, с помощью которых страны и правительства распределяют ресурсы и торгуют товарами и услугами. Так как в DenCity правительство отсутствует, то здесь сами люди являются движущей силой всей экономической деятельности.

Токен DNX – единственное средство платежа в DenCity. Это – пиринговая валюта, не имеющая центрального банка. Чтобы игрок мог войти в игру, у него должно быть минимальное количество DNX.

Новаторская особенность токенов DNX состоит в том, что их можно использовать как в реальном, так и в виртуальном мире. В реальном мире, обмен на реальные деньги происходит на биржах.

DNX – движущая сила P2P транзакций между жителями. P2P экономика – децентрализованная модель, в которой два человека взаимодействуют друг с другом, чтобы продавать и покупать товары непосредственно друг у друга, без вмешательства третьей стороны.

Эта форма экономики – альтернатива традиционной экономической модели, где центральная власть получает все доходы от пользователей.

Распределение земли: в Dencity имеется всего 3 миллиарда квадратных пикселей земли для использования людьми. На первом этапе, доступно для продажи 300 миллионов квадратных пикселей земли.

На первом этапе, у пользователя будет возможность купить уже построенный дом-премиум, или он / она может воспользоваться услугами строителей, чтобы построить обычную резиденцию. Все эти транзакции сохраняются в блокчейне.

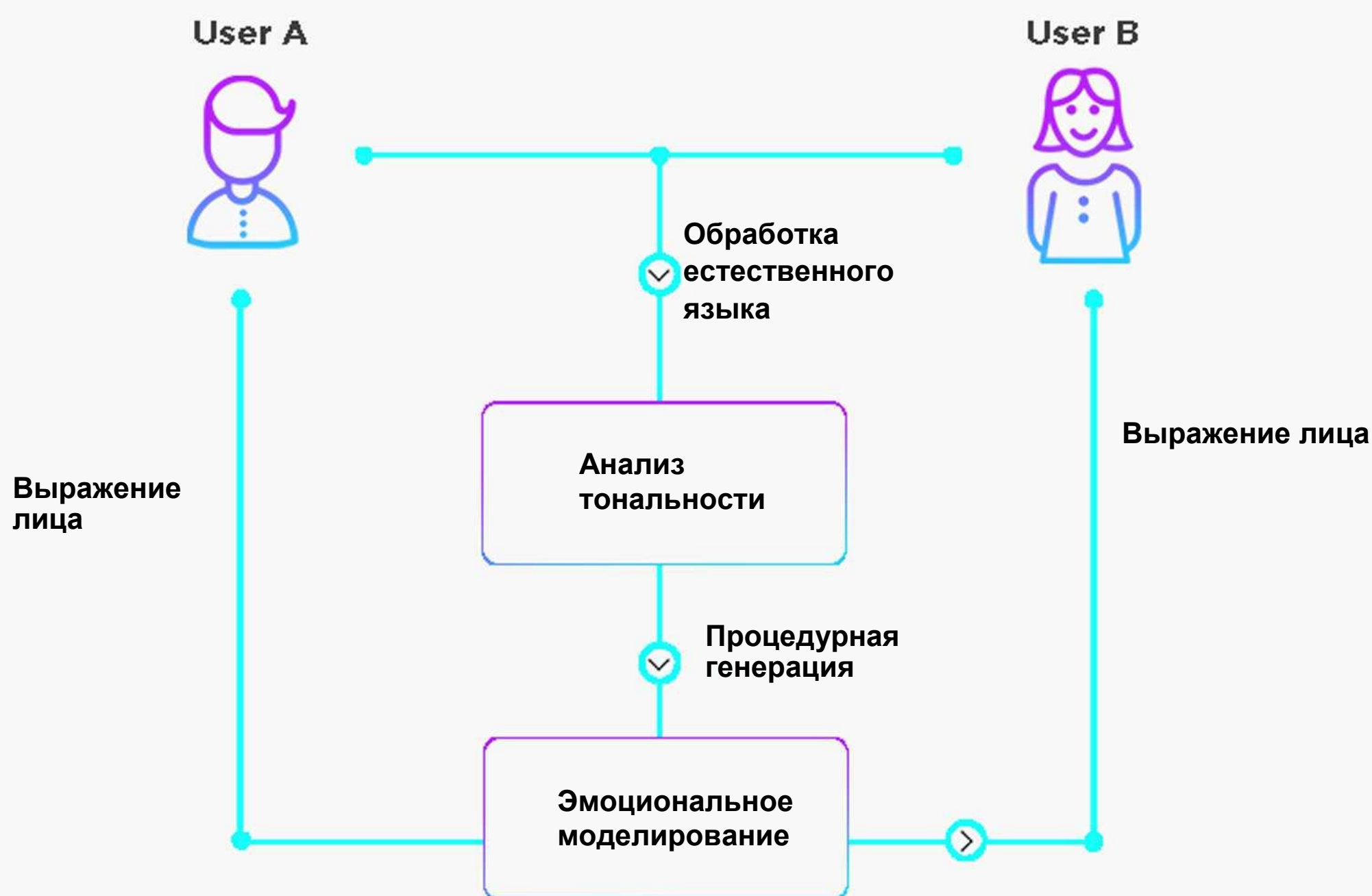
Каждый житель должен будет иметь профессию в DenCity. На первом этапе, для аватаров будут доступны только базовые профессии. Ниже перечислены такие профессии:

- **Фермер**
- **Строитель**
- **Учитель**
- **Доктор**

5.6 ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

В DenCity, игроки будут испытывать множество эмоций – от счастья до грусти, от благодарности до грубости.

Чтобы сделать отношения между двумя сторонами более эффективными, мы ввели концепцию эмоционального P2P – моделирования.



P2P моделирование сочетает в себе такие технологии, как процедурная генерация и обработка естественного языка, чтобы обеспечить лучшее выражение эмоций для аватара.

Процедурная генерация - это метод создания данных алгоритмически, а не вручную. В компьютерной графике она также называется случайной генерацией и обычно используется для создания текстур и 3D-моделей. Естественная обработка языка - это применение вычислительных методов для анализа и синтеза естественного языка и речи.

При P2P общении между двумя аватарами, во внимание принимается характер разговора, и затем, благодаря процедурной генерации, на лице отражаются соответствующие эмоции.

6. Что вы можете делать в DenCity?

В DenCity, ваше воображение ничем не ограничено. Вы можете быть кем угодно – от продавца книг до кого-то вроде Rick Sanchez из Rick and Morty.

Просто дайте нам некоторое представление о том, кем вы можете быть и как можете зарабатывать. Вот несколько примеров:

БРЕНДЫ:

Бренды из реальной жизни могут купить рекламные щиты рядом с местами с большим трафиком, чтобы продвигать продукты, услуги и различные мероприятия. Чтобы заработать несколько сотен токенов, пользователи могут сдать свою недвижимость для использования брендами. Кроме того, взаимодействуя с аудиторией, бренды могут позиционировать свои продукты и создавать общий виртуальный опыт.

ЦИФРОВОЙ КОНТЕНТ:

Создатели контента могут публиковать, распространять свой контент, используя блокчейн, и зарабатывать на этом токены DNX.

СОЦИУМ:

Группы, которые в настоящее время собираются в онлайн-форумах, чат-группах или даже в других централизованных многопользовательских играх, могут перенести свои сообщества. Офлайн-сообщества могут также собираться в DenCity, арендуя недвижимость у владельцев за некоторое количество токенов.

РЫНОК:

Пользователь может настроить свой рынок, где он/она могут продавать услуги остальной части общества и зарабатывать токены DNX. Например, Лиам, модельер, может продавать дизайнерскую одежду аватарам и зарабатывать токены DNX через это.

КОНФЕРЕНЦ-ЗАЛЫ:

Компании, у которых есть рабочие места по всему миру, могут купить недвижимость в DenCity и организовывать там свои встречи.

ДЕЛОВЫЕ СЛУЧАИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ:

Многие компании могут скупать недвижимость и проводить обзоры своих продуктов и взаимодействие с клиентами. Также в DenCity компании могут проводить свои встречи и устраивать развлекательные мероприятия.

ОБРАЗОВАНИЕ:

Преподаватель может воспользоваться DenCity для обучения гораздо большего числа детей, чем он может обучить в физическом мире в определенный момент времени. Каждый учащийся, присоединяющийся к классу, платит фиксированное количество токенов DNX учителю. Преподаватель также может создавать контент для студентов и зарабатывать на этом.

7. Распределение токенов и поддержка

Всего будет существовать 3 миллиарда токенов.

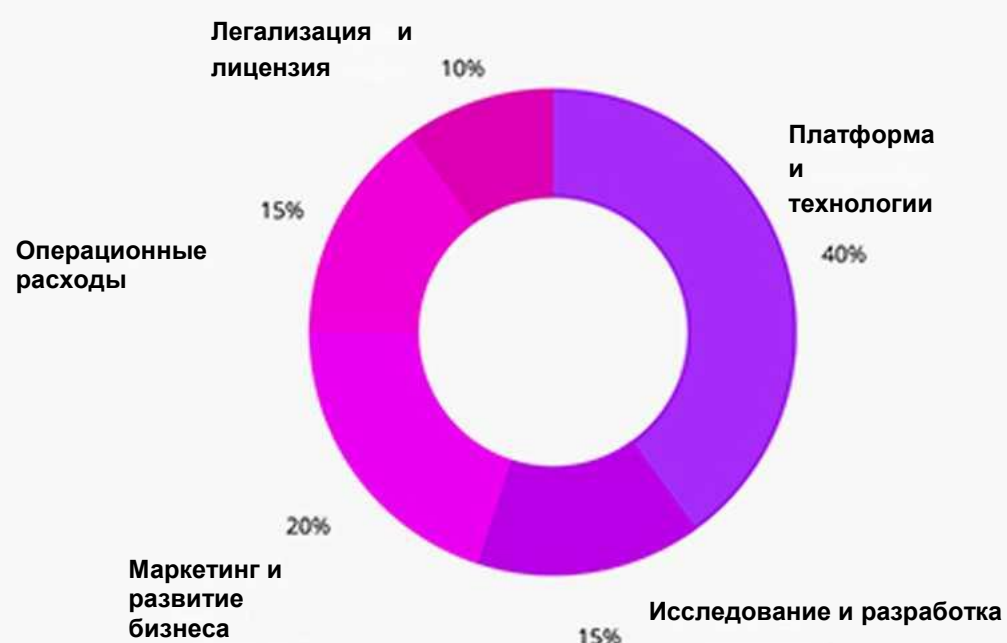
- 30% - PRE-SALE и ICO
- 20% - Разработка
- 23% - Резерв на будущее
- 20% - Основатели и Команда
- 5% - Советники
- 2% - Баунти



Для этапа 1, мы планируем поднять 30 миллионов долларов через продажу 900 миллионов токенов по цене 0,034 доллара за каждый токен.

Вырученные средства будут использованы:

- 40% - Платформа & технологии
- 15% - Исследование & разработка
- 20% - маркетинг & развитие бизнеса
- 15% - операционные расходы
- 10% - легализация и лицензия



8. ДОРОЖНАЯ КАРТА

- **Этап 0,5- Выпуск книги правил**

Перед выходом первой мета-вселенной, мы выпустим книгу правил. Это будет книга базовых правил, где будет перечень прав и обязанностей граждан. Эта книга не меняет формата децентрализованного управления и является лишь основным руководством по выживанию.

- **ЭТАП I- ПЕРВЫЕ ГРАЖДАНЕ**

Каждый житель должен будет обеспечивать свои основные потребности в еде, одежде, жилье и иметь одну из основных профессий, перечисленных выше в разделе «Правила и принципы», для получения дохода. На этом этапе будет сформирована первая цивилизация DenCity - Туманность Хоумстед. Этап I станет краеугольным камнем для последующих этапов и цивилизаций.

- **ЭТАП 2- ФОРМИРОВАНИЕ ЦИВИЛИЗАЦИЙ & ПРОДВИНУТЫЕ ПРОФЕССИИ**

На этапе II, будут реализованы множество цивилизаций. Наряду с этим, игроки смогут выбрать продвинутые профессии, такие как бизнес-менеджер, предприниматель, дизайнер. Также в свободное время у жителей появится возможность заняться хобби.

- **ЭТАП 3- ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЕЖДУ ЦИВИЛИЗАЦИЯМИ & ТОРГОВЛЯ**

На этапе III, основными обновлениями станут способность цивилизаций общаться и торговать с жителями других цивилизаций. На этом этапе, будет наблюдаться огромный рост числа транзакций, подпитываемый неограниченным взаимодействием и торговлей между цивилизациями..

- **ЭТАП 4- ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ**

Этап 4 станет скачком в технологическую эпоху, которая приведет к повышению качества жизни в DenCity. В итоге, затраты сократятся, что сделает жизнь намного проще и интереснее для жителей.

- **ЭТАП 5 – ПЛАНЕТАРНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ**

Обитатели начнут исследовать другие планеты во Вселенной и попытаются создать там цивилизации.

- **ЭТАП 6 – МЕЖПЛАНЕТНАЯ ТОРГОВЛЯ И КОММУНИКАЦИЯ**

На этом этапе мы увидим успешную реализацию исследовательских инициатив, начатых на предыдущих этапах. При этом, мы увидим колонизацию других планет и высокий уровень связи и торговли между планетами.

9. Team



DIEGO MATIC
CO-FOUNDER/CEO
diego@dencity.life



ANDRE BROZ
CO-FOUNDER/CTO
andre@dencity.life



ANSHUL SRIVASTAV
ADVISOR



SIMON COCKING
ADVISOR



DEAN BAROZZI
ADVISOR



JUHA HARINEN
ADVISOR



RAFAEL STOPPA
ADVISOR



contact@dencity.life



10. Bibliography

1. The State of In-App by AppsFlyer Spending (2016), Page 10-11
<https://www.appsflyer.com/resources/state-app-spending-global-benchmarks-data-study/>
2. Kelley, H.H. & Thibaut, J.W., (1978). Interpersonal relations: A theory of interdependence. New York: Wiley-Interscience, Page 31-47, Page 51-73
3. Thibaut, J.W., & Kelley, H.H., (1959). The social psychology of groups. New York: Wiley, Page 67-79
Page 104-123
4. Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger The Benefits of Playing Video Games(2014) C. M. E. Engels
Radboud University Nijmegen, Page 69-71
<https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
5. Star Wars Battlefront 2 | EA slashes 'hero' costs after fan backlash and promises change in Reddit Q&A
<http://www.telegraph.co.uk/gaming/news/eas-star-wars-battlefront-2-faces-furious-backlash-loot-boxes/>
6. Vitalik Buterin About.me Page
https://about.me/vitalik_buterin
7. Gaming's Biggest Problem Is That Nobody Wants To Talk
<https://kotaku.com/5928663/gamings-biggest-problem-is-that-nobody-wants-to-talk>