

Tonarchy
White paper v.07
RU

Добро пожаловать в Tonarchy!

Tonarchy — игровой free-to-play проект, гибрид социальной MMORPG, инновационной гибкой модели эмиссией токена и монетизационной модели stake-to-play.

Геймплей игры — **survival MMORPG** от третьего лица с элементами стратегии, в сеттинге археофутуризма: сочетания высоких технологий и средневековой культуры. Подробнее см. **Геймплей**

Главная цель проекта — создание сбалансированной игры, доступной широкой web2 аудитории, с применением web3 только в тех аспектах, которые качественно отличают игру от конкурентов.

Особенности устройства Tonarchy:

- **Неинфляционная гибкая модель токеномики**
 - Выпуск AQUA полностью зависит от внутриигровых покупок — каждый токен обеспечен реальным спросом в TON. Подробнее см. **\$AQUA токен Токеномика**
- **Награды по модели "нулевой суммы".**
 - Игра не выпускает токены для наград — она перераспределяет токены от наименее способных к наиболее способным. VE-модель наград стимулирует игроков больше вовлекаться в игровой и социальные процессы. Подробнее см. **Награды Токен bAQUA Механики заработка в игре**
- **Создание контента сообществом**
 - Tonarchy создает инфраструктуру, стимулирующую создание контента и предметов пользователями: от выпуска коллекций сообщества, до кастомизированных Roblox-like серверов. Подробнее см. **Marketplace Workshop NFT-Миры**
- **Баланс против pay-to-win**
 - Игрок не может купить предметы, дающие преимущества в PVP, но может купить предметы, экономящие время: ускорители прокачки, восстановления, добычи ресурсов. Лимит войск не позволяет получить нечестное или избыточное преимущество в PVP. Подробнее **FYRE**
- **Пассивный заработок с NFT-активами**

- Игровые NFT-активы расширяют игровые возможности и дают владельцам возможность пассивного заработка, без влияния на игровой баланс. Подробнее **NFT TON Heroes NFT Герб Советника**

Дорожная карта

- **Конец Q3 — MVP ранний доступ**
 - Survive-to-earn MMORPG на единой карте
 - ПК-версия
 - Прокачка персонажа
 - Начальное строительство
 - Объединение в гильдии
- **Q4.**
 - Углубление механик управления гильдиями и Альянсы
 - Web3 экономика для Альянсов
 - Расширение строительства
 - Кастомизация персонажа
 - Маркетплейс
- **H1 24**
 - Браузерная и телеграм-webview версии
 - Stake-to-play
 - Запуск NPC-фракций powered by GPT
 - Разнообразие для механик фермы, строительства, тамагочи
 - Воркшоп
- **H2 24**
 - Полноценный выход в App Store и Google play
 - Продажа программируемых GPT-NPC в виде NFT
 - Запуск своих серверов Roblox-like

\$AQUA токен

Главный торговый токен экосистемы

\$AQUA - торговый обмениваемый токен, связующее звено всех продуктов экосистемы Tonarshy и главный ресурс в игре.

Ключевая особенность токена **\$AQUA** состоит в том, что его эмиссия полностью зависит от внутриигровых покупок, произведенных игроками.

Подробнее см. Токеномика

Область применения

- 1. Топливо для всех действий в игре.** Восстановление, улучшение, перемещение, breeding NFT-героев и армий, возведение зданий, спонсирование политических войн, крафт снаряжения и машин - малая часть действий, которые требуют \$AQUA.
- 2. Средство обмена внутриигровых ресурсов и NFT-активов.** Все обмены на центральном или стихийных внутриигровых рынках производятся в \$AQUA. Также при продаже новых коллекций на внутреннем маркетплейсе аукционы проводятся в \$AQUA.
- 3. Средство для ставок.** Матчи с механикой нулевой суммы, где победитель забирает ставку-вклад проигравшего, также обеспечиваются \$AQUA.
- 4. Покупка NFT на внутреннем маркетплейсе и оплата комиссий воркшопа.**
- 5. Сжигание bAQUA для получения бонусов. В разработке.**
- 6.**

Способы получения:

- 1. Централизованная покупка за TON.** Цена и возможность покупки зависит от периода времени, лимита на покупку и количества сожженных токенов к моменту времени.
- 2. Внутриигровые награды.** За захват постов, уничтожение боссов, захвате ресурсов противника, продажи услуг, ренты или победы в событиях игроки получают токены bAQUA, которые можно трансформировать в AQUA. Подробнее см. Награды.

3. Стейкинг AQUA. Застейканная AQUA приносит владельцу доход пропорциональный его вкладу в пул стейкинга.

4. Покупка AQUA на DEX.

Токеномика

Неинфляционная модель

Эмиссия AQUA полностью зависит от её централизованной покупки за TON у проекта. \$AQUA эмитируется в момент её покупки игроком за TON через смарт-контракт проекта, и \$AQUA переводится на кошелёк игрока. Игрок теперь может использовать её в игре, или положить в пул ликвидности на DEX.

Каждый токен AQUA в обороте был когда-то создан через смарт-контракт пользователями за TON (за исключением небольшого числа pre-mint токенов).

Иными словами, каждый токен AQUA обеспечен реальным спросом в нативном токене блокчейна. В отличие от других игровых токенов, токен AQUA не подвержен неконтролируемой эмиссии и инфляции, так как его ценность не опирается на понци-схемы.

Токеномика AQUA основана на моделях традиционных MMO игр, доказавших свою устойчивость.

За счет постоянного сжигания токенов в игре и контролируемой эмиссии, обеспеченной спросом на токен, внутриигровые награды не являются инфляционными. Кроме того, по мере сжигания токена в игре цена на токен AQUA на вторичном рынке стремится к паритету с ценой внутри игры.

Формирование цены

Цена AQUA указывается в TON и доступна к покупке только через TON. Первое время после релиза с целью привлечения web3 аудитории токен AQUA будет доступен с дисконтом, после чего дисконт будет постепенно уменьшаться до достижения паритета 1 AQUA = 1 TON. К примеру, в первый месяц после релиза игроки смогут купить 5 токенов AQUA за 1 TON, через 5 месяцев 2

токена, через 12 — 1 токен. Актуальные темпы снижения дисконта будут озвучены позже.

Одновременно с минтом AQUA путем покупки существует также и другой способ неигрового получения AQUA — на вторичном рынке через DEX.

DEX также служит регулятором цены. Если реальная стоимость \$AQUA упадёт ниже установленной проектом цены, игроки будут покупать её через DEX до выравнивания цен.

Лимит на эмиссию

С целью борьбы с инфляцией и перенасыщением рынка установлен лимит на централизованную покупку AQUA и соответственно его эмиссию. Лимит на доступную эмиссию зависит от периода времени и от количества сожженных в игре токенов.

Такой лимит позволяет избежать ситуации, в которой токены AQUA будут выкуплены в чрезмерно большом количестве с самым большим дисконтом узким кругом игроков. Также данная механика учитывает приток новых игроков и спрос на AQUA в целом, поэтому нивелирует возможность шоков ликвидности в сторону дефицита во время притока большого числа игроков.

Внутриигровые цены

Часть внутриигровых товаров, такие как, например, ускорители прокачки или ускорители восстановления, имеют цену, привязанную к USDT, выраженную в токенах AQUA в момент времени. Это сделано для того, чтобы в момент времени игроки могли купить неуникальный расходный игровой товар по приемлемой цене, не зависящей от колебаний рынка.

В то же время цены на такие услуги как починка и создание снаряжения, бридинг героев, покупка земель, траты кланов в политическом геймплее, покупка NFT-косметики и прочие всегда определены в AQUA и не имеют

привязки к USDT. Это сделано для того, чтобы контролировать инфляцию уникальных предметов и дефляцию AQUA в целом.

Награды

Распределение наград

Каждый использованный в игре токен AQUA попадает в пул наград. Средства из этого пула еженедельно распределяются следующим образом:

- 33% Еженедельные награды за захват аванпостов
- 33% Трежури фонд будущих турниров, ивентов и развития
- 23% Награды за стейкинг
- 11% Безвозвратно сжигается

Токен bAQUA

Внутриигровые награды игроки получают в токене bAQUA. Его можно использовать в игре точно так же, как и AQUA, но его нельзя передать. bAQUA может трансформироваться в AQUA через отдельные внутриигровые действия или через запуск процесса вестинга. Подробнее см. токен bAQUA.

Еженедельные награды

Согласно основной механике survive-to-earn награды распределяются среди игроков, которые захватили и какое-то время удерживали аванпосты или крепости. Размер награды зависит от суммарного времени удержания аванпостов или крепости игроком в течение недели, а конкретнее от доли, которое составило это время в общем пуле длительности удержания аванпостов.

Например, на карте есть 10 аванпостов, которые на протяжении недели непрерывно находились под контролем тех или иных игроков. Если конкретный игрок удерживал один аванпост на протяжении 10 часов и второй аванпост на протяжении 70 часов, то его доля в пуле наград составит $(10+70)/(24710)100\%=4,76\%$. Если суммарно за неделю игроками было использовано в игре 10 000 AQUA, то игрок из примера получит $1000033\%*4,76\%= 157$ bAQUA за неделю.

Одна крепость генерирует в 4 раза больше дохода, чем один аванпост. Доход от удержания крепости распределяется согласно установленному в гильдии порядку распределения.

Трежури фонд турниров и развития

Турниры и ивенты с призовым фондом служат одним из инструментов маркетинга игры Tonarchy. Призовой фонд этих турниров формируется из накопленных в трежури токенов AQUA. Механика выплат призовых будет отличаться в зависимости от типа турнира или ивента. Сроки проведения будут оглашаться заранее в игре и в социальных сетях Tonarchy.

Стейкинг

Владельцы токенов AQUA и bAQUA могут застейкать свои токены взамен на получение части внутриигровых комиссий в виде токенов AQUA. Доход пользователя будет зависеть от его доли в общем пуле стейкинга и от количества использованной AQUA и bAQUA за прошедшую неделю. Доход в стейкинге выплачивается в виде bAQUA.

Токен bAQUA

bAQUA — токен, в котором игроки получают все внутриигровые награды: доходы с аванпостов, доход от политического геймплея, доходы “нулевой суммы” и тд.

bAQUA можно использовать на все внутриигровые действия и покупку неуникальных предметов аналогично AQUA.

bAQUA нельзя передавать.

bAQUA нельзя использовать для покупки уникальных NFT.

Механизм bAQUA служит для приоритизации реальных игроков над флиперами и ботами. Он стимулирует игроков в большей степени вовлекаться в игровой и социальный процесс вместо концентрации на заработке.

Переход bAQUA в AQUA

Полученные пользователем награды bAQUA переходят в AQUA со временем с темпом, измеряемым в %APR. Темп конвертации увеличивается в зависимости от непрерывного времени удерживания токена. Чем дольше игрок не выводит награды, тем выше темп разблокировки и тем больше наград он сможет вывести.

Стартовый темп конвертации равен 100% APR. С этим темпом ежемесячно игрок будет конвертировать 6% имеющейся у него bAQUA в AQUA.

Если игрок не будет выводить токены на кошелек в течение 6 месяцев, то его темп конвертации станет равен 500% APR. С этим темпом он будет конвертировать 16% имеющейся bAQUA в месяц.

До вывода средств на кошелек токены AQUA и bAQUA хранятся на смарт-контракте Toparchy на счете, закрепленном за аккаунтом пользователя.

Вывод AQUA на кошелек

Сконвертированная AQUA доступна для использования в игре и доступна для вывода на кошелек пользователя.

При выводе пользователь получает доступную AQUA на свой кошелек в ликвидном виде с полным доступом к обмену.

При этом он обнуляет накопленный бонусный %APR конвертации. Оставшаяся во время вывода bAQUA разделяется следующим образом: 25% остается на аккаунте пользователя, 75% блокируется в годовой вестинг с темпом разблокировки 100% APR без права использования токенов до их разблокировки. При разблокировке пользователь получает ликвидную AQUA.

Разблокировка наград

Заблокированная bAQUA может быть разблокирована полностью или с ускоренным темпом путем различных внутриигровых активностей.

Есть несколько игровых способов ускорить разблокировку наград:

- Использование NFT TON Hero класса Водный жрец
- Использование соответствующих NFT-предметов
- Выполнение соответствующих внутриигровых квестов на разблокировку
- Использование доступной bAQUA для увеличения темпов разблокировки

Подробности будут представлены позднее.

Marketplace

Еще одним важным продуктом для экосистемы Tonarchy является **NFT-маркетплейс**. Его необходимость продиктована в первую очередь стремлением команды к поощрению творчества талантливых игроков и привлечению таковых к улучшению игры с визуальной точки зрения.

Типы коллекций

NFT-маркетплейс станет в первую очередь местом для NFT-коллекций внутриигровых активов Tonarchy: гербы, герои, планеты, снаряжение, звезды, маунты и тд. Тесная связь маркетплейса и игры создаст безбарьерную среду между игроком и игрой, а так же возможность привлечения игроков к голосованию за лучшие коллекции сообщества.

Кроме того, NFT-маркетплейс также может размещать в себе коллекции сторонних проектов, желающих получить доступ к широкой аудитории игроков, регулярно покупающих NFT-активы.

\$AQUA и маркетплейс

Держатели \$AQUA и владельцы NFT могут проголосовать за понравившиеся коллекции от сообщества для поднятия их в рейтинге. Кроме того, Tonarchy регулярно выпускает "лутбоксы" - капсулы с различными NFT, открывая которые игрок получает одну случайную. Попадание коллекции в "лутбокс" также зависит от голосования сообщества.

Оплата NFT-коллекций внутриигровых предметов всегда производится в \$AQUA. Также в \$AQUA художники оплачивают комиссию при размещении коллекции на маркетплейсе. NFT-коллекции внешних проектов могут взимать плату в TON.

Workshop

Tonarchy workshop — место, где пользователи смогут создавать 3D модели внутриигровой экипировки, запускать их в качестве NFT-коллекции и получать прибыль от продажи и обмена предметов из своей коллекции.

Пользователи могут разрабатывать как варианты покраски и внешнего вида существующих в игре моделей экипировки, так и предлагать новые.

Запуск коллекций сообщества проходит модерацию от команды Tonarchy и попадает на голосование стейкеров AQUA. Коллекции, получившие наибольшее число голосов, выпускаются в релиз в ограниченном тираже.

Авторы коллекций получают 80% дохода от продажи NFT и 80% от роялти.

Коллекции запускаются на внутреннем маркетплейсе Tonarchy, после чего могут быть выставлены на любом NFT-маркетплейсе.

Воркшоп планируется к запуску в Q2 2024.

Подробнее об условиях будет сказано позже.

Геймплей

Описание базовых игровых механик

Геймплей Toparchy делится на несколько глобальных аспектов: выживание во [Внутренних Мирах](#) и деятельность в [Столице Империи](#), будь то торговля, производство или борьба за политическую власть.

Внутренние Миры

Игроки отправляются во Внутренние Миры: единую карту с разными "биомами", где они выживают, строят базы, добывают ресурсы и сражаются с NPC.

- Игроки появляются на карте, захватывают [Аванпосты](#) - базу операций во Внутренних Мирах
- Игроки добывают ресурсы, перерабатывают и комбинируют их на [Станциях](#), чтобы производить юнитов и развивать Аванпост.
- Набрав достаточно сил, игроки исследуют Миры в поисках [Мест Силы](#). Там они могут найти редкие ресурсы, побеждать боссов и выполнять различные квесты.
- Чтобы обезопасить свои ресурсы и добытую \$AQUA, игроки должны доставить их к [Порталам](#), которые ведут в [Столицу](#).

Взаимодействие между игроками - неотделимая часть геймплея: редких ресурсов и прибыльных локаций не хватит на всех. Поэтому на карте происходит постоянная активность: ходят торговые караваны, транспортные колонны, отряды разведчиков и налётчиков, и так далее

Столица

Столица - единый торговый, промышленный и политический хаб Империи, где невозможен насильственный PvP, но где игроки борются за власть и ресурсы другими методами.

В Столице игроки могут:

- Торговать добытыми во Внутренних Мирах ресурсами на [бирже](#) за \$AQUA.
- Заключать торговые, военные и производственные контракты друг с другом.
- [Производить](#) игровые и NFT-Ассеты в безопасности Столицы
- Развивать своё [Помесье](#)
- Участвовать в [политике](#) в составе [Альянса](#), получая контроль над территориями Столицы и получая доход от игровой активности игроков на этих территориях.

Внутренние Миры

Выживание, ферма, кооперация и сражения между игроками.

Главная задача игрока, Тонарха — отправляться во Внутренние Миры, исследовать и осваивать их, а также добывать магические ресурсы, уникальные для каждого Мира. Но Миры не бесконечны, и ресурсы в них ограничены. Также, выживание и развитие в каждом Мире часто требует ресурсов из нескольких других Миров.

Чтобы развиваться, игрокам нужно постоянно взаимодействовать с другими игроками: торговать, сражаться, объединяться, делиться информацией, и так далее.

Игрок контролирует своего персонажа, Тонарха, а также Последователей: Героев и Юнитов, отдавая им приказы. Последователи следуют за Тонархом, удаляясь от него только при выполнении приказа. Тонарх не имеет прямого контроля над Последователями, если не находится в непосредственной близости от них, или если не использует особых Юнитов, позволяющих устанавливать телепатическую связь.

Карта

Внутренние Миры — единая карта, разделённая на 7 биомов, Миров. Игроки могут выбрать, в какой Мир отправиться, и они появляются у случайного Портала в этом Мире. Игроки появляются со всеми юнитами и ресурсами, которые они взяли с собой из Столицы.

С увеличением базы игроков, карта будет постепенно расширяться: чтобы игроки одновременно не оказывались в ситуации серьёзного ресурсно-территориального голода, но чтобы всё ещё был мотив соревноваться и сотрудничать с другими игроками.

Аванпосты и Крепости

Первостепенной задачей игрока является захват Аванпоста: его базы операций.

В каждом Мире находится ограниченное число Аванпостов и Крепостей. Аванпосты и Крепости всегда заняты либо другими игроками, либо NPC. Аванпосты — это база операций игрока, которая открывает крафт, позволяет добывать и производить ресурсы, возводить постройки, а также создавать юнитов для дальнейшей экспансии или защиты. Аванпосты легко захватить, и их слабо защищают особенности ландшафта. Аванпосты легче расширять и выстраивать логистику: им редко мешают горы, реки, леса, болота, и т.д.

Крепости обладают полным функционалом Аванпостов, но их гораздо сложнее захватить: их охраняют гораздо более сильные NPC, они обладают собственными фортификациями, и зачастую расположены в стратегически выгодных местах. Захват Крепостей — приоритет для Гильдий игроков, или для развившихся соло-игроков. Из-за ландшафтных особенностей и фортификаций, Крепости сложно расширять, и для эффективной игры во власти игрока или Гильдии должен находиться ещё как минимум один Аванпост.

Логистика

Для эффективного развития, игрокам необходимо добывать ресурсы в местах их скопления, и доставлять их на Аванпост или в Столицу через Порталы. Торговля между игроками во Внутренних Мирах так же требует доставки ресурсов от одного аванпоста к другому.

Логистические функции может выполнять как игрок, так и юниты, если отдать им такой приказ. В случае отдачи приказа, маршрут между двумя точками прокладывается автоматически.

Во время доставки ресурсов, игроков и юнитов могут перехватывать другие игроки или NPC, захватывая или сжигая ресурсы соответственно.

Порталы

По Внутренним Мирам расположены Порталы. Порталы на границах Миров позволяют переход между ними. Порталы внутри Миров позволяют транспортировать добытые и переработанные ресурсы в Столицу.

Переносить через Порталы ресурсы и юнитов могут только игроки или Герои.

При выходе во Внутренний Мир, игрок может взять с собой какое-то количество \$AQUA, присылая её на смарт-контракт. Теперь эту \$AQUA можно использовать в экспедиции, но это значит, что её также могут заполучить другие игроки. Как только \$AQUA возвращается игроком через Портал в Столицу, эта \$AQUA переводится ему на кошелёк, и находится в безопасности.

Места Силы

В каждом из Миров существуют Места Силы — точки интереса, где игроки могут добыть редкие ресурсы и \$AQUA, а также начать или продолжить цепочку квестов этого Мира. Для добычи ресурсов и прохождения квестов в Местах силы нужно тщательно готовиться: во время их эксплуатации на игрока будут активно нападать враждебные NPC.

В Местах Силы также могут появляться боссы: сильные NPC, требующие значительной подготовки или сотрудничества нескольких игроков. Награда за убийство босса - часть \$AQUA из пула наград.

Станции и Юниты

В игре возможно строительство, крафт ресурсов и снаряжение юнитов.

Станции

В Тонархии игроки могут возводить различные строения: стены, лестницы, крыши, фортификации, фермы, и Станции.

Станции разделяются на два типа: базовые и продвинутые.

Базовые станции производят и перерабатывают основные ресурсы, и снабжают юнитов. Для функционирования такие постройки требуют только юнитов, которые будут ими оперировать, и ресурсов, необходимых для крафта. Станция считается принадлежащей игроку, только если ей оперирует юнит игрока. Иначе она считается бесхозной, и её может захватить любой.

Продвинутые станции производят самые высокотехнологичные и перерабатывают самые редкие ресурсы. Продвинутые станции невозможно построить во Внутренних Мирах. Они могут быть построены только в Столице по NFT-Чертежам и должны быть доставлены во Внутренние Миры через Портал. Чтобы такая станция работала, в неё нужно загрузить капсулы с \$AQUA. Чем больше \$AQUA загружено в Станцию, тем она продуктивнее. Продвинутая станция считается принадлежащей игроку, если игрок загрузил в неё свою \$AQUA. Если станция уничтожается, 30% \$AQUA направляется в [пул наград](#), а оставшиеся капсулы с \$AQUA могут захватить другие игроки.

ЮНИТЫ

Чтобы создать Юнита, игрок должен нанять людей в Столице и снабдить их необходимым снаряжением. Снаряжение для тех или иных юнитов создают базовые станции. Люди без снаряжения могут оперировать большинством базовых станций

Существует много типов юнитов, специализирующихся на разных аспектах геймплея: воины, разведчики, исследователи, логисты, юниты поддержки, и прочие.

Если игрок находится в непосредственной близости от юнитов, он может отдавать им приказы. Если у юнитов отсутствуют активные приказы, они начинают следовать за игроком.

Поражение

Тонархи бессмертны. Если убить игрока во Внутреннем Мире, он мгновенно возродится в Столице. Но при убийстве Тонарха, который взял с собой во Внутренний Мир \$AQUA, лишь 50% \$AQUA остаётся у игрока. 40% достаётся игроку, который его убил, а 10% направляется в [пул наград](#).

После убийства игрока, принадлежавшие ему юниты сохраняют ему верность, и продолжают выполнять данные ранее приказы. Если у них нет активных приказов, они обороняют Аванпост игрока до его появления.

Столица

Промышленность, торговля, политика

Столица — единая отдельная локация, где невозможен насильственный PvP: это торговый, промышленный и политический центр Новой Империи. Здесь все игроки готовятся к экспедициям во Внутренние Миры, а также борются за контроль над различными Районами Столицы.

Помесье

Помесье — это территория в Столице, которая принадлежит Тонарху. Там хранятся все ресурсы, которые игрок доставил в Столицу, квартируются его Юниты и Герои.

Помесье можно прокачивать, отстраивать и расширять, используя разнообразные ресурсы, добытые во Внутренних Мирах.

Биржа

Внутреигровая биржа, интегрированная с NFT-Маркетплейсом Тонархии. Здесь игроки могут покупать и продавать Станции, Юнитов, Героев, Снаряжение, Чертежи и Гербы. Также на бирже игроки могут размещать заключать контракты по добыче ресурсов, производству Юнитов, Станций, а также аренде NFT TON Heroes другим Гильдиям и игрокам.

Валютой на Бирже является \$AQUA.

Промышленность

В Столице находятся разнообразные промышленные здания. За \$AQUA Игроки и Гильдии могут арендовать производственные линии для быстрой и безопасной переработки и крафта ресурсов, а также создания Снаряжения и Станций по NFT-Чертежам.

Аренда уплачивается Альянсу, который контролирует Район с этим промышленным зданием.

Политика

Гильдии могут участвовать в различных PvE- и PvP-активностях, благодаря которым они зарабатывают Влияние. Влияние используется для определения контроля над территориями в Столице.

Квесты

Новая Империя может выдавать различные типы квестов представителям Альянсов. Квест может быть выполнен любым членом Гильдии в составе Альянса, которая получила квест. Влияние начисляется всему Альянсу.

Примеры квестов:

1. Изгнать представителя другой Гильдии из Экспедиции
2. Пожертвовать некоторое количество Ресурсов или Юнитов.
3. Занять контроль над определённой территорией в Столице.
4. Уплатить некоторое количество комиссий на определённую деятельность.
5. Создать определённые предметы и постройки по NFT-Чертежу
6. Предоставить NFT-Героя определённого класса на время.

Глобальные события

Глобальные события — квесты, известные всем Альянсам одновременно. Каждый Альянс может внести вклад в выполнение этого квеста. Когда квест выполняется, Альянсы разделяют призовой пул пропорционально своему вкладу.

Иногда выполнение Глобальных событий имеет временные или перманентные последствия для игры.

Примеры событий:

1. Имперский Тендер — Альянсы жертвуют определённые ресурсы до достижения целевого значения. После завершения квеста в Столице появляется новая постройка..

2. Государственный Праздник — Альянсы жертвуют ресурсы из определённого Мира. В течение недели после завершения квеста комиссия на определённую деятельность равна нулю.
3. Новая разработка — Альянсы удерживают контроль над Местами силы в Экспедициях до достижения целевого значения времени удержания. В игре появляется новый NFT-Чертеж, члены Гильдий-участников могут его приобрести со скидкой, пропорциональной их вкладу.

Занятие территорий в Столице

Столица разделена на многочисленные Районы. В этих Районах расположены Помесья Тонархов, жилые помещения неигровых персонажей и населения, рынки, производственные постройки, библиотеки, академии, и так далее. Все эти постройки связаны с тем или иным видом деятельности игроков в игре.

Альянсы могут получать контроль над территориями в Столице по принципу непрекращающегося аукциона. Если ставка Влияния Альянса — наивысшая, то территория постепенно переходит под контроль этого Альянса. Если Альянс контролирует территорию больше, чем на 50%, особая постройка этого Района переходит под контроль Альянса, и она получает прибыль от этой постройки или за счёт активности игроков, или за счёт распределения доходов проекта.

Гильдии и Альянсы

Организации игроков

Гильдии

Гильдии — это объединения из пяти игроков, разделяющая между собой ресурсы ради более эффективной игры, участия в политике и получения пассивного дохода.

Во Внутренних Мирах, участники Гильдий могут занимать одну Крепость, пользоваться ресурсами друг друга, передавать в пользование согильдейцам Героев на время игры, и так далее.

Ограничение в пять человек в Гильдии гарантирует должный уровень конкуренции, отсутствие монополий и разнообразие стратегий как во Внутренних Мирах, так и в Столице.

Гильдии и \$AQUA

Все Гильдии обладают собственной сокровищницей. При возвращении в Столицу, все члены Гильдии уплачивают установленный Гильдией налог в \$AQUA и ресурсах. Ресурсы могут быть перераспределены между игроками или проданы на бирже за \$AQUA. \$AQUA в сокровищнице может быть использована для перераспределения между игроками, стейкинга, инвестиций в NFT-ассеты Тонархии для сдачи в аренду, заключения договоров и контрактов с другими Гильдиями, а также направлена в [пул наград](#) в обмен на Влияние.

Альянсы

Альянсы — это объединения Гильдий игроков, позволяющее участвовать в торговле, производстве и политике на ещё более высоком уровне, влияя своей деятельностью на экономику всей игры.

Создание Альянса доступно только Гильдии, которые обладают NFT-гербом Советника. Гильдия, создавшая Альянс, становится лидером этого Альянса. Альянсы функционируют по принципу DAO. Голосование проходит при помощи \$AQUA. При помощи голосования можно определить и настроить ключевые организационные вопросы: распределение Влияния на территории в Столицы, ресурсов внутри Гильдии, налог Гильдии на \$AQUA, доли от дохода участников с подконтрольных территорий, и так далее.

Только Гильдия-лидер может выдвигать предложения на DAO-голосование Альянса, и принимать новые Гильдии в Альянс. Все Гильдии в Альянсе получают бонусы от NFT-Герба Советника.

За членство в Альянсе Гильдия ежемесячно уплачивает членский взнос в сокровищницу Альянса. Размер взноса един для всех Альянсов. Некоторый процент от взноса перенаправляется в [пул наград](#). Этот процент зависит от количества Гильдий в Альянсе и растёт линейно.

Участие в политике и занятие территорий в Столице доступно только Альянсам.

Фракции

Фракции — это AI-Гильдии для Рыцарей: игроков, не имеющих NFT-Герба. Они предоставляют ограниченные организационные бонусы участникам, могут выдавать квесты для получения ресурсов, юнитов и FYRE. Фракции обладают собственными налогами на \$AQUA и ресурсы, принесённые её участниками из Внешних Миров. Ресурсы, полученные в качестве налога, сжигаются. \$AQUA становится доходом проекта и тратится на дальнейшую разработку и поддержку игры.

Модель Stake-to-play (Q1 2024)

Будет запущен в Q1 2024.

Важно: Stake-to-play будет интегрирован в Q1 2024. До этого Tonarchy имеет только режим free-to-play и все игроки могут получать награды.

Stake-to-play - инновационная модель монетизации, при которой все первоначальные вложения игрока заменяет возвратный стейк.

Примечание: Tonarchy предполагает два варианта игры:

- **free-to-play**, в качестве Наемника, главный доход которого состоит в работе по найму на Лорда
- **stake-to-play**, в качестве Лорда, с широкими возможностями в развитии и заработке.

Принцип работы

- 1) Игрок вносит стейк от 50 TON в пул валидатора проекта
- 2) Получает накапливающий бонусы и сохраняющий прогресс NFT-герба
- 3) Начисляемые бонусы зависят от размера и времени удержания стейка
- 4) Игрок может вывести стейк с полной утратой NFT и бонусов или обменять его на открытом рынке

Преимущества Stake-to-play перед остальным GameFi

- 1) **Отсутствие риска первоначальных вложений.** В Tonarchy, в отличие от остальных GameFi, игроку не нужно покупать игровые активы для старта игры, что снижает входной барьер для новичков.
- 2) **Отсутствие Pay-2-win.** Жесткий лимит на начисляемые за холд стейка бонусы ограничивает преимущество донатеров и балансирует игру в целом.

3) Независимость проекта от доната. Доход с валидатора проекта оплачивает работу команды и делает игру самодостаточной без агрессивных микро-транзакций и рекламы.

4) Не нагружает, а развивает Блокчейн. Собственные валидаторы проекта помогают обрабатывать игровые транзакции и делают вклад в общую TON-экосистему.

5) Лояльность игроков и устойчивая модель P2E. Выдаваемый за стейк NFT накапливает бонусы и сохраняет игровой прогресс. Возможность обмена и продажи прокачиваемого NFT убирает необходимость в чрезмерной эмиссии токенов.

Награды за стейкинг

NFT-герб, за которым закреплен стейк, начисляет бонусы, которые поступают в распоряжение владельца Герба. Помимо широкого спектра применения внутри игры FYRE также предоставляет владельцу возможность участия в лотерее, в которой еженедельно разыгрываются легендарные NFT-активы.

Держатели NFT со стейком свыше 5000 TON могут рассчитывать на часть наград с валидатора, выплачиваемых в TON. Награды также закрепляются за NFT-Гербом.

FYRE

Важно: Stake-to-play будет интегрирован в Q1 2024. До перехода FYRE отражает равный для всех игроков лимит войск.

FYRE - непередаваемый игровой стратегический ресурс, отражающий лимит одновременного размещения войск во Внутренних Мирах и определяющий ранг игрока.

Все живое и механическое в пространствах Миров требует **FYRE**, чтобы функционировать. Чтобы на территории Аванпоста можно было возводить постройки, и производить ресурсы, его надо обогреть FYRE. Чем больше территория Аванпоста или Крепости, тем больше FYRE требуется. Чтобы Последователи игрока выполняли приказы, а транспорт перемещался, их тоже необходимо снабдить FYRE.

В любой момент времени игрок имеет некоторое количество **FYRE**, распределением которого он может управлять. При использовании его на территорию или Последователей количество FYRE **временно снижается**. Когда игрок примет решение перестать обогревать территорию или Последователей, то FYRE вернется в его распоряжение. Оставленные без FYRE войска и Герои замерзают, становятся уязвимы к атакам монстров и других игроков, и могут погибнуть.

Назначение FYRE:

- 1) **Контроль баланса в игре.** Ограничение на одновременное размещение NFT-войск на определенной территории балансирует шансы игроков различных уровней.
- 2) **Стимулирование кооперации.** Некоторые игровые аспекты требуют больше FYRE, чем может быть доступно у одного игрока.

3) **Разнообразие стратегий.** Ограничение заставляет игрока продумывать не только уклон колоды NFT-героев (военное дело, торговля, промышленность и т.д.), но и специализацию своего Аванпоста.

4) **Отражение Ранга.**

Механизм получения

Механизм получения FYRE для Лорда и Рыцаря различается.

Лорды

FYRE - награда, которую Император дарует подданным за верность.

Лорды, сделавшие вклад в Имперское Ядро (Staking pool) от 50 TON, получают NFT-герб. Положение владельца Фамильного Герба в Империи определяется **количеством FYRE**, зависящим от заслуг перед Империей (**игровых достижений**) и верности Императору (**размер и время стейка**).

Максимальное количество FYRE для одного NFT-герба - 50:

35 суммарно могут принести время и размер стейка, **15** - игровые достижения.

Начисление происходит в соответствии с логарифмической функцией: темп прироста максимален на старте и сокращается с течением времени.

Стартовое количество FYRE у гербов с разной величиной стейка одинаково, но от размера стейка зависит **скорость прироста**. Так, например, для достижения 35 FYRE стейк в 50 TON необходимо будет удерживать 60 дней, а для стейка в 500 TON это время сократится до 20 дней.

Рыцари

Рыцари - это люди, обладающие благородной кровью, еще не получившие титула и вместе с тем **не имеющие права на Имперский FYRE**. Они получают стандартное скромное количество FYRE на старте и могут его временно увеличивать за счет **безвозвратного сжигания** своих Последователей, ресурсов и построек. Благородным Лордам такой путь получения FYRE запрещен по статусу.

Рыцари и Лорды

Модели free2play и stake2play

Важно: Stake-to-play будет интегрирован в Q1 2024. До этого Tonarchy имеет только режим free-to-play и все игроки могут получать награды.

Рыцарь

free-to-play

Начиная в статусе **Рыцаря**, у игрока нет права собственности на Поместье, его склады с ресурсами и юнитами весьма ограничены. Рыцари, в отличие от Тонархов, не бессмертны: в случае смерти, все ресурсы и юниты в складах Столицы сжигаются.

За исключительные заслуги перед Империей, Рыцарь не может получить в свое владение Поместье как награду, но имеет возможность минтинга временного Герба. В таком случае f2p-игрок имеет кратковременную возможность получить s2p-аккаунт, внеся уменьшенный стейк и получив **NFT Герб**. Рыцарь также может пользоваться внутриигровыми (не токенизированными) аналогами NFT Героев и Снаряжения, но в данном случае игровые активы могут быть безвозвратно утеряны в результате игрового процесса. NFT-ассеты не могут выпасть Рыцарю в качестве лута.

В списке ограничений **Рыцаря** — крайне невысокий запас **FYRE**. Для повышения максимального значения **FYRE**, f2p-игрок вынужден постоянно сжигать нетокенизированные NFT-активы — Героев, Снаряжение, Станции, ресурсы, расходные материалы и прочие награды за участие в PvP и PvE событиях.

Несмотря на наличие запаса **FYRE**, **Рыцарь** не обладает **Рангом**. До получения Герба или Gen0-Героя, игрок не только не имеет Ранга, но и не может быть принят в Гильдию или Альянс. Одним из возможных путей получения корпоративных преимуществ для Рыцаря является вступление в какую-либо внутриигровую Фракцию — управляемую игровым AI организацию, предоставляющую игрокам-одиночкам организационные бонусы за выполнение фракционных игровых активностей.

Лорды

stake-to-play

Благородный **Лорд** имеет в своем распоряжении неотчуждаемую и неприкосновенную собственность — его **родовое** Поместье в Столице. Это его дом, генеральный штаб и отправная точка в экспансии во Внутренние Миры.

Его можно прокачивать, отстраивать и кастомизировать.

В момент минтинга **NFT-герба**, **Лорду** присваивается стартовое значение **FYRE**, далее растущее в зависимости от размера и возраста стейка игрока. Лорд также получает токенизированные P2E-награды, в том числе в токене **\$AQUA**.

В качестве наград **PvP** и **PvE геймплея** также могут выступать случайно генерируемые NFT, такие как Герои, Снаряжение, улучшения и прочие используемые NFT. В отличие от нетокенизированных аналогов игровых активов у f2p-игроков, такие NFT может уничтожить лишь их обладатель путём сжигания токенов. Нерасходуемое применяемое NFT-Снаряжение можно перезарядить через сжигание **\$AQUA**.

В отличие от Рыцарей, **Лорд** обладает соответствующим его титулу и количеству **FYRE Рангом**. Это прокачиваемый игровой показатель, отвечающий за ряд игровых аспектов. Чем выше Ранг игрока, тем большие возможности развития и получения прибыли перед ним открываются.

Механики заработка в игре

Для соло-игроков

- Еженедельное получение \$AQUA из пула наград за время удержания контроля над Аванпостами.
- Игра с нулевой суммой: захват \$AQUA у других игроков из Продвинутых Станций или через убийство игроков.
- PvE: добыча \$AQUA из Мест Силы и убийство боссов.
 - PvE-награды формируются из части комиссий проекта, а также из \$AQUA, которая была утрачена или потрачена игроками в конкретном мире. Таким образом, PvE-награды не создаются из ничего, а перераспределяются.
- Добыча и переработка ресурсов Внутренних Миров для продажи их на Бирже в Столице другим игрокам.
- Производство игровых предметов по NFT-Чертежам.
- Производство NFT-Снаряжения по одноразовым чертежам, которые можно получить за выполнение квестов.
- Прокачка собственных NFT TON Heroes и последующая перепродажа.
- Сдача NFT TON Heroes в аренду другим игрокам.
 - Отдельные классы героев служат цели **избавить игрока от непосредственного участия в отдельных процессах** (защита логистических путей, защита недвижимости и инфраструктуры, оперативное управление хозяйством и тд). Чтобы обезопасить свои ресурсы ночью и во время отсутствия игрока в игре, ему необходимы герои: иначе его ресурсы могут быть разграблены или захвачены.
 - На время отсутствия игроки могут брать в аренду нужных им героев у других игроков: для последних это означает **пассивный доход на их NFT**. В аренду можно сдавать только Gen0 Героев.
- Бридинг следующих поколений NFT TON Heroes.
- Создание NFT-Снаряжения.
 - Оно улучшает показатели Героев и подвержено износу. Создается путем крафта ресурсов на заводах, которые необходимо строить и охранять. снаряжение служит цели компенсации ухудшения генофонда Героев последующих поколений.
- Выполнение контрактов других игроков и Гильдий.

- Прокачивать свой **герб** и Поместье игровыми достижениями и продавать его на открытом рынке.
- Спекуляции на рынке ресурсов.
 - Из-за системы глобальных событий и гильдейских квестов, а также из-за PvP Альянсов, рынок ресурсов и юнитов Тонархии всегда находится в движении, что позволяет торговцам заработать на колебаниях курсов.
- Стейкинг \$AQUA.

Для Гильдий и Альянсов

- Перераспределение \$AQUA из сокровищницы Гильдии.
- Доход от деятельности других игроков на занятой Альянсом территории.
- **Владеть инфраструктурой** игры (**100 Миров**)
 - В этих мирах организуются обмены внутриигровыми ресурсами (только на них, физически их нужно туда доставить), с каждого обмена комиссии идут владельцу планеты.
 - Владельцы могут организовывать “игры внутри игры” на планетах. Это может быть гладиаторские бои, прятки, бросание монетки, покер и тд. Весь доход с игр они забирают себе.
- Все механики заработка для соло-игроков, эффективность которых повышается за счёт эффекта масштаба и возможности более узкой специализации каждого члена Гильдии.

NFT Герб (Q1 2024)

Минт по запросу, стоимость равна размеру стейка

Важно: Stake-to-play будет интегрирован в Q1 2024. До этого Tonarchy имеет только режим free-to-play и все игроки могут получать награды.

Герб — это NFT-предмет, фактически являющийся игровым аккаунтом Лорда и доказательством его статуса. Внося стейк определённого размера, игрок вместе с NFT-гербом получает доступ ко всем игровым активностям, а также стартовые игровые ассеты.

NFT, сохраняющий прогресс

Герб является передаваемым предметом, сохраняет в себе игровой прогресс и накапливает важный игровой ресурс — **FYRE**. С момента **внесения стейка** и минтинга Герба, в распоряжение игрока попадает накапливаемый непосредственно в контракте NFT ресурс FYRE, максимальное количество которого для одного аккаунта-Герба ограничено.

При **передаче NFT** (например, при продаже) передаётся и весь игровой прогресс — включая Поместье и Ранг — кроме других NFT-ассетов.

Владение несколькими Гербами

Один игрок имеет возможность владеть несколькими Гербами на одном кошельке, но в конкретный момент времени может играть только за один Герб. Игра предполагает активное участие игрока как в экспедициях во Внешние Миры, так и во взаимодействии с другими игроками, что является естественным барьером к использованию одним игроком нескольких аккаунтов.

Сжигание NFT и возврат стейка

У игрока в любой момент времени есть возможность **вернуть вложенный стейк**, путем **сжигания** NFT-герба. При сжигании, все накопленные за время игры достижения и FYRE пропадают навсегда. Альтернативой сжиганию является продажа Герба с его сохранённым прогрессом на любом NFT-маркетплейсе.

Геймплейный аспект

В отношении **геймплея**, FYRE является мерой энергии, определяющей Ранг игрока, максимальное количество одновременно снаряжаемых **Героев**, количество юнитов и построек во Внутренних Мирах, возможность участия в организации Гильдий и Альянсов, а также состояние Помесья игрока.

Преимущество в игровом прогрессе, особенно на старте игры, зависит от количества доступного игроку FYRE. В зависимости от размера первоначального стека, возраста стека, **типа Герба** и стартовой колоды Героев, ранние участники получают благоприятные условия для развития и экспансии.

NFT Герб Советника

50 отрисованных вручную NFT

Герб Советника — это NFT, позволяющий владельцам создавать Альянсы. Он может быть приобретён как лично, так и через использование сокровищницы Гильдии.

Выгоды от приобретения в любом из вариантов покупки распространяется на Гильдию владельца. Также, часть выгод от приобретения распространяется на все Гильдии в Альянсе.

Выгоды, распространяющиеся на Гильдию-лидера Альянса:

- Возможность создания Альянса и участие в Политике и Захвате Территорий в [Столице](#).
- Возможность создавать голосования через DAO Альянса.
- Нулевая комиссия на торговлю и обмен в [NFT-маркетплейсе](#) Тонархии;
- Возможность нетворкинга с командой Тонархии — реклама, промо и консультации;
- Возможность создавать и устанавливать косметические эффекты Альянса в уникальных расцветках. Эти косметические эффекты доступны всем Гильдиям в Альянсе.

Выгоды, распространяющиеся на все Гильдии в Альянсе:

- Возможность экипировать косметические эффекты Альянса.
- Возможность участия в политических Квестах для заработка Влияния и последующего захвата территорий.
- Доля от наград с захваченных территорий. Доля определяется при создании Альянса и меняется только на DAO-голосовании.
- Доля от наград после выполнения Глобальных Событий.

Если Гильдия в составе Альянса, не являющаяся его лидером, имеет Герб Советника, она получает право вето на DAO-голосованиях Альянса.

Владельцы **Герба Советника** также имеют возможность участия в партнёрских программах и [совместных](#) с Тонархией проектах в блокчейне TON.

NFT TON Heroes

Зачем нужны

TON Heroes в зависимости от **класса** дают холдеру:

- Сокращение необходимого времени **личного участия** для заработка в игре.
- Снижение микроменеджмента в игре за счёт продвинутого ИИ.
- Расширение возможностей по **использованию внутриигровых активов**.
- **Создание NFT Героев** следующих поколений и NFT снаряжения

Игровой персонаж

Под управлением игрока находятся **Герои** — NFT-Последователи. Количество одновременно экипируемых Героев ограничено FYRE, поэтому их состав формирует определённый стиль **игры**. Герои обладают уникальной внешностью и особенностями, такими как **класс**, обуславливающий сферу деятельности героя; **редкость**, показатели характеристик, **способности**, возможность **бридинга**, список потребностей и некоторые вторичные признаки.

Возможности и ограничения

Для того, чтобы осуществлять свою деятельность в Мирах на грани реальности, Героям необходим **FYRE**. Каждый герой имеет собственный **показатель потребности в FYRE**. Эта потребность может быть удовлетворена при выделении для него персонально части доступного игроку FYRE, либо от **обогретой территории Аванпоста**. Количество доступных для безопасного размещения Героев на обогретой территории зависит от **объёма FYRE**, определённого для обогрева. Так, к примеру, на территории, обогретой 5 FYRE, могут без последствий разместиться несколько Героев и войск, чья совокупная потребность в обогреве не превышает 5. В случае, когда число Героев и войск превысит допустимый уровень, последние появившиеся на территории юниты и постройки будут заморожены. Замороженные юниты и постройки не могут предпринимать никаких действий, ничего не могут производить, и обладают уязвимостью ко всему урону. Юнит находится в таком состоянии, пока не умрёт или не будет обогрет.

Герой испытывает потребности, требующие от игрока внимания и выполнения действий, направленных на поддержание максимальной эффективности NFT-персонажа.

Выносливость

Выполняя различные **игровые активности**, игрок может перманентно поддерживать экипированного Героя в максимально эффективном состоянии. Другим важным внутриигровым ограничением NFT-персонажа является **запас выносливости**.

Выносливость — внутриигровой ресурс, хранящийся в смарт-контракте и расходующийся во время пребывания во Внутренних Мирах. По исчерпанию запаса выносливости, Героя нельзя взять во Внутренний Мир. Находящийся во Внутреннем Мире Герой с исчерпанной Выносливостью будет иметь значительно сниженные характеристики. Восстановить Выносливость можно со временем или с помощью **\$AQUA**. Герой сохраняет все свои способности и игровой опыт, восстанавливает прежнюю активность после восполнения выносливости, а также может быть продан на любом **NFT-маркетплейсе**.

Нулевое поколение

Герои **нулевого поколения** лишены проблем их потомков. Ключевое отличие заключается в том, что у Gen-0 Героев неограниченная выносливость, и они могут находиться во Внутренних Мирах сколь угодно долго.

TON Heroes Нулевого Поколения

2222 неповторимых перворождённых Героев

Свобода действий

Нулевое Поколение Героев — это 2222 отрисованных вручную NFT-героев, отличающиеся от Героев **первого поколения** уникальной внешностью, чистотой крови и возможностями:

- Бесконечная **выносливость** позволяет использовать Героя сколь угодно долго;
- Ранний доступ ко всем продуктам Тонархии
- Особые внутриигровые преимущества;
- Гораздо более способный ИИ, чем у большинства потомков.
- Выгодные стартовые условия для **бридинга**,

Герои Нулевого Поколения подразделяются на **классы**, определяющие сферу их деятельности, набор классовых способностей и игровых показателей. Владельцы Gen0-Героев станут **единственными поставщиками новых поколений Героев**, потому что единственный способ производить новых Героев — это **бридинг** Gen0-Героев. Небольшие продажи Gen-0 Героев могут происходить, чтобы ввести новые уникальные гены, но это будет происходить под тщательным контролем, чтобы предотвратить инфляцию или уменьшение ценности существующих Героев Нулевого Поколения. Общее число Gen-0 Героев навсегда останется неизменным: 2222.

Классы Героев

Описание особенностей NFT-персонажей

Функции Героев

Герои могут выступать как Последователи игрока, так и как его аватары: находясь в относительной безопасности во Внутреннем Мире, игрок может начать управлять любым из своих Героев в любой момент и отдавать приказы через него.

Герои также обладают усовершенствованным ИИ по сравнению с остальными юнитами: боевые Герои могут самостоятельно принимать тактические и стратегические решения в зависимости от природы данного приказа. NFT-Герои, как и игроки, бессмертны. Если их убьют во Внутренних Мирах, они возрождаются в Столице, и полностью восстановятся через сутки.

Специализация

Класс отвечает за специализацию персонажа в игре и определяет стартовые показатели, классовые способности и бонусы.

- **Адмирал** — протеже Эктиля, Мечтателя Бездны. Разум Адмирала находит выход из безвыходных ситуаций, а его душа наделяет рвением даже механизмы. Стратегически важный и крайне опытный военный специалист, участвующий в PvP и PvE-геймплее.

Обладает усовершенствованным ИИ в области логистики и прокладывания маршрутов. Позволяет транспортным юнитам функционировать и перевозить ресурсы **автономно без участия игрока**. Обеспечивает безопасность перевозок добытых ресурсов и \$AQUA к Аванпосту игрока и к Порталам в Столицу. Без этого героя игроку понадобится личное участие в обеспечении безопасности перевозок: пристальное внимание за транспортом на протяжении всего пути следования, в противном случае груз может быть разграблен или утерян.

Увеличенный радиус обзора позволяет Адмиралу лучше принимать решения в случае нападения: когда отступить, когда нападать, и когда преследовать противника. Бонус к скорости передвижения и урону механизированных и транспортных юнитов позволяет ему делать свою работу ещё эффективнее. Также, юниты, ведомые Адмиралом, могут преодолевать границы между Внутренними Мирами без Порталов.

- **Генерал** - воин Анакрита, Возрождающего Палача. Его тело преодолело цикл жизни и смерти, и служит домом для многих духов природы. Незаменим в нападении на игроков и NPC, и обороне аванпостов и крепостей игрока.

Генерал обладает усовершенствованным ИИ в области микроменеджмента войсками, принятии тактических и стратегических решений: устройство засад, проведение обходных манёвров, дробление сил противника на малые части, окружение, и, при необходимости, своевременное отступление.

Юниты, ведомые Генералом, обладают повышенным уроном, могут игнорировать некоторые элементы ландшафта при перемещении и ненадолго преодолеть границы между жизнью и смертью.

- **Леди** — представительница ордена Сестёр Эйдотеи, Госпожи Красоты и Гнева. Душа Леди - источник энергии жизни, а тело - её проводник. Герой поддержки, дающая различные усиливающие ауры юнитам и перезаряжающая способности других Героев. Может творить заклинания, направленные на контроль вражеской армии: ограничение скорости передвижения, воплощение препятствий, и снижение урона.

В Столице Леди даёт бонус к скорости восстановления всех Героев. Является необходимым элементом при **бридинге** NFT-героев из двух родительских NFT с наследованием класса, навыков, особенностей и показателей.

- **Аква-жрец** — служитель Кроцеи, Композитора Океана. Они чувствуют и в совершенстве манипулируют проводником Мировой Души - \$AQUA. Герой-маг, главная задача которого - поиск и перевод bAQUA в \$AQUA.

Аква-жрец может в автоматическом режиме искать на карте места скопления \$AQUA: будь она в залежах, на персонажах, в транспорте или строениях. Для этого ему не нужно полагаться на зрение: он чувствует её за пределами обзора, сквозь ландшафт и укрепления.

При возведении Капсулы Медитации во Внутреннем Мире, способен постепенно преобразовывать bAQUA (включая заблокированную) в обычную \$AQUA. Его продуктивность повышается со временем, пока ему не было отдано других приказов и пока Капсула не получала урона.

Обладает рядом могущественных заклинаний, которые перезаряжаются только во время медитации в Капсуле. Это наделяет его боевым потенциалом в случае самообороны, масштабного наступления и обороны Аванпоста.

- **Наместник** — длань Кайллора, Проявителя Света. Наместники стремятся к совершенству как внутри себя, так и в обществе. Достигают они его посредством духовных практик и мастерством в искусстве управления, убеждения и организации.

Находящийся в Аванпосте Наместник отдаёт приказы неработающим юнитам, и назначать юнитов и транспорт на транспортировку ресурсов и \$AQUA при достижении определенных значений, а также проводить своевременные улучшения и расширения производств.

Однако, основное его преимущество - в Аванпостах, занятых NPC. При наличии достаточного военного перевеса, Наместник может занять Аванпост без боя и управлять NPC, которые там находятся, для выполнения поставленных вами задач: добыча ресурсов, охрана торговых путей, или рейды на других игроков. Такие Аванпосты не требуют FYRE, но из-за этого же не могут ничего производить и строить: силы такого Аванпоста напрямую привязаны к занимающим его NPC.

- **Агент** — одни из многих глаз и ртов Зоэра, Всевидящего Златоуста. Их гибкий разум обладает даром яснознания, а ловкость тела позволяет остаться незамеченным.

PvP-герой, для которого не существует тайн и неуязвимых целей. Он обладает увеличенным полем обзора, который не могут заслонить элементы ландшафта, стены и постройки.

Способны автоматически проводить разведку территорий, и предупреждают Игрока и остальных Героев о возможной опасности. Если Агент заметит Героя противника и посчитает, что может его устранить, оставшись незамеченным, он это сделает. Агенты ударяют редко, но сильно, и получают бонус к урону, если находятся вне зоны видимости противника.

Для них единственными возможны некоторые PvP-опции в Столице: устранение Героев в Столице и саботаж Поместий.

- **Ментат** — алхимики, учёные, творцы и верные ученики Гихейм, Зеркала Мира. Разум Ментата может манипулировать тайным устройством вещей, мистически преобразуя материю и энергию.

Этот Герой предоставляет бонусы к скорости производства Станций, может превращать ресурсы во временные усиления для юнитов, а также может создать Станцию Трансмутации. Она позволяет преобразовывать ресурсы одного типа в ресурсы другого типа, находящиеся на той же технологической ступени.

Если при производстве или переработке возникает нехватка определённых ресурсов, Ментат автоматически может восполнить нехватку, пользуясь Станцией Трансмутации.

В Столице ментат предоставляет значительные бонусы к производству NFT-Снаряжения и Станций и позволяет игроку создавать копии NFT-Чертежей с ограниченным количеством использований.

Бридинг Героев

Уникальная династическая система

У игрока есть возможность построить свою Династию, используя бридинг **NFT-героев**. Система наследования делает возможным появление на свет нового, уникального NFT-персонажа следующего поколения, наследующего класс, навыки и часть показателей родителей. Процветание Династии игрока напрямую влияет на количество его активов, преимуществ от участия в Гильдиях и Фракциях, прибыльность Владений и многое другое.

Бридинг Героев возможен между двумя NFT-персонажами разного пола, не состоящими в родственных связях, ограниченное количество раз. Герои последующих поколений, начиная с Нулевого, в результате бридинга образуют NFT-персонажа с меньшими, чем у родителей, показателями. Например, у Героев первого поколения появляется **запас выносливости**, определяющий максимальное количество снаряжений в колоду и выполняемых действий, доступное до перезарядки NFT-персонажа.

Количественные ограничения на бридинг хранятся в признаке родительских NFT "**плодовитость**" и ограничиваются нижним значением одного из родителей. Продолжение рода расходует вышеупомянутый показатель — **плодовитость** NFT: этот параметр строго ограничен для выбранной пары персонажей и безвозвратно уменьшается после каждой попытки бридинга. Процесс бридинга также требует единовременной траты определённой суммы в токене **\$AQUA**.

При бридинге героев разного **поколения**, Наследник получает следующее по старшинству поколение после максимального родительского. Класс Наследника случайным образом выбирается из двух родительских классов. При этом, новый Герой наследует несколько родительских **способностей**, включая одну из **классовых**, а большинство стартовых показателей определяются наследственностью.

Каждый из NFT-героев хранит в своём смарт-контракте сведения о "родителях" и "потомках" в виде признаков NFT, а записи блокчейна подтверждают "родство" — данные о минтинге, наследуемые и передаваемые черты. Преимущества разных классов и сочетание наследственных показателей могут принести игроку ощутимый успех: за счёт Наследника можно достичь значительного тактического превосходства в игре, увеличить экосистемные бонусы или получить прибыль от торговли в **маркетплейсе**.

NFT-Миры

100 эксклюзивных NFT-Миров

NFT-Миры - уникальные пространства, часть инфраструктуры Тонархии, дающая владельцу возможность организации "игры внутри игры".

Владение NFT-Миром дает владельцу доступ к разработке внутриигровых активностей по модели **Roblox** и получению прибыли с активности игроков. Например, владелец может организовать мир с механиками казино, гладиаторских боёв, букмекерской конторы, **весь доход с которых владелец Мира забирает себе**. Владельцу Мира также доступна опция **сдачи мира в аренду** другим игрокам и получать большую часть дохода с организованных ими игр.

Это означает, что владелец Мира может делегировать право управления активами другому игроку, получая прибыль за активности и успехи поверенного. Мир может быть сдан в аренду как целиком, так и в виде отдельных территорий, имеющих различные характеристики и ценность для игроков с разными стратегиями.

Владение Миром также обеспечивает:

- Возможность **организации игровых активностей** в Мире и получение с этого прибыли.
- Доступ к инструментам разработчика.
- Преимущества при организации Гильдий и Альянсов
- Возможность сдачи в аренду всего NFT-Мира или части его активов;

Производства и пассивный доход

Сдавая в аренду часть территорий Мира под частные нужды, землевладелец получает значительную долю прибыли от аренды и делегированных активностей. Игрок имеет возможность лично строить объекты в своих Мирах, получая большую часть прибыли, чем при аренде аналогичного объекта другим игроком.

Владелец Мира способен возводить **инфраструктурные объекты**, использовать которые могут любые другие игроки, либо только члены Гильдии или Альянса. В список таких объектов входят производства, логистические

хабы, казино, склады, курорты, тренировочные лагеря и множество прочих недвижимых активов.

База для Альянсов

Помимо прочего NFT-Миры выводят управление Альянсом на новый уровень. Альянс, обладающий Миром, получает доступ к инструментам, до этого доступным только разработчикам: изменение внешнего вида всех юнитов Альянса, создание собственных внутренних продуктов, фракций и событий этого Мира, и так далее. NFT-Миром может владеть как Гильдия-лидер Альянса, так и весь Альянс одновременно, покупая Мир вскладчину.

NFT Снаряжение

Дополнения к существующим NFT-активам

Игровые механики позволяют игрокам создавать **NFT-снаряжение**, которое впоследствии может быть надето на героя с **целью улучшения его способностей** или продано на NFT-маркетплейсе.

Зачем нужно снаряжение

При создании следующих поколений TON Heroes каждое последующее поколение обладает более слабыми характеристиками, чем предыдущее. Это можно **компенсировать только за счет снаряжения**. Снаряжение временно улучшает показатели героя и подвержено износу. **Цель снаряжения в игре - компенсация неизбежной инфляции и ухудшения генофонда героев.**

Создание снаряжения

Создание снаряжение происходит путем **крафта**: соединения необходимых ресурсов, соответствующих производственных построек и героев-ментатов. Создание, поддержка и обеспечение безопасности сложных производственных цепочек стимулирует игроков объединяться в гильдии и фракции. NFT-снаряжение представляет собой **отдельный класс предметов**, используемых в симбиозе с другими NFT-активами игры: Героями, Строениями, Гербами и Мирами.

Спектр доступных в игре NFT-снаряжений изначально будет состоять из коллекций команды Toparchy, а впоследствии его будут дополнять одобренные сообществом и командой на голосовании NFT-коллекции других талантливых артистов и проектов.

Подробности о механике работы снаряжения с разными типами активов будут предоставлены позже.

Вознесение NFT

Игроки статусов Лорд и Рыцарь могут получать в процессе игры награды в виде героев, транспорта, снаряжения и других активов. Игровые активы делятся на два вида: смертные и вознесенные.

- **Смертные** - внутриигровые аналоги NFT-активов, отличающиеся невозможностью быть обмененными или проданными, а так же лишенные бессмертия. Активы такого рода могут быть утрачены игроком в ходе сражений или ограблений. И Лорд, и Рыцарь получают смертных в качестве награды.
- **Вознесенные** - бессмертные активы в виде NFT, доступные к обмену и продаже. Их невозможно утратить в бою навсегда - они могут пасть во Внутреннем Мире, и возродиться в Столице, полностью восстановившись через определенное время.

Обряд Вознесения смертных до NFT доступен только Лордам и требует сжигания \$AQUA для проведения.

Социальные сети

Социальные сети:

- Discord: <https://discord.gg/KYETZCx3>
- Twitter: [@tonarchy](#)
- Telegram: [@tonarchy](#)

Контакты

По вопросам сотрудничества, партнерства, рекламы:

contact@tonarchy.online - e-mail

[@tonarchy_online](https://www.tonarchy.online) - Telegram