



# VALANNIA

LA EXTENSIÓN DEL MUNDO

A UN UNIVERSO DE FANTASÍA

## • 1 INTRODUCCIÓN PÁG. 3

- 1.1 PROPÓSITO DE ESTE DOCUMENTO
- 1.2 A QUIEN VA DIRIGIDO ESTE DOCUMENTO
- 1.3 MECÁNICAS CENTRALES DEL JUEGO
- 1.4 MECÁNICAS DE LA BLOCKCHAIN

## • 2 QUÉ ES VALANNIA? PÁG. 5

- 2.1 MECÁNICAS Y USOS DE LA BLOCKCHAIN
- 2.2 INNOVACIÓN
- 2.3 UNREAL ENGINE 5
- 2.4 IA EN EL DESARROLLO
- 2.5 NUESTRA VISIÓN
- 2.6 QUE OFRECE VALANNIA DE NUEVO?

## • 3 MECÁNICAS DE JUEGO PÁG. 11

- 3.1 EL MUNDO: VALANNIA
- 3.2 EXPLORACIÓN DE UN MUNDO NO CONOCIDO
- 3.3 ZONAS DE VALANNIA
- 3.4 PILARES DEL JUEGO
- 3.5 INICIO
- 3.6 COMBATE
- 3.7 MINERÍA
- 3.8 PROFESIONES
- 3.9 CRAFTING Y MEJORAS DE OBJETOS
- 3.10 MEGA CONSTRUCCIONES
- 3.11 GUILDS
- 3.12 POLÍTICA IN GAME: DIPLOMATIC GAMEPLAY

## • 4 NUESTRO MVP: VALANNIA ARENA PÁG. 18

- 4.1 QUE ES VALANNIA ARENA
- 4.2 VALANNIA ARENA: GAMEPLAY
- 4.3 UNIDADES DE COMBATE
- 4.4 EL HÉROE
- 4.5 CIRCUITO COMPETITIVO
- 4.6 CONEXIÓN ENTRE VALANNIA Y VALANNIA ARENA

## • 5 EL NACIMIENTO DE VALANNIA PÁG. 24

- 5.1 FASES
- 5.2 ANILLOS DE VALANNIUM
- 5.3 PERGAMINOS
- 5.4 LAS 8 RAZAS
- 5.5 LOS HÉROES



## • 6 ECONOMÍA PÁG. 31

- 6.1 MONEDA IN GAME: VALANNIUM GOLD
- 6.2 EMISIÓN DE VALANNIUM GOLD
- 6.3 MINERÍA Y RECURSOS
- 6.4 TOKEN DEL JUEGO
- 6.5 JOYAS
- 6.6 NEGOCIOS
- 6.7 OBJETOS
- 6.8 MAQUINA TYXEN
- 6.9 INTERACCIÓN IN-GAME DEL JUGADOR CON LA MONEDA Y EL TOKEN

## • 7 TOKENOMICS PÁG. 41

- 7.1 LA ECONOMÍA DEL JUEGO
- 7.2 VALANNIUM GOLD & VALANNIA TOKEN
- 7.3 ELEMENTOS DE LA ECONOMÍA
- 7.4 CRAFTING DE OBJETOS Y PLANOS
- 7.5 MAPAS Y NUEVOS TERRITORIOS
- 7.6 ZONAS Y LOOT
- 7.7 ACTIVOS FUNDAMENTALES
- 7.8 VALANNIA TOKEN
- 7.9 FLUJO DE LA ECONOMÍA
- 7.10 TOKENOMICS
- 7.11 SUMINISTRO Y DISTRIBUCIÓN DE VALANNIA TOKEN
- 7.12 QUEMA DE TOKENS DE VALANNIA
- 7.13 RECOMPENSAS EN EL JUEGO DE TOKENS DE VALANNIA
- 7.14 POLÍTICA SOBRE LA EMISIÓN DE VALANNIUM GOLD Y BALANCE ECONÓMICO
- 7.15 NFTs EN VALANNIA
- 7.16 YACIMIENTOS DE RECURSOS
- 7.17 EL FUTURO DEL GAMING
- 7.18 ESTADÍSTICAS Y FUENTES: 2023-2027
- 7.19 ESTUDIO DE MERCADO
- 7.20 DAO
- 7.21 CONCLUSIONES
- 7.22 AVISO LEGAL

# VALANNIA

# • INTRODUCCIÓN •

VALANNIA ES MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE JUEGO. ES UN MUNDO GIGANTE DE FANTASÍA MEDIEVAL EN EL QUE LOS JUGADORES PODRÁN CONVERTIRSE EN AVATARES DE UNA DE LAS 8 FACCIÓNES QUE LUCHAN POR SUS RECURSOS, EXPANSIÓN TERRITORIAL E INFLUENCIA POLÍTICA DEL MUNDO.

TÚ, UN HABITANTE DE VALANNIA, PODRÁS INTERACTUAR SOCIAL Y ECONÓMICAMENTE DE MANERA ÚNICA, LO QUE TE PERMITIRÁ GENERAR UN IMPACTO REAL EN EL FUTURO DEL MUNDO DE MUCHAS FORMAS DIFERENTES, MIENTRAS TIENES LA OPORTUNIDAD DE GANAR RECOMPENSAS POR TU CONTRIBUCIÓN. ESTE DOCUMENTO DESCRIBE EN DETALLE QUÉ ENCONTRARÁS EN EL MUNDO COMO CIUDADANO DE VALANNIA.

## — PROPÓSITO DE ESTE DOCUMENTO

ESTE DOCUMENTO PROPORCIONA INFORMACIÓN DETALLADA UN VIDEOJUEGO MMO DE ESTRATEGIA, AMBIENTADO EN UN MUNDO DE FANTASÍA QUE ESTÁ ENFOCADO A UN NÚMERO DE PERSONAS MASIVO Y UTILIZA LOS MEJORES COMPONENTES DE LA BLOCKCHAIN PARA LOS JUGADORES: VALANNIA.

EL PILAR FUNDAMENTAL DE ESTE DOCUMENTO ES MOSTRAR CÓMO SE PUEDE CREAR UN VIDEOJUEGO ENFOCADO A UN PÚBLICO MUY AMPLIO UTILIZANDO LA TECNOLOGÍA BLOCKCHAIN, PERO SIN OLVIDAR EN TODO MOMENTO LO QUE HACE EXITOSOS A LOS JUEGOS: LA JUGABILIDAD Y LOS JUGADORES. EL JUEGO VA PRIMERO.

ESTO NO PRETENDE SER UN DOCUMENTO TÉCNICAMENTE PROFUNDO, PERO SÍ UNA INTRODUCCIÓN A VALANNIA, Y A CÓMO PODRÍA DESARROLLARSE CUALQUIER CIUDADANO DEL MUNDO, YA SEA UN VENDEDOR AMBULANTE, EL MEJOR HERRERO HUMANO, UN TERRATENIENTE, EL ESPÍA MEJOR PAGADO DEL MUNDO O EL COMANDANTE MÁS LAUREADO DE TODO VALANNIA.



## A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE DOCUMENTO

ESTE DOCUMENTO VA DIRIGIDO A EMPRENDEDORES, A TODA LA COMUNIDAD BLOCKCHAIN, A INVERSORES Y POR SUPUESTO, ESTE DOCUMENTO VA DIRIGIDO A TODO GAMER QUE UNA VEZ SOÑÓ CON UN JUEGO MMO CON POSIBILIDADES INFINITAS, LA OPORTUNIDAD DE SUBIR DE NIVELES, EXPLORAR UN MUNDO INMENSO, EQUIPAR SU AVATAR Y LA POSIBILIDAD DE CONSTRUIR TU CASTILLO, COMANDAR TUS TROPAS ESTRATÉGICAMENTE PARA BATALLAS ÉPICAS DE GRAN ESCALA QUE PUEDAN IMPACTAR EL FUTURO DEL JUEGO, TODO EN UN MUNDO ABIERTO, EN TIEMPO REAL, EN UN MUNDO MEDIEVAL DE FANTASÍA, DONDE PUEDES SER DUEÑO DE LA TABERNA MÁS FAMOSA DE LA CAPITAL O BIEN UN EXPLORADOR EN BUSCA DE BOTINES EN LAS PROFUNDIDADES DE VALANNIA.

## MECÁNICAS CENTRALES DEL JUEGO

EXPLORACIÓN DE MUNDO

CONQUISTA Y CONTROL DE TERRITORIOS

CONTROL DE TROPAS, CON UNA GRAN VARIEDAD DE UNIDADES DIFERENTES POR RAZA

MECÁNICAS DE GUILDS (GRUPO DE JUGADORES), AVANZADAS: POLÍTICA Y DIPLOMACIA

SISTEMA DE PROFESIONES

ECONOMÍA REAL

MINADO Y EXTRACCIÓN DE RECURSOS, JOYAS Y MATERIAS PRIMAS

CREACIÓN DE NEGOCIOS IN-GAME

JEFES DE MUNDO

JUGADOR VS ENTORNO (PvE)

JUGADOR VS JUGADOR (PvP)

EXPLORAR Y LUCHAR EN DUNGEONS PROCEDURALES

TODO CONSTRUIDO EN UNREAL ENGINE 5

## MECÁNICAS DE LA BLOCKCHAIN

EL TOKEN DE VALANNIA TIENE USO DENTRO Y FUERA DEL JUEGO

TOKENS NO FUNGIBLES TOTALMENTE DESCENTRALIZADOS

CONSTRUIDO EN PROTOCOLO SOLANA

TOKEN DESCENTRALIZADO, CON UTILIDAD POLÍTICA, DIPLOMÁTICA Y OTRAS UTILIDADES IN-GAME.

TOKEN DE HÍBRIDO (GOBERNANZA Y UTILIDAD), CON SUMINISTRO FINAL FIJO

# • ¿QUE ES VALANNIA? •

VALANNIA ES UN JUEGO MASIVO MULTIJUGADOR EN LÍNEA (MMO) QUE OFRECE A LOS JUGADORES UNA EXPERIENCIA INMERSIVA DE ESTRATEGIA EN UN MUNDO DE FANTASÍA. CON OCHO DIFERENTES RAZAS PARA ELEGIR, CADA UNA CON CARACTERÍSTICAS ÚNICAS, LOS JUGADORES PUEDEN PERSONALIZAR SU HÉROE Y MEJORAR SUS HABILIDADES Y EQUIPO A MEDIDA QUE AVANZAN EN EL JUEGO.

LA RECOLECCIÓN DE RECURSOS, PIEDRAS PRECIOSAS Y OBJETOS RAROS, ASÍ COMO LA FABRICACIÓN DE OBJETOS COMPLEJOS, PERMITE A LOS JUGADORES CREAR UN ARSENAL DE HERRAMIENTAS PODEROSAS PARA SU USO Y COMERCIO. ADEMÁS, LOS JUGADORES PUEDEN SER PROPIETARIOS DE SU PROPIO CASTILLO, DONDE PUEDEN CONSTRUIR Y RECLUTAR TROPAS PARA FORTALECER SU POSICIÓN Y EXPANDIR SU TERRITORIO.

LOS GUILDS DESEMPEÑAN UN PAPEL FUNDAMENTAL EN LA EXPERIENCIA DE VALANNIA, FOMENTANDO EL JUEGO EN EQUIPO Y LA COOPERACIÓN. LOS LÍDERES DE GUILDS TIENEN LA CAPACIDAD DE ADMINISTRAR LOS RECURSOS Y DESARROLLAR TECNOLOGÍAS AVANZADAS PARA CONSTRUIR MEGA ESTRUCTURAS Y AVANZAR EN LA CONQUISTA DEL MUNDO DE VALANNIA. LOS GUILDS TAMBIÉN PUEDEN COMPETIR EN BATALLAS TERRITORIALES Y DE RECURSOS CON OTROS GUILDS, LO QUE AÑADE UNA DIMENSIÓN ADICIONAL DE ESTRATEGIA Y ACCIÓN AL JUEGO.

EN RESUMEN, VALANNIA ES UN JUEGO MMO DE ESTRATEGIA DE GRAN ESCALA QUE OFRECE A LOS JUGADORES LA POSIBILIDAD DE PERSONALIZAR SU PERSONAJE, RECOLECTAR RECURSOS Y OBJETOS RAROS, CREAR OBJETOS PODEROSOS, CONSTRUIR SU PROPIO CASTILLO Y COMPETIR EN BATALLAS TERRITORIALES Y DE RECURSOS. CON SU ENFOQUE EN EL JUEGO EN EQUIPO Y LA COOPERACIÓN, VALANNIA ES UNA EXPERIENCIA INMERSIVA QUE OFRECE MUCHAS HORAS DE DIVERSIÓN Y EMOCIÓN.





## MECÁNICAS Y USO DE LA BLOCKCHAIN

EN VALANNIA ESTAMOS PLANEANDO INTRODUCIR UNA ECONOMÍA EN EL JUEGO MEDIANTE LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA FORMA NO FUNGIBLE DE UNIDADES BLOCKCHAIN PARA REPRESENTAR ACTIVOS EN LA PLATAFORMA, NFTs. LOS ACTIVOS EN VALANNIA SERÁN INMUTABLES Y DESCENTRALIZADOS, OFRECIÉNDOLE AL JUGADOR DE MMO'S LO QUE SIEMPRE HA QUERIDO: PROPIEDAD REAL. VAMOS, QUE ESA ESPADA QUE TARDÓ 1000 HORAS DE JUEGO EN CONSEGUIR, SEA POR FIN REALMENTE SUYA.

LOS ACTIVOS EN BLOCKCHAIN NO PUEDEN SER REPLICADOS, ESTO PERMITE QUE LA MONEDA SEA UN CASO VIABLE PARA LA CADENA DE BLOQUES, LO QUE NOS PERMITIRÁ IMPLEMENTAR UNA ECONOMÍA EN EL JUEGO.



## INNOVACIÓN

VALANNIA ES ALGO TOTALMENTE NUEVO Y DISRUPTIVO, ES UN HÍBRIDO DE UN MMO RPG TRADICIONAL, CON UN JUEGO ESTRATÉGICO MASIVO A GRAN ESCALA EN TIEMPO REAL. PUEDES EXPLORAR EL MUNDO CON TU AVATAR EN BÚSQUEDA DE TESOROS NUNCA VISTOS, O SER EL COMANDANTE MÁS GALARDONADO DE TODO EL PLANETA, CON TODO UN GUILD A TUS ESPALDAS, SER EL PROPIETARIO DE LA MEJOR TABERNA DE LA NACIÓN GLORB O UN POLÍTICO TYXEN. VALANNIA ES LA MEZCLA PERFECTA DE UN JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL CON UN MMO TRADICIONAL EN UN MUNDO MEDIEVAL DE FANTASÍA CON RAZAS NUNCA VISTAS. TODO ESTO EN BLOCKCHAIN, DANDO A LOS CIUDADANOS DE VALANNIA CONTROL Y LIBERTAD TOTAL SOBRE SUS ACTIVOS.

MEDIANTE EL USO DE LA BLOCKCHAIN, LOS JUGADORES PODRÁN COMERCIALIZAR SUS ACTIVOS (RECURSOS, JOYAS, OBJETOS, ESTRUCTURAS) EN EL MARKETPLACE Y ASÍ LA POSIBILIDAD DE OBTENER INGRESOS REALES POR LAS ACTIVIDADES QUE DESARROLLAN EN EL JUEGO.

# • UNREAL ENGINE 5 •

UNREAL ENGINE 5 ES UN MOTOR DE JUEGO QUE HA REVOLUCIONADO LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO DIGITAL CON SU TECNOLOGÍA DE GRÁFICOS EN TIEMPO REAL. SU CARACTERÍSTICA MÁS INNOVADORA ES LA TECNOLOGÍA DE NANITE, QUE PERMITE REPRESENTAR UNA CANTIDAD INCREÍBLE DE DETALLES EN LOS MODELOS 3D SIN REQUERIR OPTIMIZACIÓN MANUAL. ESTA TECNOLOGÍA UTILIZA LA TÉCNICA DE MICROPOLÍGONOS PARA RENDERIZAR OBJETOS DE ALTA CALIDAD CON UNA CANTIDAD ENORME DE TRIÁNGULOS, LO QUE HA ELIMINADO LA NECESIDAD DE OPTIMIZACIÓN MANUAL Y HA PERMITIDO QUE LOS DESARROLLADORES IMPORTEN MODELOS 3D ALTAMENTE DETALLADOS, LOS CUALES SON RENDERIZADOS EN TIEMPO REAL SIN REDUCIR SU CALIDAD.

ADEMÁS DE NANITE, UNREAL ENGINE 5 CUENTA CON OTRA TECNOLOGÍA INNOVADORA LLAMADA LUMEN, QUE ES UN SISTEMA DE ILUMINACIÓN GLOBAL COMPLETAMENTE DINÁMICO Y EN TIEMPO REAL. LUMEN PERMITE A LOS DESARROLLADORES CREAR ESCENAS ALTAMENTE DETALLADAS Y REALISTAS CON ILUMINACIÓN COMPLETAMENTE DINÁMICA, LO QUE SIGNIFICA QUE LAS SOMBRAS Y LA LUZ SE ADAPTAN EN TIEMPO REAL A CUALQUIER CAMBIO EN LA ESCENA. ESTO PROPORCIONA A LOS DESARROLLADORES UN MAYOR CONTROL SOBRE LA ESTÉTICA Y LA ATMÓSFERA DEL JUEGO.



OTRA CARACTERÍSTICA IMPORTANTE DE UNREAL ENGINE 5 ES SU EXCELENTE SOPORTE PARA LA CREACIÓN DE EXPERIENCIAS MULTIJUGADOR. EPIC ONLINE SERVICES (EOS) PROPORCIONA UNA ARQUITECTURA ESCALABLE Y FLEXIBLE, LO QUE SIGNIFICA QUE PUEDE ADAPTARSE A DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS Y ESCENARIOS MULTIJUGADOR, DESDE PEQUEÑOS JUEGOS EN COOPERATIVO HASTA GRANDES MUNDOS PERSISTENTES.

Y NO PODEMOS OLVIDAR TAMBIÉN SU NOVEDOSO SISTEMA DE MUNDO ABIERTO, WORLD PARTITION. ÉSTE PERMITE CREAR MUNDOS ABIERTOS, DE KILÓMETROS Y KILÓMETROS DE EXTENSIÓN, TODO DE UNA FORMA AUTOMATIZADA Y AL MÁXIMO RENDIMIENTO.

EN RESUMEN, UNREAL ENGINE 5 OFRECE TECNOLOGÍAS INNOVADORAS QUE PERMITEN A LOS DESARROLLADORES CREAR JUEGOS MÁS DETALLADOS Y REALISTAS CON UN MENOR TIEMPO DE PRODUCCIÓN Y MENOS LIMITACIONES TÉCNICAS. LA COMBINACIÓN DE ESTAS TECNOLOGÍAS Y OTRAS MEJORAS EN UNREAL ENGINE 5 OFRECE UN NUEVO NIVEL DE CALIDAD GRÁFICA Y UNA MAYOR LIBERTAD CREATIVA, LO CUAL NOS PERMITIRÁ EXPRESAR EL MUNDO VALANNIA DE LA MANERA MÁS FIEL POSIBLE A NUESTRA VISIÓN DEL MUNDO.



## — IA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL

NO ES NOVEDAD QUE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ESTÁ SIENDO UNA COMPLETA REVOLUCIÓN Y TODO APUNTA A QUE ESTA TECNOLOGÍA IRÁ EN AUMENTO. EN VALANNIA SOMOS CONSCIENTES QUE LAS IAs HAN LLEGADO PARA QUEDARSE, PARA ACELERAR PROCESOS, AUTOMATIZARLOS Y ACORTAR TIEMPOS DE EJECUCIÓN. ES PARTE DE NUESTRA MENTALIDAD, PUES, ESTAR A LA VANGUARDIA Y SER DINÁMICOS EN EL DESARROLLO Y, EN PARTICULAR, VEMOS LAS IAs COMO UNA OPORTUNIDAD PARA AYUDARNOS A CREAR ALGO ÚNICO DE MANERA MÁS SENCILLA. DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS, LAS IAs TIENEN EL POTENCIAL DE TRANSFORMAR LA INDUSTRIA EN LOS PRÓXIMOS AÑOS. A MEDIDA QUE LA TECNOLOGÍA AVANZA, ÉSTAS SE VUELVEN MÁS SOFISTICADAS, LO QUE NOS PERMITIRÁ TENER UN IMPACTO DIRECTO EN EL DESARROLLO DE VALANNIA.



ALGUNOS EJEMPLOS DE CÓMO UTILIZAREMOS LA IA PARA ACELERAR PROCESOS Y ACORTAR TIEMPO DE DESARROLLO O INCLUSO OFRECER UNA EXPERIENCIA MÁS ENRIQUECEDORA A LOS JUGADORES SON: GENERACIÓN DE MISIONES ORGÁNICAS, ANÁLISIS DE DATOS DE LOS JUGADORES, GENERACIÓN DE DIÁLOGO, GENERACIÓN DE TERRENOS Y MAPAS, CREACIÓN DE OBJETOS Y MUCHO MÁS. PLANTEAMOS VALANNIA COMO UN MUNDO VIVO DONDE LOS MONSTRUOS DEL MUNDO PUEDEN ESTAR QUIETOS, OTROS PUEDEN MERODEAR, OTROS PUEDEN IR DE CAZA, ALGUNOS IRÁN SOLOS Y OTROS IRÁN EN GRUPO, FALLARÁN ATAQUES, HARÁN MOVIMIENTOS IMPREVISTOS. SERÁ UNA INTERACCIÓN DIFERENTE Y DINÁMICA, DANDO FRESCOR A LOS JUGADORES, SABRIENDO QUE NO SIEMPRE SUCEDERÁ LO MISMO Y HACIENDO DE VALANNIA UN MUNDO VIVO Y EN CONSTANTE CAMBIO.

ES UNA TECNOLOGÍA CON GRAN POTENCIAL PARA LOS PRÓXIMOS AÑOS Y ES POR ELLO QUE NUESTRO EQUIPO ESTÁ AL TANTO DE LAS NOVEDADES SOBRE IAs PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE VALANNIA.

## —NUESTRA VISIÓN

NUESTRA VISIÓN DE VALANNIA ES CLARA: CREAR UNA EXPERIENCIA DE JUEGO QUE NO SOLO PERDURE EN EL TIEMPO, SINO QUE TAMBIÉN TRASCIENDA MÁS ALLÁ DEL PROPIO JUEGO. QUEREMOS QUE ESTE PROYECTO SE CONVIERTA EN UNA NUEVA FORMA DE EXPERIENCIA SOCIAL, UNA QUE CONECTE A JUGADORES DE TODO EL MUNDO EN UNA COMUNIDAD VIBRANTE Y DURADERA.

EL ENFOQUE QUE TENEMOS PARA LOGRAR ESTA VISIÓN, ES CONSTRUIR UN MUNDO VIRTUAL DETALLADO Y COMPLEJO, QUE OFREZCA A LOS JUGADORES UNA EXPERIENCIA DE JUEGO DE ESTRATEGIA A GRAN ESCALA ÚNICA. DONDE SE SIENTAN EMOCIONADOS DE EXPLORAR, CONQUISTAR Y GOBERNAR EN ESTE MUNDO VIRTUAL, Y QUE A MEDIDA QUE LO HAGAN, TAMBIÉN ESTÉN CREANDO UNA COMUNIDAD UNIDA DE JUGADORES DEDICADOS. ES POR ESO QUE NUESTRO OBJETIVO FINAL NO ES SOLO CREAR UN JUEGO, SINO CREAR UNA COMUNIDAD DURADERA. QUEREMOS QUE NUESTROS JUGADORES SE SIENTAN PARTE DE ALGO MÁS GRANDE, INCLUSO PARTICIPES DE LA CREACIÓN DE VALANNIA. QUEREMOS CREAR ALGO QUE TRASCIENDA EL PROPIO JUEGO E IMPACTE EN LA VIDA DE LAS PERSONAS, QUE CONTINÚE INSPIRANDO A FUTURAS GENERACIONES DE JUGADORES. AL CREAR UN MUNDO VIRTUAL QUE SE SIENTE VIVO Y CAMBIANTE, ESTAMOS CREANDO UNA EXPERIENCIA QUE PUEDE SEGUIR EVOLUCIONANDO Y CRECIENDO CON EL TIEMPO, INCLUSO CUANDO LOS JUGADORES CAMBIEN Y LAS TECNOLOGÍAS AVANCEN. SI TENEMOS QUE DEFINIR LO QUE QUEREMOS CONSEGUIR CON VALANNIA EN UNA PALABRA, ESA PALABRA ES “TRASCENDER”.

SI SIEMPRE HAS ESPERADO EL JUEGO QUE DURE EN EL TIEMPO Y QUE LOS DESARROLLADORES TENGAN LA VISIÓN DE QUE EL JUEGO AVANCE DURANTE DÉCADAS, ESA ES NUESTRA VISIÓN. TE INVITAMOS A FORMAR PARTE, NO SOLO DEL UNIVERSO, SINO TAMBIÉN DEL PROPIO DESARROLLO. NOSOTROS TE ESCUCHARÉAMOS.



# ¿QUÉ OFRECE VALANNIA DE NUEVO?

1. UN JUEGO QUE MEZCLA COMPONENTES DE UN MMO (MULTIJUGADOR MASIVO EN LÍNEA) TRADICIONAL, CON UN RTS CLÁSICOS EN UN MUNDO ABIERTO, COMO NUNCA SE VIO.
2. UN ESTILO DE COMBATE INNOVADOR Y AMIGABLE, DONDE EL JUGADOR CONTROLA SU AVATAR CON GRAN PROFUNDIDAD Y A LA VEZ, COMANDA SUS TROPAS.
3. UN SISTEMA ECONÓMICO DISRUPTIVO, DANDO GRAN UTILIDAD IN-GAME A SU TOKEN DE GOBERNANZA: POLÍTICA, DIPLOMACIA, CRAFTING, MEJORAS, IMPUESTOS, ETC.
4. UNA ENTREGA DE MVP REALMENTE RÁPIDA, DANDO USO REAL A LOS NFTs EN EL CORTO PLAZO Y LOGRANDO UNA BUENA RELACIÓN CON LA COMUNIDAD.
5. ESTILOS DE JUEGO VARIADOS, VALANNIA PUEDES JUGARLO DE VARIAS FORMAS: COMO UN TERRATENIENTE, UN ESTILO DE JUEGO SOCIAL/MERCADER INCLUSO TENER TU PROPIO NEGOCIO EN VALANNIA O UN GAMEPLAY MÁS ACTIVO EXPLORANDO EL MUNDO EN BÚSQUEDA DE TESOROS O CONQUISTANDO NUEVOS TERRITORIOS PARA TU GUILD.
6. UNA AMPLIA SELECCIÓN DE 8 RAZAS DIFERENTES, CON CARACTERÍSTICAS ÚNICAS, CADA UNA CON FILOSOFÍAS Y CULTURAS TOTALMENTE DIFERENTES.
7. UN JUEGO CONSTRUIDO PARA LOS JUGADORES. SI EL JUEGO GUSTA, LOS JUGADORES VIENEN, Y CON ESTO EN MENTE ENCARAMOS VALANNIA. EL JUEGO ES LO PRIMERO.
8. EN BLOCKCHAIN HEMOS VISTO UN GRAN NÚMERO DE JUEGOS Y METAVERSOS QUE HAN PROPUESTO COSAS INCREÍBLES, OLVIDANDO EL MOTIVO Y LO VERDADERAMENTE INTERESANTE PARA LOS JUGADORES, EL JUEGO. A ESTO AÑADIMOS LO QUE LOS JUGADORES SIEMPRE HAN QUERIDO, LA PROPIEDAD. EN CONCLUSIÓN, OFRECEMOS UN JUEGO DIVERTIDO CON MUCHAS POSIBILIDAD Y PROFUNDIDAD A LA VEZ QUE LOS JUGADORES SERÁN DUEÑOS DE SUS ACTIVOS.
9. CON VALANNIA NO SOLO ESTAMOS CREANDO UN JUEGO, ESTAMOS CREANDO UN UNIVERSO ESPERANDO A SER CONOCIDO, QUEREMOS QUE LOS JUGADORES SE ENAMOREN DE LA RAZA A LA QUE PERTENECEN O DE SU HÉROE, ES POR ELLO QUE NUESTRO LORE ESTÁ MUY BIEN CUIDADO, INCENTIVANDO LA COLECCIÓN DE LOS NFTs.



# • MECÁNICAS DE JUEGO •

## — EL MUNDO: VALANNIA

VALANNIA ES UN PLANETA INMENSO, LLENO DE RIQUEZAS DONDE LOS JUGADORES TIENEN LA POSIBILIDAD DE EXPLORAR Y ENCONTRAR TESOROS. POR SUPUESTO, EXISTEN ZONAS DEL MUNDO PREPARADA SOLO PARA LOS MÁS AVENTUREROS, ZONAS INHÓSPITAS CON UNA CANTIDAD DE PELIGROS SOLO COMPARABLE A SUS BOTINES. LAS POSIBILIDADES PARA EL AVENTURERO SON INFINITAS DESDE EL PRINCIPIO, EL JUGADOR PUEDE ABORDAR EL JUEGO DESDE EL ESTILO PASIVO, COMO MERCADER, PUEDE ADOPTAR UN MODO DE JUEGO MÁS SOCIAL TRABAJANDO EN LA MEJOR TABERNA DE LA CAPITAL, UN ESTILO DE JUEGO ACTIVO EN BÚSQUEDA DE LOS TESOROS MÁS VALIOSO DE VALANNIA O INCLUSO UN CAMINO MILITAR PARA TENER UN IMPACTO EN EL FUTURO DEL MUNDO.



## — LA EXPLORACIÓN DE UN MUNDO NO CONOCIDO

LO MEJOR DEL MUNDO DE VALANNIA ES SIN DUDA LA INMENSIDAD DE ESPECIES, PAISAJES Y RECURSOS QUE PUEDES ENCONTRAR. CON UNA FLORA Y FAUNA REALMENTE ÚNICA LOS JUGADORES SE ADENTRARÁN EN EL MUNDO EMPEZANDO DESDE UNA DE LAS 8 CAPITALS DISTRIBUIDAS AL LARGO DEL CONTINENTE. EL COMPONENTE ESTRATÉGICO EN LA EXPLORACIÓN DE VALANNIA ES FUNDAMENTAL, YA QUE TODOS ESTÁN INTERESADOS EN SABER QUÉ HAY EN EL MUNDO MÁS ALLÁ DE LAS ZONAS CONOCIDAS, ¿HAY ACASO ESPECIES NUNCA VISTAS? ¿RECURSOS ÚNICOS QUE AÚN NO FUERON DESCUBIERTOS? O MEJOR AÚN, ¿ES POSIBLE QUE HAYA MÁS DE 8 RAZAS EN VALANNIA?

## ZONAS DE VALANNIA

EL MUNDO TIENE 3 TERRITORIOS PRINCIPALES DONDE LOS CIUDADANOS DE VALANNIA DESARROLLARÁN SUS ACTIVIDADES. LA PRIMERA ZONA, CONOCIDA COMO “ZONA VERDE” SON ZONAS SOCIALES DONDE NO EXISTE EL COMBATE, LUGARES DONDE PRIMA EL COMERCIO Y LA INTERACCIÓN ENTRE JUGADORES. LAS 8 CAPITALS DE CADA UNA DE LAS NACIONES, SON “ZONAS VERDES”. ES DONDE COMIENZAN LOS JUGADORES, DONDE EXISTEN MERCADOS, COMERCIOS, Y TIENDAS.



LA SEGUNDA ZONA, DONDE YA SÍ EXISTE EL COMBATE, ES LA “ZONA AMARILLA”, COMIENZA JUSTAMENTE AL SALIR DE LAS CAPITALS. ES UNA ZONA DONDE YA HAY NPCs, MATERIAS PRIMAS PARA EXTRAER Y SE PERMITE LA CONSTRUCCIÓN DE CASTILLOS, CIUDADELAS, TORRES DE EXTRACCIÓN Y DEMÁS. EN ESTA ZONA TANTO LOS HÉROES COMO LAS UNIDADES PUEDEN MORIR SI SON ATACADAS. EN CASO DE MORIR EN LA ‘ZONA AMARILLA’, PASADO UN BREVE PERIODO DE TIEMPO EL JUGADOR VOLVERÁ A REAPARECER EN OTRA UBICACIÓN, TENIENDO QUE REPARAR SU EQUIPO, ADEMÁS DE PERDER UN PORCENTAJE DE SU CARGA DEL INVENTARIO.

Y POR ÚLTIMO LA ‘ZONA ROJA’, LA ZONA MÁS PROFUNDA DE VALANNIA, DONDE SE ENCUENTRAN LOS SECRETOS DEL MUNDO, ES UN ÁREA RESERVADA SOLO PARA LOS MÁS VALIENTES. POR SUPUESTO, HAY BOTINES Y RECOMPENSAS SUCULENTAS PARA LOS HÉROES. EN ESTA ZONA, SI EL JUGADOR MUERE, PUEDE SIGNIFICAR LA PERDIDA PERMANENTE DE SUS NFTs.

# • PILARES DEL JUEGO •

VALANNIA ES UN MMO QUE FUSIONA EL ESTILO CLÁSICO DE LOS RTS CON EL ESTILO CLÁSICO DE LOS MMO, CREANDO UN ESTILO PROPIO Y UN GAMEPLAY REALMENTE ÚNICO. ESTO SUMADO A LA INTERACCIÓN CON TECNOLOGÍAS PUNTERAS; BLOCKCHAIN, UNREAL ENGINE 5 Y LA UTILIZACIÓN DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA ACELERAR EL DESARROLLO DEL JUEGO CONVIERTEN A VALANNIA EN ALGO REALMENTE INNOVADOR.

## — EL INICIO

EN VALANNIA TU AVENTURA COMENZARÁ COMO UN HÉROE DE TU NACIÓN, EN LA CAPITAL DE TU RAZA. COMENZARÁS CON UN HÉROE DE NIVEL 1. EN LAS PRIMERAS FASES DE JUEGO, EXPLORARÁS EL MUNDO, SUBIRÁS DE NIVELES, HARÁS MISIONES, COMENZARÁS A EQUIPAR A TU HÉROE Y DE A POCO, CONSEGUIRÁS VALANNIUM GOLD Y RECURSOS, LO QUE TE PERMITIRÁ SEGUIR AVANZANDO. PODRÁS UNIRTE A UN GUILD DE TU NACIÓN, PODRÁS LLEVAR CONTIGO TU EJÉRCITO, Y SI EVOLUCIONAS LO SUFICIENTE, TENDRÁS LA OPCIÓN DE CREAR TU PROPIO CASTILLO Y ADENTRARTE EN LA CONQUISTA DE TERRITORIOS.

## — EL COMBATE

EL COMBATE SE LLEVA A CABO CON EL HÉROE Y LAS TROPAS QUE ÉSTE LLEVE CON ÉL. TÚ, EL HÉROE, TIENES DIFERENTES HABILIDADES QUE PUEDES LANZAR A TIEMPO REAL E IMPACTAR EN EL COMBATE, HABILIDADES DE DAÑO, HABILIDADES DE BUFF, DEBUFF O DE CONTROL. POR OTRO LADO, TAMBIÉN CONTROLARÁS LAS TROPAS, SI LO DESEAS, SELECCIONANDO OBJETIVOS, LANZANDO HABILIDADES ESPECIALES DE LAS TROPAS Y OTRAS INTERACCIONES.

EL COMPONENTE DE ESTRATEGIA ES EXTREMADAMENTE IMPORTANTE, DESDE LA COMPOSICIÓN DEL PROPIO EJÉRCITO, O LA SELECCIÓN DEL PROPIO HÉROE, PUES LA BATALLA DISCURRE EN TIEMPO REAL A MUNDO ABIERTO, CON TODO LO QUE ESTO CONLLEVA.

CADA UNO DE LOS 24 HÉROES DE VALANNIA TIENE UNA HABILIDAD DEFINITIVA PROPIA.

CADA UNA DE LAS 8 RAZAS DE VALANNIA TIENE UN ESTILO DE COMBATE DIFERENTE BASADO EN SUS PROPIAS CARACTERÍSTICAS RACIALES. POR EJEMPLO, LOS ALTARI, SON UNA RAZA CON PROFUNDOS CONOCIMIENTOS DE LA MAGIA, ASÍ QUE SI LO QUE TE GUSTARÍA ES LLEVAR UN PODEROSO MAGO, QUIZÁ ESTA PODRÍA SER UNA DE LAS RAZAS A CONSIDERAR.

EL COMBATE NO SOLO SE QUEDA AQUÍ, EXISTEN TAMBIÉN UNIDADES MILITARES PREPARADAS PARA ASEDIOS O GRANDES GUERRAS DE GUILDS (MÁS DETALLES EN VALANNIA ARENA).

## LA MINERÍA

LA MINERÍA ES UNA PROFESIÓN MUY INTERESANTE, PUES TENDRÁS LA POSIBILIDAD DE EXTRAER RECURSOS EN VALANNIA. TU EXPERIENCIA EN LA PROFESIÓN SERÁ IMPORTANTE, ASÍ COMO TU MATERIAL PARA LA MINERÍA, PERO CUIDADO, SI ERES MINERO, ESA SERÁ TU PROFESIÓN Y NO PODRÁS TENER OTRA. ÉSTA ES UNA MUY BUENA FORMA DE NIVELAR LA ECONOMÍA POR OFERTA Y DEMANDA, SI HAY MUCHOS MINEROS, PERO HAY POCOS TRANSPORTISTAS, PUEDE LLEGAR INCLUSO A SER MÁS RENTABLE SER TRANSPORTISTA QUE MINERO, TAL Y COMO OCURRE EN EL MUNDO REAL. DE ESTE MODO SE CREA UNA ECONOMÍA INTERNA EN LA QUE TODOS NECESITARÁN DE TODOS.

LAS MATERIAS PRIMAS EN VALANNIA SON LA BASE DE LA ECONOMÍA, YA QUE SE NECESITAN RECURSOS PARA PRÁCTICAMENTE TODO. LA MINERÍA TIENE DOS RAMAS DE PRODUCCIÓN PRINCIPALES, LA EXTRACCIÓN DE RECURSOS SÓLIDO Y LA EXTRACCIÓN DE RECURSOS LÍQUIDOS, CADA UNA REQUIERE UN PROCESO DIFERENTE Y CADA UNA TIENE UNA CADENA DE PRODUCCIÓN DIFERENTE HASTA EL PRODUCTO FINAL, QUE PUEDE DERIVAR EN OBJETOS QUE SERÁN UTILIZADOS PARA CRAFTEAR O CONSTRUIR ARMAS, ARMADURAS, EJERCITO, CASTILLOS U OTRAS GRANDES CONSTRUCCIONES.

LOS MINEROS TIENEN UN PERIODO DE TIEMPO EN EL QUE SON PRODUCTIVOS AL 100%, PASADAS CIERTAS HORAS, SU PRODUCCIÓN DISMINUYE AL 50%, Y SE NECESITA DESCANSAR Y RECARGAR ENERGÍA.

## PROFESIONES

MINERO, EXPLORADOR, MERCADER, INGENIERO, TRANSPORTISTA, ARQUITECTO, DIPLOMÁTICO, HERRERO, ESPÍA, BOTICARIO, ENTRENADOR DE ANIMALES, CHEF, ENTRE OTROS.

CADA JUGADOR, TIENE QUE ELEGIR SU PROFESIÓN. SOLO SE PUEDE ELEGIR UNA.

LA PROFESIÓN SE PUEDE IR DESARROLLANDO A MEDIDA QUE SE SUBE DE NIVEL EL PERSONAJE. CADA PROFESIÓN SE ESPECIALIZA EN ESE ÁREA. POR EJEMPLO, LOS MINEROS SON LOS ÚNICOS QUE PUEDEN EXTRAER RECURSOS. LOS ARQUITECTOS, SON LOS ÚNICOS CAPACES DE CONSTRUIR UN CASTILLO Y LOS INGENIEROS, LOS ÚNICOS CAPACES DE CONSTRUIR UNA TORRE DE EXTRACCIÓN. ESTO ES UNA BUENA FORMA DE CREAR UNA ECONOMÍA COLABORATIVA DONDE TODOS NECESITEN DE TODOS. ASÍ MISMO, ES UNA BUENA FORMA DE BALANCEAR LA ECONOMÍA: A PRIORI, PUEDE PARECER QUE TODOS QUIERAN EXTRAER RECURSOS PARA CONSTRUIR O COMERCIALIZARLOS, PERO SI TODOS ELIGEN MINERO, LLEGARÁ UN PUNTO QUE SER TRANSPORTISTA, INGENIERO O EXPLORADOR, PUEDE SER EXTREMADAMENTE RENTABLE.

## CRAFTING Y MEJORA DE OBJETOS

LA CONSTRUCCIÓN Y MEJORA DE OBJETOS SON UN PILAR IMPORTANTE EN VALANNIA. HEMOS IDEADO UNA ESTRUCTURA QUE LE DA VALOR A LOS OBJETOS DEL JUGADOR Y, SOBRE TODO, LE DA MÁS VALOR A LOS OBJETOS DIFÍCILES DE CONSTRUIR, YA SEA POR QUE LOS RECURSOS QUE NECESITA SON RAROS, O BIEN PORQUE LOS PLANOS DE UN OBJETO EN CONCRETO SOLO SE ENCUENTRAN EN ZONAS DE DIFÍCIL ACCESO EN VALANNIA.

EN EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE ALGUNOS OBJETOS ES POSIBLE QUE SE REQUIERAN VARIOS PROFESIONALES, POR EJEMPLO, SI NECESITAS UN DETERMINADO MINERAL PARA CONSTRUIR UNA ARMADURA, NECESITARÁS METALES DE UN MINERO O BIEN ADQUIRIRLOS EN EL MARKETPLACE. DEL MISMO MODO, POR EJEMPLO, ALGUNAS ARMADURAS SOLO PUEDEN CONSTRUIRLA LOS MEJORES HERREROS, YA QUE REQUERIRÁN DE PLANOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO Y A SU VEZ LOS PLANOS HAY QUE CONSEGUIRLOS MEDIANTE LA MEJORA DE LA HERRERÍA, O EN DETERMINADAS MISIONES. POR OTRO LADO, EN TODAS LAS CAPITALS EXISTE UNA “TYXEN MACHINE” PARA MEJORAR Y CONSTRUIR ALGUNOS OBJETOS. PROFUNDIZAREMOS EN LA TYXEN MACHINE MÁS ADELANTE.



## MEGA CONSTRUCCIONES

VALANNIA ES UN JUEGO PROFUNDO Y UN MUNDO INMENSO, ES POR ELLO QUE EN FASES AVANZADAS DEL JUEGO, LOS HÉROES TIENEN LA POSIBILIDAD DE ACCEDER A MEGA CONSTRUCCIONES PARA SEGUIR DESARROLLANDO SU LABORES COMERCIALES, POLÍTICAS O MILITARES EN EL MUNDO, UN CLARO EJEMPLO DE ESTO SON LOS ZEPELINS QUE PODRÁN CONSTRUIRSE EN FASES AVANZADAS Y SE UTILIZAN PARA MOVERSE MÁS RÁPIDO ENTRE ZONAS MUY DISTANTES TENIENDO COMO PUNTO DE PARTIDA LA CIUDADELA DEL GUILD Y DESTINO OTRO LUGAR CONTROLADO POR EL GUILD EN UN PUNTO LEJANO DEL MAPA.

OTRO EJEMPLO CLARO DE MEGA CONSTRUCCIONES ES LA MAQUINARIA DE GUERRA QUE SE PUEDEN CONSTRUIR DESARROLLANDO LA TECNOLOGÍA CORRECTA EN EL LABORATORIO DE LA CIUDADELA.



## GUILDS

SABEMOS QUE LOS JUGADORES DESEAN UNIRSE Y JUGAR EN GRUPO CON PERSONAS QUE COMPARTAN SUS IDEALES Y OBJETIVOS EN EL JUEGO. POR ESO, EN VALANNIA, LOS GUILDS SON FUNDAMENTALES, ESPECIALMENTE EN LAS ETAPAS AVANZADAS DEL JUEGO DONDE EL CONTENIDO DE PvE (JUGADOR VS ENTORNO), Y PvP (JUGADOR VS JUGADOR), ES MÁS EXIGENTE. EN OTRAS PALABRAS, PARA UN MEJOR Y MAYOR PROGRESO, SE REQUIERE ESTAR EN GRUPO, YA QUE MUCHAS MECÁNICAS ESTÁN PLANTEADAS PARA GRUPOS DE JUGADORES.

NOS TOMAMOS MUY EN SERIO LOS GUILDS Y OFRECEMOS UNA AMPLIA VARIEDAD DE OPCIONES Y FUNCIONES PARA SU GESTIÓN. EN VALANNIA PODRÁS ASIGNAR ROLES, AYUDANTES, UN CONSEJO O UN COMANDANTE PARA LA ORGANIZACIÓN DEL GUILD. ADEMÁS, PERTENECER A UN GUILD TIENE MUCHAS IMPLICACIONES POLÍTICAS, DIPLOMÁTICAS Y ECONÓMICAS.



PERO ESO NO ES TODO. LOS GUILDS EN VALANNIA SON UNA BUENA FORMA DE CREAR UNA SOCIEDAD EN EL JUEGO, DESDE LA TOMA DE DECISIONES, HASTA EL COBRO DE IMPUESTOS EN LAS REGIONES CONTROLADAS POR EL GUILD PARA HACER CRECER LAS ARCAS DEL GUILD, ENTRE OTRAS. LOS GUILDS TAMBIÉN TIENEN LA POSIBILIDAD DE CONSTRUIR UNA CIUDADELA O CASTILLO DE GUILD, DONDE LOS MIEMBROS PODRÁN REUNIRSE, PLANEAR ESTRATEGIAS, DESARROLLAR TECNOLOGÍAS DE GUILD, EXPANDIR SU TERRITORIO O PLANTEAR LA CONSTRUCCIÓN DE ALGUNA MACRO ESTRUCTURA PARA BENEFICIOS DE TODO EL GUILD O INCLUSO CONSTRUIR UN ZEPPELLIN PARA VIAJAR DE UNA PUNTA A OTRA DEL MAPA.

LA POLÍTICA ADOPTADA POR TU GUILD ES CLAVE PARA EL ÉXITO DEL MISMO. POR ELLO, EN VALANNIA ENCONTRARÁS GUILDS PACÍFICOS CENTRADOS EN ACTIVIDADES SOCIALES NO MILITARES, GUILDS EXPANSIONISTAS QUE QUIEREN IR A LAS ZONAS MÁS PELIGROSAS DE VALANNIA Y GUILDS DONDE TODOS TIENEN LA POSIBILIDAD DE OPINAR Y VOTAR. ELIGE SABIAMENTE PARA ALCANZAR TUS OBJETIVOS EN EL JUEGO.

VALANNIA ARENA, EL MVP, TAMBIÉN TENDRÁ INTERACCIONES CON LOS GUILDS. HABRÁ PREMIOS Y CIRCUITO COMPETITIVO PARA LAS ORGANIZACIONES (MÁS INFORMACIÓN EN VALANNIA ARENA).

## —POLÍTICA EN EL JUEGO: JUEGO DIPLOMÁTICO

VALANNIA TOKEN ADEMÁS DE SER UN RECURSO Y TOKEN DE GOBERNANZA DEL PROYECTO, SERÁ UNA MONEDA POLÍTICA QUE SERVIRÁ PARA QUE LOS JUGADORES DE CADA RAZA VOTEN EL DESTINO DE SU NACIÓN. IN GAME SE PODRÁ VOTAR A LOS DIPLOMÁTICOS DE CADA RAZA. CADA RAZA VOTARÁ A SU PROPIO LÍDER, QUE PROPONDRÁ CAMBIOS PARA SU RAZA, CAMBIOS ECONÓMICOS, POLÍTICOS, DIPLOMÁTICOS... CADA CIERTO TIEMPO, LOS JUGADORES PODRÁN VOTAR A SUS LIDERES, Y SE HARÁ CON EL TOKEN DE VALANNIA. TODO QUEDA EN MANOS DE LOS JUGADORES, INCLUSO EL DESTINO DE LAS RAZAS.



PUEDE EXISTIR UNA RAZA EN LA CUAL TODOS LOS JUGADORES DE ESA RAZA SON AMIGABLES ENTRE ELLOS Y SU ENEMIGO COMÚN ES OTRA RAZA, O BIEN UNA RAZA DONDE SE PELEAN POR LOS RECURSOS Y LA EXPANSIÓN TERRITORIAL EN SU PROPIO TERRITORIO. LOS JUGADORES DECIDIRÁN EL DESTINO DE SU RAZA.

LA POLÍTICA DENTRO DE VALANNIA, ES UN GAMEPLAY EN SÍ MISMO. SE PUEDE LLEGAR A SER POLÍTICO SIN SER ACTIVO EN LOS COMBATES, ES UN GAMEPLAY MÁS DE DIPLOMÁTICO Y DE RELACIONES ENTRE NACIONES.

EL DESTINO DE CADA RAZA LO ELIGEN LOS JUGADORES.

# • NUESTRO MVP: VALANNIA ARENA •

SOMOS MUY CONSCIENTES DE LAS DIFICULTADES QUE TIENE EL DESARROLLO DE UN MMO, ES UN PROCESO COMPLEJO Y NORMALMENTE LLEVA BASTANTE TIEMPO EN RELACIÓN A LOS DEMÁS GÉNEROS DE JUEGOS. POR SUPUESTO, NOSOTROS TAMBIEN HEMOS SIDO JUGADORES DEL GÉNERO Y SABEMOS LO MUCHO QUE TIENE QUE ESPERAR LA COMUNIDAD, EN MUCHAS OCASIONES ESTO TERMINA SIENDO AÑOS E INCLUSO LA PROPIA COMUNIDAD TERMINA POR DEJAR DE ESPERARLOS.

EN VALANNIA HEMOS CONVERTIDO ESTE PUNTO EN NUESTRA MAYOR ARMA, NUESTRO MVP: VALANNIA ARENA, ES UN JUEGO COMPLETO CON GRAN PROFUNDIDAD DE JUGABILIDAD, CIRCUITO COMPETITIVO, RECOMPENSAS Y AL MISMO TIEMPO SERÁ UNA PARTE DEL JUEGO FINAL, EN OTRAS PALABRAS, VALANNIA ARENA, ES UNA MUESTRA DE CÓMO SERÁ EL COMBATE EN VALANNIA, SOLO QUE, EN ARENA, LAS BATALLAS SERÁN 1V1 Y 2V2.

VALANNIA ARENA ES UNA PARTE DEL JUEGO FINAL, POR LO TANTO, NO SUPONDRÁ UN RETRASO EN EL LANZAMIENTO DEL MMO.

Y POR SUPUESTO EN VALANNIA ARENA ENTRAN EN JUEGO LOS NFT: HÉROES Y LAS UNIDADES DE COMBATE.

# VALANNIA

## ARENA

# ¿QUE ES VALANNIA ARENA?

ES COMPLEJO DESCRIBIR UN JUEGO QUE NO SE PARECE A NINGÚN OTRO EN CUANTO A JUGABILIDAD SE REFIERE. SI TUVIÉSEMOS QUE ENCASILLAR A VALANNIA: ARENA EN ALGÚN ESTILO DE JUEGO, SERÍA UN JUEGO MULTIJUGADOR ONLINE BATTLE ARENA DE ESTRATEGIA Y CONTROL DE EJÉRCITO A TIEMPO REAL. VALANNIA ARENA ES UNA MUESTRA DE LO QUE SERÁ EL COMBATE DENTRO DE VALANNIA PERO, ESTA VEZ, EN BATALLAS 1V1, 2V2 Y COMPETICIONES DE GUILD, DANDO UTILIDAD A LOS NFTs.

ARENA, ES UN ESCENARIO CAMPO DE BATALLA MUNDO ABIERTO, PERO CON UN ÁREA LIMITADA, CON VISTA ISOMÉTRICA, DONDE LOS JUGADORES VISUALIZAN Y DIRIGEN LA BATALLA A TIEMPO REAL. LOS JUGADORES PUEDEN CONTROLAR SU HÉROE Y UNIDADES DE COMBATE, PUEDEN MOVERLAS, SELECCIONARLAS UNA A UNA, UTILIZAR SUS ATAQUES Y HABILIDADES Y POR SUPUESTO SELECCIONAR EL OBJETIVO DE LAS MISMAS, TODO A TIEMPO REAL: ES UN COMBATE 100% DINÁMICO A TIEMPO REAL, Y SE CENTRA EN LA HABILIDAD Y ESTRATEGIA DEL JUGADOR. ES IMPORTANTE TANTO LA ESTRATEGIA A LA HORA DE SELECCIONAR EL EJÉRCITO COMO A LA HORA DE UTILIZARLO.

ARENA ESTÁ CONSTRUIDO CON LA MISMA CALIDAD QUE SE ESPERA DEL JUEGO FINAL, EN UNREAL ENGINE 5.

ALGO IMPORTANTE A DESTACAR ES QUE TODO EL DESARROLLO DE VALANNIA ARENA SIRVE PARA VALANNIA, EL JUEGO FINAL. NUESTRA INTENCIÓN ES DAR UN JUEGO PROFUNDO A LA COMUNIDAD A LA VEZ QUE DAMOS UTILIDAD TEMPRANA A LOS NFTs Y AL MISMO TIEMPO AVANZAMOS CONSIDERABLEMENTE EN EL PROCESO DE DESARROLLO DEL JUEGO FINAL.

## EL GAMEPLAY DE VALANNIA ARENA

EL GAMEPLAY DE ARENA SE DIVIDE EN 2 PILARES FUNDAMENTALES, EL HÉROE Y LAS UNIDADES DE COMBATE, AMBOS DE LA MISMA RAZA. TANTO EL HÉROE COMO LAS TROPAS SE MUEVEN Y LANZAN HABILIDADES A TIEMPO REAL, CUANDO EL JUGADOR DECIDA EL OBJETIVO Y EL MOMENTO. SE CONSIGUE LA VICTORIA QUIEN TENGA LA ÚLTIMA UNIDAD EN PIE.

ES UN COMBATE MUY DINÁMICO DONDE EL JUGADOR CONTROLA CADA UNIDAD, SUS ATAQUES Y HABILIDADES A LA VEZ QUE DECIDE OBJETIVOS PARA ESTAS A TIEMPO REAL.

CADA JUGADOR TIENE 1 HÉROE Y UNAS UNIDADES DE COMBATE ELEGIDAS PREVIAMENTE.

## UNIDADES DE COMBATE

LLAMAMOS TROPAS AL CONJUNTO DE UNIDADES DE CADA JUGADOR.

CADA JUGADOR ELEGIRÁ SU RAZA, SELECCIONARÁ EL HÉROE QUE DESEE DE SU RAZA Y CONFIGURARÁ SU EJÉRCITO UTILIZANDO SU PROPIA ESTRATEGIA DE COMBATE. LOS JUGADORES DESPLEGARÁN SU HÉROE Y SUS TROPAS EN EL TERRENO DE JUEGO Y PASADO UNOS SEGUNDOS COMENZARÁ LA BATALLA.

CADA UNA DE LAS 8 RAZAS TIENE 8 TIPOS DE UNIDADES DIFERENTES DIVIDIDAS ENTRE:

- TANQUE
- INFANTERÍA
- MAGIA
- RANGO
- CABALLERÍA
- COLOSOS Y MÁQUINAS DE GUERRA



HAY RAZAS QUE CARECEN DE UN TIPO DE UNIDAD EN CONCRETO POR SU NATURALEZA E INCLUSO HAY RAZAS QUE TIENEN ALGÚN TIPO DE UNIDAD DÉBIL, POR EJEMPLO, FEYRUNE TIENE UNIDADES MONTADAS, PERO ESTÁ MUY LEJOS DE SER LA MEJOR UNIDAD MONTADA DE VALANNIA.

CADA UNIDAD TIENE UNOS “PUNTOS DE TROPA” DIFERENTE. ESTE VALOR ES DIFERENTE PARA CADA UNIDAD Y VA LIGADO A SUS HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS EN COMBATE. HAY RAZAS QUE SON MÁS BARATAS QUE OTRAS EN PUNTOS DE TROPA POR SUS CARACTERÍSTICAS RACIALES.

LOS PUNTOS DE TROPA ES EL COSTE QUE TIENE CADA UNIDAD DE COMBATE PARA DESPLEGARLA EN EL TERRENO DE JUEGO. LO MÁS HABITUAL ES QUE UNA UNIDAD BÁSICA CUERPO A CUERPO TENGA UN VALOR DE TROPA BAJO. POR OTRA PARTE, UN DRAGÓN TENDRÁ UN VALOR DE TROPA ALTO. LOS JUGADORES EN VALANNIA ARENA TIENEN UN VALOR DE TROPA FIJO, CON LO QUE LA ELECCIÓN DE LA ESTRATEGIA SERÁ EN BASE A ESTE NÚMERO. PUEDES TENER UNAS POCAS UNIDADES CON VALOR DE TROPA ALTO, MUCHAS CON VALOR DE TROPA BAJO, O ¿QUIZÁ UN HÍBRIDO? ESA ES TU ELECCIÓN.

CADA UNIDAD TIENE SU ATAQUE BÁSICO Y ADEMÁS SU HABILIDAD ESPECIAL. EL ATAQUE BÁSICO OCURRE DE FORMA CONSTANTE AUTOMÁTICA AL OBJETIVO QUE DESEE EL JUGADOR, POR OTRO LADO, LA HABILIDAD ESPECIAL, LA EJECUTARÁ EL JUGADOR CUANDO DESEE AL OBJETIVO QUE DESEE, ESTO TIENE UN COMPONENTE ESTRATÉGICO ILIMITADO QUE HACE QUE LOS COMBATES SEAN MUY DIFERENTES UNAS DE OTRAS. POR SUPUESTO LAS HABILIDADES ESPECIALES, TIENEN TIEMPO DE ENFRIAMIENTO DEPENDIENDO DEL PODER E IMPACTO QUE TENGA LA HABILIDAD EN LA BATALLA. LAS HABILIDADES PUEDEN SER DE DAÑO, CURACIÓN, CONTROL, BUFF O DEBUFF.

CADA RAZA SE CENTRA EN UN ESTILO DE COMBATE DIFERENTE. ELIGE LA RAZA QUE MÁS SE AMOLDE CON EL TIPO DE ESTRATEGIA QUE TE GUSTA, OFENSIVO, DEFENSIVO, CONTROL, ETC...

LAS UNIDADES DE CADA RAZA SON NFTs Y COMO TAL, TIENEN SU RAREZA QUE VA LIGADA A LA CANTIDAD DE ÉSTOS QUE EXISTEN.

TANTO LAS UNIDADES COMO LOS HÉROES TIENEN ESTADÍSTICAS: VIDA, ARMADURA, DAÑO QUE PUEDE SER FÍSICO O MÁGICO, % DE CRÍTICO, RANGO DE ATAQUE, VELOCIDAD DE ATAQUE Y VELOCIDAD DE MOVIMIENTO. ADEMÁS DE ESTO, CADA UNIDAD TIENE UN ÁRBOL DE HABILIDAD QUE HACE QUE EL JUGADOR PUEDA PERSONALIZAR AÚN MÁS EL ESTILO DE COMBATE DE SU UNIDAD CREANDO UN ESCENARIO PERFECTO PARA REALIZAR ESTRATEGIAS.

## — EL HÉROE

EL HÉROE ES TU AVATAR EN VALANNIA, EL HÉROE ERES TÚ Y POR ESO ES LO MÁS IMPORTANTE.

CADA RAZA TIENE 3 HÉROES, UNO DE ESTOS 3 HÉROES ES EL LÍDER DE LA RAZA, CON LO QUE SERÁ MÁS ESCASO QUE LOS OTROS DOS. TAMBIÉN CADA HÉROE TIENE 3 HABILIDADES QUE SE LE ASIGNAN AL NFT (HÉROE) DE FORMA ALEATORIA EN EL MOMENTO DEL MINT. CADA RAZA TIENE UN POOL DE 5 HABILIDADES PARA LOS HÉROES DE SU RAZA, DE LAS CUALES TE SALDRÁN TRES DE MANERA ALEATORIA. ADEMÁS DE ESTO, LA CUARTA HABILIDAD, ES UNA HABILIDAD ÚNICA DE CADA HÉROE, NO VARÍA, ES UNA HABILIDAD QUE ES REPRESENTATIVA DE CADA HÉROE. SUELE SER LA HABILIDAD MÁS PODEROSA DEL HÉROE.

EN EL MOMENTO QUE EL JUGADOR MINTEA UN HÉROE, ESTARÁ MINTIENDO SOLAMENTE UN HÉROE DE UNA RAZA, NO UN HÉROE EN ESPECÍFICO. EXISTEN TRES PORCENTAJES PARA LOS HÉROES:

- EL LÍDER DE RAZA TIENE UN 4% DE PROBABILIDAD
- EL SEGUNDO UN 31 % DE PROBABILIDAD
- EL TERCERO UN 65 % DE PROBABILIDAD



ADEMÁS DE ESTO HEMOS AÑADIDO UN COMPONENTE DE COLECCIONISMO INTERESANTE, LOS BORDES DE COLECCIONISTA, QUE NO TIENEN NINGÚN IMPACTO EN EL JUEGO MÁS ALLÁ DEL COLECCIONISMO. QUE SON, POR ORDEN DE RAREZA DE MENOS RARO A MÁS RARO:

BORDE NEGRO (82.5%)  
BORDE PLATEADO (12.5%)  
BORDE AZUL (4.5%)  
BORDE DORADO (0.5%)



EL POOL DE HABILIDADES DE CADA RAZA ES MUY SENCILLO, SON 5 HABILIDADES, CADA UNA TIENE UN 20% DE PROBABILIDAD DE SALIR EN TU NFT.

SKILL 1 20% DE PROBABILIDAD  
SKILL 2 20% DE PROBABILIDAD  
SKILL 3 20% DE PROBABILIDAD  
SKILL 4 20% DE PROBABILIDAD  
SKILL 5 20% DE PROBABILIDAD

CON LO QUE MINTEAR AL MOMENTO DE MINTEAR UN HÉROE LA ÚNICA ELECCIÓN SERÁ LA RAZA QUE ELIJAS. A CONTINUACIÓN, UN EJEMPLO DE MINTEO:

1. DECIDO MINTEAR UN HEROE DE LA RAZA GLORB
2. ME TOCA UN "BUBUK" (31%) CON SU HABILIDAD ÚNICA.
3. ME TOCAN LAS SKILLS: 1, 4 Y 5
4. ME SALE UN BORDE AZUL (4.5%)

ES IMPORTANTE DESTACAR QUE SOLO PUEDES DESPLEGAR 1 HÉROE EN EL CAMPO DE BATALLA.

LOS HÉROES NO CUESTAN 'PUNTOS DE TROPAS', CON LO QUE NO TE COSTARÁ NADA DESPLEGARLO EN EL TERRENO DE JUEGO.

CADA HÉROE ES DIFERENTE Y SE ADAPTA A UN ESTILO DE LUCHA DIFERENTE, POR EJEMPLO, HAY HÉROES MAGOS Y SE CENTRAN EN DAÑO MÁGICO, HAY HÉROES QUE SON GUERREROS CUERPO A CUERPO, HÉROES QUE SE CENTRAN EN BUFFS O CURACIÓN E INCLUSO HÉROES QUE SE CENTRAN EN EL CONTROL.

EL HÉROE ES UNA PIEZA FUNDAMENTAL EN LA ESTRATEGIA DEL COMBATE. TAMBIÉN ES IMPORTANTE LA RAZA DE LOS HÉROES, HAY RAZAS QUE, POR SUS CARACTERÍSTICAS, NO TIENEN CURACIÓN, ENTONCES LO NATURAL SERÁ QUE LOS HÉROES NO POSEAN NINGUNA HABILIDAD DE CURACIÓN, Y SUCEDE LO MISMO CON OTRAS RAZAS.

## CIRCUITO COMPETITIVO

CON EL LANZAMIENTO DE VALANNIA ARENA, Y DESPUÉS DE LOS PRIMEROS TESTS, COMENZARÁ LA PRIMERA TEMPORADA COMPETITIVA DE GUILDS EN 2vs2.

LA COMPETICIÓN ESTARÁ PATROCINADA POR SPONSORS, CONTARÁ CON IMPACTO EN REDES SOCIALES, STREAMERS Y TRANSICIÓN DEL EVENTO EXCLUSIVA POR VALANNIA. OFRECIENDO UN SHOW PARA LOS ESPECTADORES Y JUGOSOS PREMIOS. EL CIRCUITO COMPETITIVO SERÁ POR EQUIPOS Y ESTÁ ENFOCADO A GRUPO DE JUGADORES, LAS GUILDS.



## CONEXIÓN ENTRE VALANNIA Y VALANNIA ARENA

EL TIEMPO DE DESARROLLO DE LOS MMO, Y MÁS CUANDO SE PRETENDE CREAR ALGO TAN AMPLIO, SUELE SER LARGO. VALANNIA ARENA, ES LA SOLUCIÓN QUE LE HEMOS DADO A ESTA ESPERA, OFRECIENDO A LOS JUGADORES LA UTILIDAD TEMPRANA DE SUS NFTs, Y OFRECIENDO REWARDS A LA VEZ QUE SEGUIMOS CON EL DESARROLLO DE VALANNIA.

VALANNIA ARENA SERÁ UNA PARTE DEL JUEGO FINAL, VALANNIA. EL COMBATE EN VALANNIA, SERÁ CON LA MISMA JUGABILIDAD QUE EN ARENA, CON EL DETALLE DE QUE VALANNIA SERÁ EN UN MAPA ABIERTO, DONDE PUEDEN ENTRAR EN COMBATE LOS JUGADORES QUE ESTÉN EN EL MAPA, UN MUNDO ABIERTO.

POR SUPUESTO QUE TODOS LOS ACTIVOS DE VALANNIA ARENA, PODRÁN USARSE EN VALANNIA.

VALANNIA — ARENA



# EL NACIMIENTO DE VALANNIA

**FASE 1 – LOS PRIMEROS 200:** LOS PRIMEROS 200 SERÁ EL EVENTO DE APERTURA DEL MARKETPLACE, PONDRÁ PUNTO DE INICIO AL PRIMER LANZAMIENTO DE BIENES DE VALANNIA, ESTÁ PENSADO PARA LAS PRIMERAS 200 PERSONAS QUE QUIERAN PARTICIPAR EN EL PROYECTO.

**FASE 2 - LANZAMIENTO DE PERGAMINOS:** LOS PERGAMINOS SERÁ EL PRIMER LANZAMIENTO DE BIENES DE VALANNIA, ENFOCADO A GAMING GUILDS, VENTURE CAPITALS, INVERSORES TEMPRANOS O CUALQUIER JUGADOR QUE QUIERA COMENZAR EN VALANNIA EN FASES TEMPRANA, Y CON BUENOS BENEFICIOS POR POSEER LOS PERGAMINOS.

SE LANZARÁN 4 PERGAMINOS DE CADA RAZA, ESTOS PERGAMINOS NO SOLO TE DAN TODAS LAS UNIDADES DE COMBATE DE ESA RAZA, SINO QUE SERÁN OBJETOS MUY RAROS QUE TENDRÁN UTILIDAD FUTURA DENTRO Y FUERA DE VALANNIA.

**FASE 3 - LANZAMIENTO DE HÉROES:** SERÁ EL MOMENTO DE ELEGIR FACCIÓN Y HACERTE CON EL HÉROE QUE MÁS SE ADAPTE A TU FILOSOFÍA Y POR SUPUESTO A TU ESTILO DE COMBATE. COMENZARÁ LA PARTE ESTRATÉGICA DE VALANNIA ENFOCADA A NUESTRA PRIMERA FASE JUGABLE: VALANNIA ARENA. LA RAZA QUE ELIJAS, SERÁ LA RAZA QUE TE ACOMPAÑARÁ SIEMPRE.

**FASE 4 - LANZAMIENTO DE LAS UNIDADES DE COMBATE:** LLEGÓ EL MOMENTO DE ELEGIR QUÉ UNIDADES DE COMBATE ACOMPAÑARÁN A TU HÉROE EN LA BATALLA, ¿SERÁ UNA GRAN HORDA DE UNIDADES BÁSICA, HARÁS TU ESTRATEGIA EN BASE A ALGUNO DE LOS COLOSOS Y MÁQUINAS DE GUERRA? O BIEN ¿SERÁ ALGO MÁS COMPLETO, CON UNIDADES CUERPO A CUERPO, UNIDADES DE ALCANCE Y MAGOS?

**FASE 5 - CREACIÓN DE GUILDS:** LOS JUGADORES PODRÁN CREAR SUS GUILDS, DE ESTE MODO EMPEZAR A POSICIONARSE DE CARA A LAS COMPETICIONES DE GUILD DE VALANNIA ARENA.

**FASE 6 - VALANNIA ARENA:** NUESTRO PRODUCTO MÍNIMO VIABLE, CON GRAN PROFUNDAD DE JUEGO, COMPETICIONES CON REWARDS, POSIBILIDAD DE 1vs1, 2vs2 Y COMPETICIONES DE GUILD, CON CIRCUITO COMPETITIVO.



## — ANILLOS DE VALANNIUM

LOS ANILLOS TENDRÁN BENEFICIOS DENTRO Y FUERA DEL JUEGO, ASÍ COMO ALGÚN DROP DE UNIDADES DE COMBATE. NOS TOMAREMOS MUY SERIAMENTE A LOS HOLDERS DE LOS ANILLOS, PUES SERÁN LOS PRIMEROS USUARIOS DE LA COMUNIDAD DE DEPOSITAN SU CONFIANZA EN EL PROYECTO.



## — LOS PERGAMINOS

LOS PERGAMINOS SON OBJETOS VALIOSOS, DESTINADOS A LOS PRIMEROS PARTICIPANTES DE VALANNIA. POR SU VALOR DE MERCADO, ESTÁN DESTINADOS A GRUPOS DE PERSONAS, GAMING GUILD E INVERSORES TEMPRANOS. LAS PERSONAS QUE HAYAN ADQUIRIDO PERGAMINOS, TENDRÁN VARIOS BENEFICIOS A LO LARGO DEL TIEMPO POR HABER CONTRIBUIDO CON VALANNIA EN FASES MUY TEMPRANAS. ENTRE LOS BENEFICIOS DESTACAN:

1. AIRDROP (ENTREGA), DE TODAS LAS UNIDADES DE COMBATE DE LA RAZA EN CUESTIÓN EN EL MOMENTO DEL LANZAMIENTO DE CADA UNIDAD.
2. AIRDROP DE UNA 'MYSTIC LAND', UNA PROPIEDAD QUE NO SALDRÁ A LA VENTA PÚBLICA POR PARTE DE VALANNIA.
3. ACCESO A EVENTOS ESPECIALES EN EL MUNDO REAL
4. Y OTRAS UTILIDADES IN-GAME COMO ACCESO A EVENTOS ESPECIALES DENTRO DE VALANNIA
5. OTROS AIRDROPS.



# • LAS 8 RAZAS DE VALANNIA •

ESTA SOLO PRETENDE SER UNA INTRODUCCIÓN A CADA UNA DE LAS 8 RAZAS, ADEMÁS CADA RAZA TIENE SU CULTURA, SU FILOSOFÍA, FORMA DE VIDA, CARACTERÍSTICAS FÍSICAS, HABILIDADES Y ESTILOS DE COMBATE Y UNIDADES DIFERENTES Y POR SUPUESTO CADA RAZA TIENE 3 HÉROES DIFERENTES, DE LOS CUALES UNO DE ELLOS ES EL LÍDER DE LA RAZA.



## FEYRUNE

FEYRUNE SE ERIGE COMO UNA AMALGAMA DE HADAS GUERRERAS Y PODEROSOS SÁTIROS, PROFUNDAMENTE ENAMORADOS DE LOS BOSQUES, QUE DEFIENDEN FIRMEMENTE LA PAZ Y SU PRECIADA PATRIA. A PESAR DEL DESPIADADO EXILIO DE SU MORADA EN LOS BOSQUES DE ARVAXIA, PERSISTEN EN SU RESISTENCIA, LUCHANDO SIN DESCANSO POR LA JUSTICIA DENTRO DE LOS BOSQUES QUE HAN NUTRIDO.

## LERATHI

LOS LERATHI ENCARNAN UNA PODEROSA ORDEN DE FANÁTICOS REPTILIANOS QUE PERSIGUEN INCESANTEMENTE SU PROFECÍA, EN LA QUE LA DESTRUCCIÓN DEL SOL ANUNCIA EL AMANECER DE LA DOMINACIÓN LERATHI. DEVOTOS DE KRON, LA DEIDAD SERPIENTE QUE DEVORA SOLES, SU FANATISMO, DETERMINACIÓN INQUEBRANTABLE Y PROFUNDO CONOCIMIENTO DE LA MAGIA LOS CONVIERTEN EN UN ADVERSARIO FORMIDABLE Y PELIGROSO.





## ALTARI

LOS ALTARI REPRESENTAN UNA ORGULLOSA RAZA AVIAR CON UN INQUEBRANTABLE SENTIDO DE LA LEALTAD Y EL HONOR. SUS GUERREROS SE ENCUENTRAN ENTRE LOS MÁS FORMIDABLES, MIENTRAS QUE SUS HECHICEROS POSEEN UNA ANTIGUA SABIDURÍA MÁGICA. PARA LOS ALTARI, SACRIFICARSE POR SU REINA ES UN HONOR QUE ABRAZAN SIN DUDAR, SIN ESCATIMAR ESFUERZOS PARA SALVAGUARDAR SU TIERRA NATAL.

## ZAN'THAR

LOS ZAN'THAR PERSONIFICAN UNA RAZA AVANZADA Y ESPIRITUAL QUE LLEGÓ A LAS TIERRAS DE VALANNIA HACE MILENIOS. SU INTELIGENCIA Y PROFUNDA ESPIRITUALIDAD LES PERMITEN DOMINAR TÉCNICAS MENTALES AVANZADAS COMO LA TELEQUINESIS Y LA TELEPATÍA. HASTA AHORA, LOS ZAN'THAR SE LAS HAN ARREGLADO PARA EXISTIR EN RELATIVA PAZ, PERO SU TRANQUILA EXISTENCIA SE ENFRENTA A UNA CRECIENTE AMENAZA.





## TYXEN

LOS TYXEN SON ROEDORES SUPERINTELIGENTES QUE CONFÍAN EN SUS INVENTOS ASTUTOS Y TECNOLÓGICOS PARA ACUMULAR PODER. A PESAR DE HABER SOPORTADO DIFICULTADES EN EL PASADO, SUS AVANCES TECNOLÓGICOS ACTUALES LOS HAN ELEVADO PARA CONVERTIRSE EN UNA DE LAS RAZAS MÁS FORMIDABLES DE VALANNIA, UNA FUERZA MUY A TENER EN CUENTA.

## GLORB

LOS GLORB SON CRIATURAS BÁRBARAS DE PIEL AZUL Y OREJAS PUNTIAGUDAS CONOCIDAS POR SU FUERZA, BRUTALIDAD, INTELIGENCIA PECULIAR Y TEMPERAMENTO CAÓTICO. SIN EMBARGO, UNO NO DEBE SUBESTIMAR SU CONOCIMIENTO DE LA MAGIA Y SU FERAZ FRENESÍ DE COMBATE. ADORAN A SU DEIDAD, EL TODOPODEROSO GLORB, A QUIEN DEBEN SU NOMBRE... ¡GLORIA A GLORB!





# HUMANOS

LOS HUMANOS, COMO LOS ZAN'THAR, LLEGARON A VALANNIA DESDE EL ESPACIO EXTERIOR, AUNQUE SE PUEDEN ESTABLECER POCAS MÁS SIMILITUDES ENTRE ELLOS. DESPROVISTOS DE TECNOLOGÍA FUNCIONAL Y DIRIGIDOS POR EL EXCÉNTRICO GENERAL McALLISTER, LOS HUMANOS ATRAPADOS EN VALANNIA HAN DESCENDIDO A UNA LOCURA MEDIEVAL QUE DESAFÍA TODA LÓGICA.

# PIRITH

LOS PIRITH SON ENIGMÁTICAS ENTIDADES DE ENERGÍA DEL BOSQUE, QUE POSEEN PODERES MÁS ALLÁ DE LA COMPRENSIÓN MORTAL. MANTIENEN EL DOMINIO SOBRE EL VASTO BOSQUE DE ARVAXIA Y SUS ORÍGENES ESTÁN ENVUELTOS EN MISTERIO Y OSCURIDAD. AUNQUE INCORPÓREOS POR NATURALEZA, COMANDAN AVATARES, ALIADOS Y OTROS HORRORES PARA DEFENDER SU TERRITORIO.



# LOS HÉROES

POSTERIORMENTE AL LANZAMIENTO DE LOS PERGAMINOS, LLEGARÁN LOS HÉROES. DENTRO DE LA HISTORIA DE TODO VALANNIA, LOS HÉROES SON PERSONAJES RELEVANTES. COMO BIEN HEMOS COMENTADO, CADA RAZA, TIENE 3 HEROES, Y NO TODOS LOS HÉROES DE CADA RAZA SON DE LA MISMA RAZA, POR EJEMPLO, FEYRUN, COMO SABEMOS, SON HADAS, PERO ENTRE SUS FILAS CUENTAN CON EL APOYO DE LOS SÁTIROS. TAL ES LA RELEVANCIA DE LOS SÁTIROS EN FEYRUNE, QUE UNO DE LOS 3 HEROES FEYRUNE ES UN SÁTIRO, NETHEROS. AUNQUE LA MAYORÍA DE LAS RAZAS TIENEN HÉROES QUE PERTENECEN A SU PROPIA RAZA, FEYRUNE NO ES LA ÚNICA EN LA QUE SE ENCUENTRAN HÉROES DE OTRA RAZA DISTINTA A LA PRINCIPAL.

~~ALTARI~~

~~FEYRUNE~~

~~GLOB~~

~~HUMANOS~~

~~LERATHI~~

**PIRITH**

~~TYXEN~~

~~ZAN'THAR~~



ES MUY IMPORTANTE LA ELECCIÓN DE LA RAZA, PUES NO SE PODRÁ CAMBIAR. DESPUÉS DEL LANZAMIENTO DE LOS PERGAMINOS, HABILITAREMOS EL MINTEO DE LOS HÉROES. A PRIORI, LOS JUGADORES NO ELEGIRÁN HÉROE, SINO QUE ELEGIRÁN RAZA, EL MINTEO DEL HÉROE, ES AL AZAR. SI EL JUGADOR DECIDE MINTEAR UN HÉROE HUMANO, PODRÁ TOCARLE EL GENERAL McALLISTER, EL LÍDER DE LOS HUMANOS, PERO NO SERÁ LO MÁS NORMAL, SERÁ MÁS PROBABLE QUE RECIBA UN SIR ARCTURUS O LADY MOONRISE, CADA HÉROE, SEGÚN SU RELEVANCIA EN VALANNIA, TIENE UN PORCENTAJE DE PROBABILIDAD DIFERENTE DE SER MINTEADO. NO HAY QUE CONFUNDIR LA DIFICULTAD DE CONSEGUIR UN HÉROE EN CONCRETO, CON LO BUENO O MALO QUE PUEDA SER EL HÉROE EN COMBATE, VALANNIA SERÁ UN JUEGO DE ESTRATEGIA Y VELAREMOS PORQUE LOS MEJORES JUGADORES SEAN QUIENES OCUPEN LAS PRIMERAS POSICIONES DEL RANKING.

POR SUPUESTO, OTRA OPCIÓN ES IR DIRECTAMENTE AL MARKETPLACE Y COMPRAR UN HÉROE EN CONCRETO A OTRO JUGADOR DE HAYA MINTEADO EL HÉROE QUE QUIERAS. ES IMPORTANTE DESTACAR QUE LOS HÉROES TIENEN BORDES DE COLECCIONISTA.

# • ECONOMÍA •

LA BASE DE LA ECONOMÍA DE VALANNIA SE CENTRA EN LAS MATERIAS PRIMAS, LOS RECURSOS. ES UNA ECONOMÍA ABIERTA DONDE LOS JUGADORES PUEDEN CAMBIAR SU TIEMPO POR RECURSOS, MINERALES, JOYAS Y OTROS OBJETOS. DENTRO DE LA ECONOMÍA DEL JUEGO HAY VARIOS PILARES FUNDAMENTALES: VALANNIUM GOLD (DINERO DEL JUEGO, NO TOKEN), RECURSOS (MINERÍA), TOKEN DEL JUEGO (VALANNIA TOKEN), QUE ES UN TOKEN HIBRIDO DE GOBERNANZA Y UTILIDAD Y AL MISMO TIEMPO ES UN RECURSO, Y LAS JOYAS, QUE PROVIENEN EXCLUSIVAMENTE DEL JUGADOR VS ENTORNO (PvE).

EN VALANNIA QUEREMOS REPLICAR LA TANGIBILIDAD DE LOS ACTIVOS DEL MUNDO REAL, DÁNDOLE VALOR A LOS RECURSOS POR SU UTILIDAD Y ESCASEZ, DANDO LA OPORTUNIDAD A LOS JUGADORES DE EXTRAER EL CONTENIDO VIRTUAL EN FORMA DE RECURSOS Y CONVERTIRLO EN GANANCIAS EN EL MUNDO REAL.

EL PILAR FUNDAMENTAL DE LA ECONOMÍA DE VALANNIA ES EL PROPIO CONCEPTO QUE PROPONEMOS SOBRE EL VALOR DE LAS COSAS, ESTO PROPORCIONA UNA ROBUSTEZ Y UN EQUILIBRIO ÚNICO.

## VALANNIUM GOLD

ES LA MONEDA INTERNA DEL JUEGO, NO ES UN TOKEN. LOS JUGADORES PUEDEN CONSEGUIR VALANNIUM GOLD INTERACTUANDO CON EL ENTORNO, MATANDO CRIATURAS O HACIENDO MISIONES. VALANNIUM GOLD ES UNA ESPECIE DE ORO AZULADO, QUE SE USA DENTRO DEL JUEGO PARA PRÁCTICAMENTE TODO, CRAFTEOS, FEES, REPARACIONES, CONSTRUCCIONES, MEJORAS TECNOLOGÍAS Y MÁS.



## LA EMISIÓN DE VALANNIUM GOLD

HEMOS IDEADO UNA ECONOMÍA SÓLIDA PARA QUE LA MONEDA INTERNA DEL JUEGO TENGA UTILIDAD PARA PRÁCTICAMENTE TODO EN EL PROPIO JUEGO.

PARA QUE LA ECONOMÍA INTERNA DEL JUEGO TENGA SENTIDO DEBE EXISTIR UN EQUILIBRIO ENTRE LA EMISIÓN DE VALANNIUM GOLD Y EL CIRCULANTE TOTAL, LA EMISIÓN DE VALANNIUM GOLD SERÁ BALANCEADA EN FUNCIÓN DEL TOTAL CIRCULANTE POR LA EMPRESA DESARROLLADORA DE VALANNIA ACTUANDO COMO 'BANCO CENTRAL' PARA VELAR POR UNA ECONOMÍA SANA. MÁS ADELANTE EN ESTE DOCUMENTO, DETALLAREMOS LAS MECÁNICAS.



## LA MINERÍA DE RECURSOS

ES LA BASE DE LA ECONOMÍA. EXISTE UNA CADENA DE PRODUCCIÓN PARTIENDO DESDE LA EXTRACCIÓN DEL RECURSO CON LAS 'TORRES DE EXTRACCIÓN' HASTA SU FUNDICIÓN Y MOLDEADO. EL RECURSO PUEDE COMERCIALIZARSE EN CUALQUIER PUNTO DE SU PRODUCCIÓN. LOS RECURSOS SIRVEN PARA CONSTRUIR MAQUINARIA DE GUERRA, ESTRUCTURAS, ARMADURAS Y ARMAMENTOS, UNIDADES DE COMBATE, ARTEFACTOS Y OTROS OBJETOS. EXISTE UNA AMPLIA GAMA DE RECURSOS, UNOS MÁS ESCASOS Y DIFÍCILES DE CONSEGUIR QUE OTROS.



## EL TOKEN DE VALANNIA ES A SU VEZ UN RECURSO MINERAL.

ES EL MÁS CODICIADO, PUES TIENE UN SUPPLY FIJO Y TIENE MUCHÍSIMOS USOS DENTRO DEL JUEGO. EL PRECIO DE LAS INTERACCIONES IN-GAME, ESTARÁ LIGADO A UN VALOR DEL TOKEN EN MONEDA ESTABLE. ADEMÁS DE ESTO, EL TOKEN DETERMINA LA RIQUEZA DE UNA NACIÓN O GUILD (GRUPO DE JUGADORES), ASÍ COMO SU PESO E INFLUENCIA EN EL MUNDO DE VALANNIA. EXISTEN MECÁNICAS DIPLOMÁTICAS Y POLÍTICAS EN EL MUNDO DE VALANNIA, CONTROLADA DIRECTAMENTE POR LOS JUGADORES.

*DETALLAMOS MÁS SOBRE EL TOKEN, FLUJO Y UTILIDAD EN EL 'TOKENOMICS'*

## — LAS JOYAS —

SON OBJETOS ALTAMENTE CODICIADOS EN VALANNIA, SE ENCUENTRAN POR TODO EL MUNDO, PERO NO TODAS LAS JOYAS SE ENCUENTRAN EN CUALQUIER PARTE. HAY JOYAS QUE SE PUEDEN ENCONTRAR EN LAS ZONAS MÁS CERCANAS A LAS CAPITALES, Y JOYAS QUE ESTÁN REALMENTE EN LO MÁS PROFUNDO DE VALANNIA. LAS JOYAS VAN LIGADAS A LA MEJORA Y CRAFTEO DE OBJETOS, ASÍ COMO A LA CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS Y TECNOLOGÍAS. ADEMÁS DE SU RAREZA, CADA JOYA TIENE UNA UTILIDAD CONCRETA, SUBIR OBJETOS DE NIVEL, CREAR EJÉRCITO, PARA CRAFTEAR NUEVOS OBJETOS, MONTURAS, ESTRUCTURAS O MEGA ESTRUCTURAS. SON UNA BUENA HERRAMIENTA PARA NIVELAR LA ECONOMÍA INTERNA DEL JUEGO Y DAR REALMENTE VALOR A LOS OBJETOS DIFÍCILES DE CONSEGUIR.



DE ESTOS 4 PILARES, SOLO EL TOKEN DE VALANNIA, LOS RECURSOS Y LAS JOYAS PUEDEN COMERCIARSE EN EL MARKETPLACE, MIENTRAS QUE EL VALANNIUM GOLD SOLO SE USARÁ COMO MONEDA DENTRO DEL JUEGO. POR SUPUESTO EL RESTO DE NFT (HÉROES, UNIDADES DE COMBATE, OBJETOS Y DEMÁS) TAMBIÉN PUEDE COMERCIALIZARSE EN EL MARKETPLACE.

# • NEGOCIOS •

VALANNIA SERÁ UN METAVERSO VIVO. NO SOLO SE PUEDE SER UN JUGADOR ACTIVO ENFOCADO EN EL PVE, PVP, SER POLÍTICO O TERRATENIENTE, EN VALANNIA TAMBIÉN TIENES OPCIONES DE NEGOCIOS. PUEDES SER PROPIETARIO DE UN PUESTO AMBULANTE, DE UNA HERRERÍA O DE LA TABERNA MÁS POPULAR DE LA NACIÓN. POR EJEMPLO, PUEDES ADQUIRIR UNA HERRERÍA, PONERLE UN NOMBRE, HACERLE PROMOCIÓN Y OBTENER INGRESOS DE LOS SERVICIOS QUE OFREZCAS EN VALANNIA, OFRECER SERVICIOS DE REPARACIÓN DE EQUIPO, VENTA DE PROVISIONES Y EQUIPO BÁSICO. O BIEN, SER PROPIETARIO DE LA MEJOR TABERNA DE LA NACIÓN Y PONER PRECIO EN LA ENTRADA, PUEDE SER UNA TABERNA FAMOSA POR CERRAR GRANDES NEGOCIOS O BIEN, EL MEJOR LUGAR PARA ENTERARTE DE LAS NOTICIAS DE LA NACIÓN, EVENTOS QUE REÚNAN A TODOS LOS DE TU RAZA E INCLUSO EVENTOS DE ARTISTAS.

ADEMÁS DE ESTO LOS JUGADORES PUEDEN OFRECER SERVICIOS PUBLICITARIOS EN SUS NEGOCIOS DENTRO DE VALANNIA: LOS JUGADORES, GUILDS O EMPRESAS DEL MUNDO REAL PODRÁN PAGAR POR COLOCAR ANUNCIOS EN LA TABERNA O HERRERÍA DEL PROPIETARIO QUE OFREZCA ESTA POSIBILIDAD.

## — OBJETOS

TODA LA ECONOMÍA INTERNA DE VALANNIA ESTÁ PLANEADA PARA DARLE REALMENTE VALOR A LO QUE EL JUGADOR CONSIGUE A CAMBIO DE SU TIEMPO, TAL Y COMO SUCEDE EN EL MUNDO REAL. ES POR ELLO QUE, PARA LOS ITEMS DEL JUEGO, OBJETOS COMO ARMAS Y ARMADURAS, HEMOS IDEADO UN SISTEMA DONDE HAY OBJETOS REALMENTE ESCASOS Y EN ALGUNOS CASOS ÚNICOS. PERO HEMOS QUERIDO DEJAR EN MANOS DE LOS JUGADORES MEJORAR Y HACER AÚN MÁS ESCASOS ESTOS OBJETOS MEDIANTE EL USO DE RECURSOS, JOYAS Y OTROS COMPONENTES DEL JUEGO.

LOS OBJETOS QUE FORMAN PARTE DEL EQUIPO DE LOS JUGADORES COMO ARMAS Y ARMADURAS, PUEDEN SUBIRSE DE NIVEL HASTA EL NIVEL 20, ES DECIR, POR EJEMPLO, PUEDES TENER UNA 'ESPADA DE CRYSTAL' NIVEL 20. EL CRAFTEO SE PUEDE HACER MEDIANTE PLANOS QUE SE CONSIGUEN AL ESPECIALIZARSE EN UNA PROFESIÓN EN CONCRETO Y EN PVE. PARA SUBIR LOS OBJETOS SE UTILIZA LA 'TYXEN MACHINE'.

+20



# • MÁQUINA TYXEN •

## TYXEN MACHINE

EN CADA UNA DE LAS CAPITALAS EXISTE UNA 'TYXEN MACHINE' QUE SIRVE PARA CRAFTEAR ALGUNOS OBJETOS ESPECIALES Y PARA LA MEJORAR DE OBJETOS. LOS CRAFTEOS Y MEJORAS EN LA TYXEN MACHINE REQUIEREN UNA LISTA DE MATERIALES O COMPONENTES. CADA MEZCLA EN LA TYXEN MACHINE TIENE UN PORCENTAJE DE PROBABILIDAD DE SALIR FAVORABLE. EN CASO DE NO SALIR FAVORABLE EXISTE UNA QUEMA DE COMPONENTES Y MATERIALES, Y EN ALGUNAS MEZCLAS MÁS COMPLEJAS INCLUSO LA QUEMA DEL ITEM. ÉSTO ES UN MECANISMO PERFECTO QUE NIVELA LA ECONOMÍA EN VARIOS ASPECTOS:

- PROPORCIONA VALOR REAL A LOS OBJETOS, PUES ALGUNOS SERÁN ESCASOS Y COMPLEJOS DE SUBIRLOS A NIVEL MÁXIMO.
- ES UN MECANISMO PERFECTO PARA NIVELAR LA ECONOMÍA Y QUE EXISTA UNA QUEMA DE OBJETOS, RECURSOS, JOYAS, COMPONENTES Y VALANNIUM GOLD.

EL JUGADOR TENDRÁ QUE DECIDIR ASUMIR EL RIESGO DE SUBIR UN OBJETO DE NIVEL O NO, ASÍ COMO CONSTRUIR UNO NUEVO. EL JUGADOR CONOCERÁ EL PORCENTAJE DE PROBABILIDAD DE QUE LA COMBINACIÓN SALGA EXITOSA ANTES DE ACEPTARLA. EXISTEN ALGUNOS MECANISMOS DE LEVE MEJORA DE ESTOS PORCENTAJES. EN VALANNIA SE SABRÁ A SIMPLE VISTA QUE JUGADOR REALMENTE SE HA ESFORZADO POR MEJORAR A LA VEZ QUE PROPONEMOS NUEVOS MÉTODOS SUSTENTABLES Y SÓLIDOS DE ESTABILIDAD ECONÓMICA EN EL JUEGO.



# ¿COMO INTERACTÚA EL TOKEN DE VALANNIA Y EL DINERO DEL JUEGO CON EL JUGADOR?

EL MODELO ECONÓMICO DE VALANNIA Y CÓMO LOS JUGADORES INTERACTUARÁN CON EL 'TOKEN DE VALANNIA' Y 'VALANNIUM GOLD' IN GAME ES UN BUEN EJEMPLO DE CÓMO DARLE VALOR A UNA MONEDA PRIORIZANDO QUE LOS JUGADORES TENGAN EL DESEO DE PERMANECER EN EL UNIVERSO QUE ESTAMOS DESARROLLANDO.

MÁS ALLÁ DE ESO, HEMOS CONSTRUIDO UN SISTEMA EN EL CUAL LA ECONOMÍA SE RETROALIMENTA. A CONTINUACIÓN, DETALLAMOS LAS POSIBILIDADES DE INTERACCIÓN CON EL TOKEN Y LA MONEDA DEL JUEGO.



## VALANNIA TOKEN

### 1. MARKETPLACE

LO INTERESANTE DE TENER LA PROPIEDAD DE TUS ACTIVOS NFTs ES QUE PUEDES COMERCIALIZAR CON ELLOS EN CUALQUIER MOMENTO DE UNA FORMA RÁPIDA Y SENCILLA. EL MARKETPLACE LO DIVIDIMOS EN 2 FASES, LA INICIAL, DONDE LOS JUGADORES PODRÁN COMERCIAR SUS ACTIVOS DESDE LA WEB DE VALANNIA, CREANDO ASÍ POR SUPUESTO VALOR EN EL TOKEN DEL JUEGO. Y EL MARKETPLACE "INGAME", DONDE LOS JUGADORES DIRECTAMENTE PODRÁN COMPRAR O VENDER SUS ACTIVOS NFT DESDE EL JUEGO.

### 2. IN GAME

LA UTILIDAD DEL 'TOKEN DE VALANNIA' IN-GAME ES AMPLIA E INTERESANTE.

EL PRIMER ASPECTO A DESTACAR DEL TOKEN ES QUE ES EN SÍ, UN RECURSO, EL CUAL LOS JUGADORES PODRÁN MINAR EN EL JUEGO EN LAS ZONAS MÁS PELIGROSAS, DONDE PONEN EN RIESGOS SUS NFTs. DETALLAMOS MÁS ADELANTES EN ESTE DOCUMENTO EN 'ZONAS Y LOOT'.

SI BIEN EL 'TOKEN DE VALANNIA' NO ES LA MONEDA BASE EN EL JUEGO (VALANNIUM GOLD), SÍ QUE SERVIRÁ DE VARIAS MANERAS: CONSTRUCCIÓN, TECNOLOGÍAS, MEJORAS DE OBJETO, POLÍTICA Y MÁS.

## EL 'TOKEN DE VALANNIA' SERVIRÁ PARA:

### ○ CREACIÓN DE UNIDADES DE COMBATE:

EN UN JUEGO MMO DE ESTRATEGIA, CREAR UNIDADES ES ALGO NATURAL, Y MUCHOS JUGADORES QUERRÁN CREAR SU PROPIO EJÉRCITO, QUIZÁ PORQUE EMPIECEN SIN UNO, PORQUE DESEAN COMERCIALIZARLO O BIEN PORQUE QUIERAN TENER RESERVAS. LAS MEJORES UNIDADES NECESITARÁN 'TOKEN DE VALANNIA' PARA SU CREACIÓN.

### ○ CREACIÓN DE UNIDADES ESPECIALES:

LAS UNIDADES MILITARES NO SON LAS ÚNICAS UNIDADES QUE SE UTILIZARÁN EN VALANNIA, UNIDADES TALES COMO LAS MONTURAS O UNIDADES DE TRANSPORTE SERÁN NECESARIAS Y REQUERIRÁN 'TOKEN DE VALANNIA' PARA SU CREACIÓN.

### ○ CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS:

EN UN MMO DE EXPLORACIÓN Y DE ESTRATEGIA ES LÓGICO QUE LOS JUGADORES BUSCARÁN PROSPERAR, EN ESTE CASO, CREAR SU PROPIO CASTILLO, EXPANDIR SU TERRITORIO, LA CREACIÓN DE ESTAS ESTRUCTURAS REQUERIRÁ 'TOKEN DE VALANNIA'.

### ○ CONSTRUCCIÓN DE MEGA ESTRUCTURAS:

MEGA ESTRUCTURAS TALES COMO LOS CASTILLOS DE GUILD, ACADEMIA DE INGENIEROS, TALLER DE MAQUINARIA Y OTROS, SON ALGUNAS DE LAS ESTRUCTURAS MÁS AVANZADAS DE VALANNIA, Y TAMBIÉN REQUERIRÁN 'TOKEN DE VALANNIA' PARA SU CREACIÓN.

### ○ 'TYXEN MACHINE', MÁQUINA DE CRAFTEO Y MEJORA DE OBJETOS:

PARA ALGUNOS OBJETOS ESPECIALES EN VALANNIA, SE USA LA TYXEN MACHINE, QUE ES UNA MÁQUINA PARA LA CREACIÓN DE NUEVOS OBJETOS Y MEJORAS, LA TYXEN MACHINE NECESITARÁ TANTO COMPONENTES, RECURSOS COMO 'TOKEN DE VALANNIA' Y VALANNIUM GOLD PARA REALIZAR EL CRAFTEO O LA MEJORA. NO TODAS LAS MEJORAS O CRAFTEOS NECESITAN LOS MISMOS MATERIALES, RECURSOS O TOKENS.

## ◦ TECNOLOGÍAS Y MEJORAS:

PARA LA CREACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE CIERTOS OBJETOS Y ESTRUCTURAS AVANZADAS, EN VALANNIA, SE REQUIEREN MEJORAS Y DESARROLLO TECNOLÓGICO, Y PARA ÉSTAS, ENTRE OTRAS COSAS, SERÁ NECESARIO 'TOKEN DE VALANNIA'.

## ◦ REPARACIONES Y MANUTENCIÓN:

ADEMÁS DE LA CREACIÓN DE NUEVAS ESTRUCTURAS Y OBJETOS, EN VALANNIA HABRÁ QUE REPARAR EQUIPO, ARMAMENTO, EDIFICIOS Y OTROS. PARA ALGUNOS DE ESTOS OBJETOS O ESTRUCTURAS MÁS GRANDES, O RARAS, SE NECESITARÁ UNA COMISIÓN EN EL 'TOKEN DE VALANNIA'.

## ◦ POLÍTICA Y DIPLOMACIA:

LOS JUGADORES PODRÁN VOTAR A LOS LIDERES DE CADA RAZA, LO QUE IMPLICARÁ CAMBIOS POLÍTICOS, ECONÓMICOS Y DIPLOMÁTICOS EN CADA UNA DE LAS 8 NACIONES. LA CANTIDAD DE TOKENS QUE TENGAN LOS JUGADORES SERÁ PROPORCIONAL AL IMPACTO EN LAS VOTACIONES. TODOS LOS JUGADORES TENDRÁN LA POSIBILIDAD DE PARTICIPAR DE LAS VOTACIONES DE SU RAZA.

## ◦ OTROS:

HABRÁ EVENTOS Y ACTIVIDADES ESPECIALES DONDE LOS JUGADORES PODRÁN PARTICIPAR CON LOS TOKENS, ESTOS EVENTOS PUEDEN SER ALEATORIOS O COINCIDIENDO CON FECHAS CLAVES. ES IMPORTANTE DESTACAR QUE ESTOS EVENTOS NO TENDRÁN NINGÚN COMPONENTE DE MEJORA EN LA BATALLA, SERÁN MEROS EVENTOS CON RECOMPENSAS COLECCIONABLES/COSMÉTICAS.

*NOTA: EL VALOR DE LAS INTERACCIONES CON EL 'TOKEN DE VALANNIA' ESTARÁ ANCLADO A UN PRECIO EN USD PERMITIENDO QUE NO EXISTA DESBALANCE EN LA ECONOMÍA, Y QUE TODO DENTRO DEL JUEGO GUARDE UN SENTIDO LÓGICO DE PRECIOS. SI EL TOKEN ESTÁ MAS BARATO, LOS JUGADORES NECESITARÁN OBTENER MÁS TOKENS DE VALANNIA Y SI EL PRECIO DE LOS TOKENS EL MÁS ALTO, NECESITARÁN OBTENER MENOS.*

## DISTRIBUCIÓN DE 'VALANNIA TOKEN' IN GAME CUANDO LOS JUGADORES LE DAN USO:

EL 94% DEL 'TOKEN DE VALANNIA' QUE SE UTILIZA 'IN GAME' PARA TODAS LAS CONSTRUCCIONES, MEJORAS, IRÁ DESTINADO A REINSERTARSE DE FORMA ALGORÍTMICA EN LOS YACIMIENTOS DENTRO DEL JUEGO, EN EL MAPA DE VALANNIA DONDE LOS JUGADORES PUEDEN NUEVAMENTE ENCONTRARLOS E INICIAR TODO EL PROCESO DE MINADO NUEVAMENTE. DE ESTE MODO CREAMOS UN CICLO SOSTENIBLE EN EL TIEMPO.

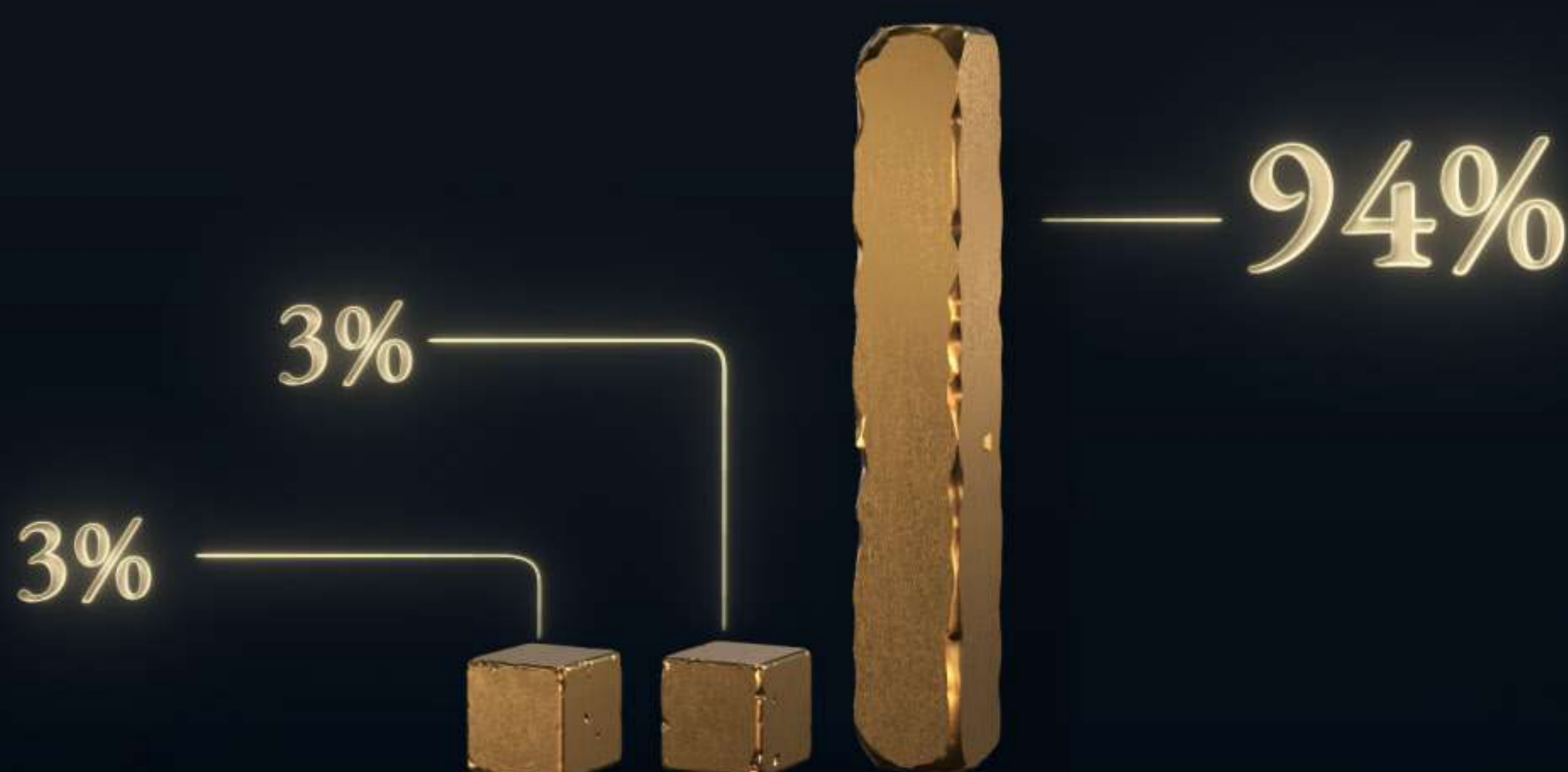
OTRO 3% IRÁ DIRECTAMENTE AL DAO DE VALANNIA, DONDE EL DAO DECIDIRÁ A DONDE VA DESTINADO.

OTRO 3% VA PARA LA EMPRESA DESARROLLADORA DE VALANNIA.



EL FLUJO DE 'ESENCIA DE CRISTAL' QUE LOS JUGADORES EXTRAEN DEL MAPA HASTA CONVERTIRLO EN 'TOKEN DE VALANNIA' ES EL SIGUIENTE:

1. EL JUGADOR MINA Y OBTIENE 'ESENCIA DE CRISTAL' CON LA CUAL, MEDIANTE UN PROCESO, PUEDE ELABORAR 'TOKEN DE VALANNIA'
2. LO UTILIZA PARA CRAFTEO, MEJORAS, CONSTRUCCIÓN, TECNOLOGÍAS, ETC
3. DEL TOTAL QUE EL JUGADOR UTILIZA EN EL JUEGO PARA ESTO, SE CREAN 3 POOLS, UN 94% SE DESTINA A REINSERTARLO EN LA ECONOMÍA, UN 3% PARA EL DAO DE VALANNIA Y UN 3% PARA LA EMPRESA DESARROLLADORA DE VALANNIA.
4. EL 94% QUE SE REINSERTA EN LA ECONOMÍA NUEVAMENTE, SE DEPOSITA EN UNA POOL EXCLUSIVAMENTE PARA QUE SEA ELABORADO A PARTIR DE 'ESENCIAS DE CRISTAL' QUE LOS JUGADORES PUEDEN ENCONTRAR EN EL MAPA EN FORMA DE YACIMIENTO DE 'ESENCIA DE CRISTAL' Y SE DEPOSITA DE FORMA ALGORÍTMICA – ALEATORIA, MAYORMENTE EN LAS ZONAS ROJAS DEL MAPA, A PARTIR DE AQUÍ, VUELVE A COMENZAR LA CADENA DE PRODUCCIÓN UNA VEZ LOS JUGADORES LOCALICEN EL YACIMIENTO.





# ESENCIA DE CRISTAL

LA 'ESENCIA DE CRISTAL' SE ENCUENTRA EN YACIMIENTOS EN EL MAPA DE VALANNIA. SE ENCUENTRAN MAYORMENTE EN ZONAS ROJAS. A PARTIR DE LAS 'ESENCIAS DE CRISTAL' LOS JUGADORES PUEDEN ELABORAR 'TOKEN DE VALANNIA', DESPUÉS DE UNA COMPLEJA CADENA DE PRODUCCIÓN. LA CANTIDAD DE 'TOKENS DE VALANNIA' QUE LOS JUGADORES PUEDAN ELABORAR VARIARÁ EN FUNCIÓN DEL TOKEN DISPONIBLE EN EL POOL DE 'TOKEN DE VALANNIA' PARA YACIMIENTOS. ESTE POOL, TENDRÁ UN SUPPLY INICIAL DESTINADO A ELLOS Y POSTERIORMENTE SE ALIMENTARÁ CON SU USO EN EL JUEGO: CONSTRUCCIONES, MEJORAS, CRAFTEO, REPARACIONES, TECNOLOGÍAS, IMPUESTOS, FEES Y OTROS.

## 1. EL FUTURO DEL UNIVERSO

NUESTRA VISIÓN DE VALANNIA ES UN ENFOQUE TOTALMENTE AL LARGO PLAZO, DONDE PLANTEAMOS SEGUIR AMPLIANDO EL UNIVERSO E INCLUSO MÁS ALLÁ DEL JUEGO. NUESTRA FILOSOFÍA ES DEJAR ALGO CREADO INCLUSO PARA LAS PRÓXIMAS GENERACIONES. SERÁ UN UNIVERSO EN CONSTANTE CRECIMIENTO Y ES POR ELLO QUE SE CREARÁN UTILIDADES PARA 'VALANNIA TOKEN' MÁS A LARGO PLAZO, POSIBLES NUEVAS ZONAS, EVENTOS IN GAMES Y MÁS. POR OTRO LADO, TAMBIÉN PLANTEAMOS TODO UN UNIVERSO FUERA DEL JUEGO, MERCH, FIGURAS, COLECCIONABLES, EVENTOS ONLINE Y EN VIVO Y DEMÁS PROPUESTAS QUE ENSEÑAREMOS A MEDIDA QUE VAYAMOS DESARROLLANDO Y TODO ESTO SERÁ UNA BUENA FORMA DE DARLE UTILIDAD CONTINUA AL 'VALANNIA TOKEN'.

## 2. DAO

CREEMOS FIRMEMENTE EN LA CREACIÓN DE VALANNIA DE UNA FORMA EQUITATIVA ENTRE COMUNIDADES, GAMERS, DESARROLLADORES, CREADORES DE CONTENIDO E INVERSORES. CREEMOS QUE LAS DAO SON UNA BUENA FORMA DE INTERACCIÓN ENTRE COMUNIDADES PARA PLASMAR UN PENSAMIENTO O IDEA EN LA QUE CUALQUIER PERSONA CON GANAS DE PARTICIPAR, PUEDA HACERLO. EN ESTE MOMENTO, ESTAMOS SENTANDO LAS BASES DE VALANNIA Y LA DIRECCIÓN QUE NOSOTROS CREEMOS QUE DEBERÍA TENER, PERO LA IDEA FINAL ES QUE ESA DECISIÓN SEA UN CONSENSO POR PARTE DEL DAO. ESTA ES OTRA DE LAS FORMAS DE USO DE 'VALANNIA TOKEN'.

## 3. POLÍTICA EN EL JUEGO

LOS JUGADORES PODRÁN ELEGIR A LOS REPRESENTANTES DE SU RAZA, ESTO TENDRÁ UN IMPACTO DIRECTO EN EL JUEGO Y EN LA EXPERIENCIA DE JUEGO DE LOS JUGADORES DE CADA RAZA. HABRÁ LIDERES QUE SEAN EXPANSIONISTAS, HABRÁ OTROS QUE SEAN DIPLOMÁTICOS. HAY UN GAMEPLAY POLÍTICO PROFUNDO EN VALANNIA, ES UNA BUENA FORMA DE QUE LOS JUGADORES PUEDAN MOLDEAR EL MUNDO VIRTUAL DE VALANNIA, Y QUE ÉSTE TENGA UN IMPACTO REAL EN LA VIDA DE LOS JUGADORES. PARA NOSOTROS ES UNO DE LOS PILARES PARA QUE VALANNIA VAYA MÁS ALLÁ Y SEA MUCHO MÁS QUE UN JUEGO MMO.

# • TOKENOMICS •

HEMOS DISEÑADO UN SISTEMA ECONÓMICO INSPIRADO EN LA ECONOMÍA DEL MUNDO REAL. ESTAMOS INTRODUCIENDO UNA ECONOMÍA REAL A UN MUNDO MEDIEVAL DE FANTASÍA, DÁNDOLE LA POSIBILIDAD A CUALQUIER JUGADOR QUE DESEE DEDICAR SU TIEMPO A PARTICIPAR DEL JUEGO Y DE UNA ECONOMÍA REAL, TENIENDO LA OPORTUNIDAD DE GENERAR INGRESOS A PARTIR DE SUS ACTIVIDADES EN EL JUEGO.

LA ECONOMÍA DE VALANNIA ES COMPLEJA Y SE BASA EN UNA CADENA DE PRODUCCIÓN QUE COMIENZA EN LA EXTRACCIÓN DE MATERIAS PRIMAS HASTA LA CREACIÓN DE PRODUCTOS FINALES PARA USO O COMERCIO. LOS JUGADORES DESEMPEÑAN DIFERENTES ROLES EN ESTA ECONOMÍA INTERDEPENDIENTE, FOMENTANDO EL COMERCIO ENTRE ELLOS.

ADEMÁS, VALANNIA CUENTA CON DOS MONEDAS EN SU ECONOMÍA: UNA QUE NO ES UN TOKEN, EL VALANNIUM GOLD, QUE ES LA MONEDA DEL JUEGO UTILIZADA PARA COMPRAR EN ALGUNAS TIENDAS, REPARAR Y CREAR DIVERSOS ELEMENTOS EN EL JUEGO, ETC. Y EL 'TOKEN DE VALANNIA', QUE, SI ES UN TOKEN, ES DE NATURALEZA HÍBRIDA DE GOBERNANZA Y UTILIDAD, APORTANDO VALOR DENTRO Y FUERA DEL JUEGO.

EL CRAFTING ES FUNDAMENTAL EN LA ECONOMÍA DE VALANNIA, PERMITIENDO A LOS JUGADORES COMBINAR Y TRANSFORMAR MATERIALES PARA CREAR OBJETOS MÁS PODEROSOS. LOS JUGADORES BUSCAN OBTENER LOS MEJORES OBJETOS Y EQUIPAMIENTO PARA ENFRENTAR DESAFÍOS Y PUEDEN VENDER SUS CREACIONES EN EL MARKETPLACE PARA OBTENER INGRESOS.

LA ECONOMÍA DE VALANNIA SE BASA EN UNA CADENA DE PRODUCCIÓN INTERDEPENDIENTE, DONDE LOS JUGADORES DESEMPEÑAN DIFERENTES ROLES Y UTILIZAN RECURSOS PARA CREAR PRODUCTOS VALIOSOS. LA OFERTA Y LA DEMANDA, JUNTO CON LAS INTERACCIONES ENTRE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO, DAN FORMA A LA ECONOMÍA DINÁMICA DE VALANNIA.



## — ECONOMÍA DEL JUEGO

EL SISTEMA ECONÓMICO DE VALANNIA ES BASTANTE PROFUNDO E IMPLICA MUCHÍSIMOS ASPECTOS A TENER EN CUENTA. LA ECONOMÍA INICIA EN LAS MATERIAS PRIMAS, CON LA EXTRACCIÓN DE RECURSOS, HASTA CONVERTIRSE EN UN PRODUCTO FINAL PARA SU USO O COMERCIALIZACIÓN.

LA ECONOMÍA EN VALANNIA ES UNA CADENA DE PRODUCCIÓN QUE VA DESDE LA EXTRACCIÓN DE LOS RECURSOS, HASTA EL PRODUCTO FINAL Y LA MAYORÍA DE ELEMENTOS PROVIENEN DE LA CAPA DE PRODUCCIÓN. ES INTERESANTE DESTACAR QUE UN SOLO JUGADOR NO PODRÁ LLEVAR A CABO TODAS LAS LABORES, ES POR ELLO QUE HEMOS CREADO UNA ECONOMÍA INTERDEPENDIENTE, ASÍ FOMENTAR EL COMERCIO ENTRE JUGADORES.

### PROCESO DE EXTRACCIÓN:

EXPLORACIÓN- INGENIERÍA -MINERÍA - TRANSPORTE – FUNDICIÓN/FILTRADO - PRODUCTO FINAL

### ELABORACIÓN EN HERRERÍA:

FUNDICIÓN Y ELABORACIÓN DE ARMAMENTO Y ARMADURAS / HERRAMIENTAS / COMPONENTES

### ELABORACIÓN DE UNIDADES:

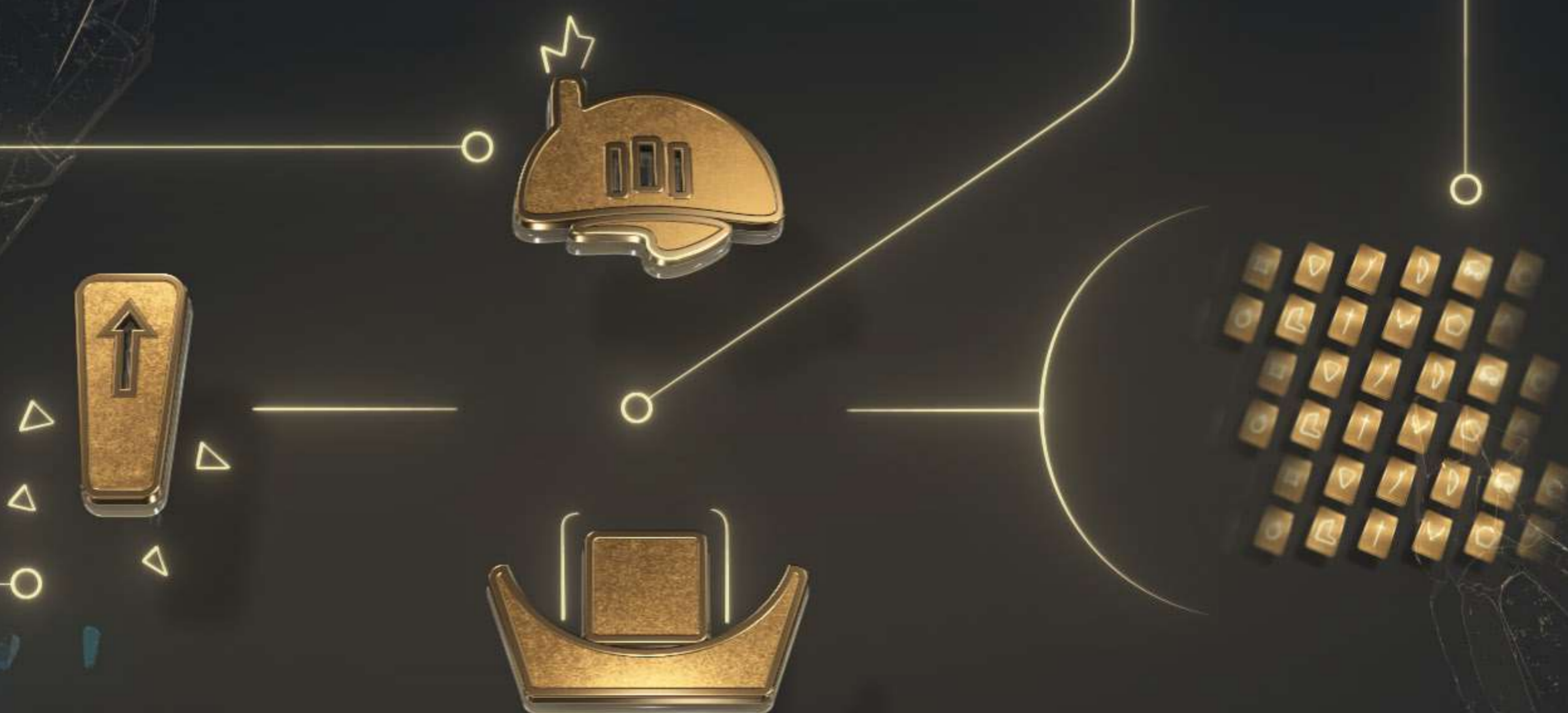
CREACIÓN DE TROPAS, DESARROLLO TECNOLÓGICO, ESTRUCTURAS, ETC.

### ELABORACIÓN DE ESTRUCTURAS, COMPONENTES Y RECETAS MEDIANTE LA INGENIERÍA:

CRAFTING: PLANOS /COMPONENTES/ MAQUINARIA Y ARTEFACTOS / DESARROLLO DE TECNOLOGÍA

### ELABORACIÓN Y CONSTRUCCIÓN MEDIANTE LA ARQUITECTURA:

PLANOS/ CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS SIMPLES / ESTRUCTURAS COMPLEJAS



LAS MECÁNICAS MÁS IMPORTANTES ESTÁN EN LA EXTRACCIÓN DE LOS PROPIOS RECURSOS, A PARTIR DE ESTOS PUEDES ELABORAR PRÁCTICAMENTE TODO, PERO LA OFERTA Y LA DEMANDA NIVELARÁN ESTOS PROCESOS. SUPONGAMOS QUE TODOS LOS JUGADORES QUIEREN SER MINEROS PORQUE PODRÁN EXTRAER RECURSOS. SI ESTO OCURRE, ES POSIBLE QUE LLEGUE UN PUNTO EN LA PRODUCCIÓN DONDE HARÁ FALTA UN TRANSPORTISTA, UN EXPLORADOR, UN HERRERO O UN INGENIERO Y SI HAY POCOS JUGADORES DESEMPEÑANDO ESTOS ROLES, ES POSIBLE QUE ÉSTOS ACABEN SIENDO MÁS RENTABLES QUE LOS PROPIOS MINEROS QUE EXTRAEN RECURSOS. OFERTA Y DEMANDA.

# VALANNIUM GOLD Y TOKEN DE VALANNIA

ESTAS SON LAS DOS MONEDAS QUE INTERACTÚAN DENTRO DE LA ECONOMÍA DE VALANNIA:

## • VALANNIUM GOLD •

NO ES UN TOKEN, ES LA MONEDA DE USO SOLO DENTRO DEL JUEGO, Y NO PUEDE ADQUIRIRSE POR DINERO REAL, NI POR 'TOKEN DE VALANNIA'. ES UNA MONEDA INFLACIONARIA, CON QUEMA Y USO ABUNDANTE. SERVIRÁ PARA PRÁCTICAMENTE TODO EN EL JUEGO. DESDE COMPRAR UNA POSICIÓN BÁSICA, HASTA PARA PAGAR LA REPARACIÓN DE EQUIPO, CREAR OBJETOS, ESTRUCTURAS, TROPAS Y MÁS.

## • TOKEN DE VALANNIA •

POR OTRA PARTE, EL 'TOKEN DE VALANNIA', SÍ ES EL ÚNICO TOKEN DEL JUEGO, HÍBRIDO, DE GOBERNANZA Y UTILIDAD DENTRO DEL JUEGO, COMO ELABORACIÓN DE ESTRUCTURAS Y OBJETOS MAS RAROS EN EL JUEGO. TAMBIEN TIENE ALGUNA FORMA DE USO MÁS RECURRENTE EN FORMA DE COMISIONES, Y POR SUPUESTO SU IMPORTANTE ROL EN LA POLÍTICA. EL 'TOKEN DE VALANNIA' ES A SU VEZ EL RECURSO MÁS PRECIADO DEL JUEGO, Y LOS JUGADORES PODRÁN EXTRAER 'ESENCIA DE CRISTAL' DIRECTAMENTE DEL MAPA DE VALANNIA PARA FINALMENTE CONVERTIRLO, SI LO DESEAN, EN TOKEN DE VALANNIA MEDIANTE UNA LARGA CADENA DE PRODUCCIÓN. LA ESENCIA DE CRISTAL TAMBIÉN TENDRÁ SU UTILIDAD DENTRO DEL JUEGO.

# ELEMENTOS QUE INTERACCIONAN EN LA ECONOMÍA DE VALANNIA:

ESTRUCTURAS DE COMERCIO O SOCIALES

UNIDADES DE COMBATE

UNIDADES ESPECIALES

HÉROE

MONTURAS

OBJETOS

RECURSOS

JOYAS

TORRES DE EXTRACCIÓN

PUESTOS AVANZADOS

CASTILLOS

CIUDADELAS

TORRES DEFENSIVAS

MURALLAS

MECANISMOS DE DEFENSA

FUERTE



## ESTRUCTURAS DE COMERCIO O SOCIALES

ADEMÁS DE COMPRAR UN PLOT EN VALANNIA, PARA UTILIZARLO COMO EL JUGADOR PREFIERA, CREAR EVENTOS, LINKEAR SU NEGOCIO TRADICIONAL CON EL MUNDO DE VALANNIA, ABRIR UN MUSEO DE ARTE O UNA TIENDA. SE PUEDEN ADQUIRIR PLOTS QUE YA TIENEN UNA ESTRUCTURA COMERCIAL. TABERNAS, PUESTOS AMBULANTES, HERRERÍA SON ALGUNOS DE LAS ESTRUCTURAS QUE TIENEN LUGAR EN LAS CAPITALES DE VALANNIA Y QUE LOS JUGADORES PUEDEN POSEER PARA DESARROLLAR SUS NEGOCIOS EN VALANNIA OBTENIENDO INGRESOS EN EL JUEGO. ESTE ES UNA JUGABILIDAD DIFERENTE A LA QUE ESTAMOS ACOSTUMBRADOS, MÁS ENFOCADA AL JUEGO SOCIAL O 'ROLE PLAY' DONDE EL JUGADOR PUEDE INCLUSO NO ESTAR ENFOCADO EN COMBATE PVP O PVE, PERO SÍ PROGRESAR EN EL JUEGO DE OTRAS MANERAS, DESARROLLANDO LA TABERNA MÁS POPULAR DE LA NACIÓN, ORGANIZANDO EVENTOS, VENDIENDO PRODUCTOS CON SU PUESTO AMBULANTE Y MUCHO MÁS.

## UNIDADES DE COMBATE

CADA RAZA TIENE 8 TIPOS DE UNIDADES DE COMBATE DIFERENTES. ESTAS UNIDADES FORMAN PARTE DEL EJERCITO QUE PUEDE LLEVAR EL HÉROE EN SU AVENTURA POR VALANNIA.

## UNIDADES ESPECIALES

EXISTEN UNIDADES ESPECIALES, COMO UNIDADES DE COMBATE AVANZADAS QUE PUEDEN CONSTRUIRSE EN LAS CIUDADELAS, UNIDADES DE TRANSPORTE, UNIDADES DE EXPLORACIÓN Y OTRAS.

## HÉROES

ENTRE LOS 3 HÉROES DE CADA RAZA QUE PUEDES SELECCIONAR, EXISTE UN SINFÍN DE COMBINACIONES POSIBLES PARA LAS HABILIDADES DE TU HÉROE. EL HÉROE ERES TÚ, EL HÉROE SUBIRÁ DE NIVELES, ELEGIRÁ SU PROFESIÓN, SE EQUIPARÁ, CREARÁ UN EJÉRCITO, UN CASTILLO, SE UNIRÁ A UN GUILD EN BUSCA DE LA EXPLORACIÓN Y CONQUISTA DE VALANNIA.

## MONTURAS

LAS MONTURAS SON EL MEDIO DE TRANSPORTE PARA EL HÉROE, HAY MONTURAS QUE SON MERAMENTE COSMÉTICAS Y OTRAS QUE SÍ TIENEN ALGUNAS MEJORAS PARA EL HÉROE COMO POR EJEMPLO LA MEJORA DE LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTO. HAY MONTURAS COMUNES QUE POSIBLEMENTE SEAN ACCESIBLES PARA CUALQUIERA Y HAY MONTURAS REALMENTE ESCASAS QUE COSTARÁ TENER MUCHO TIEMPO DE JUEGO.

## OBJETOS

LOS OBJETOS SON: COMPONENTES, EQUIPO COMO ARMAS Y ARMADURAS, ABALORIOS COMO ANILLOS Y COLLARES, ALGUNOS PUEDEN OBTENERSE EN PvE Y OTROS ELABORADOS. MAYORMENTE LOS DIFERENTES OBJETOS SIRVEN PARA CREAR OTROS OBJETOS O BIEN PARA QUE LOS EQUIPE EL HÉROE.

## RECURSOS

LOS NUMEROSOS RECURSOS DE VALANNIA SON LA BASE DE LA ECONOMÍA, EL MOTIVO DE LA MINERÍA, CON ELLOS SE CONSTRUYE PRÁCTICAMENTE TODO DESPUÉS DE UN PROCESO DE PRODUCCIÓN.

## JOYAS

LAS JOYAS SON OBJETOS EXTREMADAMENTE VALIOSOS EN VALANNIA, NORMALMENTE PROVIENEN DEL DROP DE NPCs DEL MUNDO. EXISTEN DIFERENTES JOYAS, CADA UNA DE ELLAS TIENE UNA UTILIDAD EN CONCRETO. HAY JOYAS MÁS RARAS QUE OTRAS POR SU GRADO DE DIFICULTAD DE HACERSE CON UNA EN EL PROPIO MUNDO. LAS JOYAS SIRVEN COMO COMPONENTE DE CRAFTEO Y MEJORA DE OBJETO O ESTRUCTURAS.

## TORRES DE EXTRACCIÓN

UNA VEZ SE TIENE LA UBICACIÓN DE UN YACIMIENTO DE UN RECURSO A EXTRAER, LLEGA EL PROCESO DE EXTRACCIÓN Y TIENE COMO PRIMER PASO LA CONSTRUCCIÓN DE UNA TORRE DE EXTRACCIÓN.

## PUESTOS AVANZADOS

EN ZONAS PvP QUE NECESITAN PROTECCIÓN, SIEMPRE ES UNA BUENA OPCIÓN CONSTRUIR UN PUESTO AVANZADO, QUE NO ES UNA ESTRUCTURA TAN COMPLEJA COMO UN CASTILLO, PERO SIRVE PARA RESGUARDARSE Y DEFENDER PROVISIONALMENTE UNA ZONA, SIEMPRE Y CUANDO EL ENEMIGO NO TRAIGA UN GRAN EJERCITO CONSIGO.

## CASTILLOS

PODEMOS DECIR QUE EL CASTILLO ES EL HOGAR DE LOS JUGADORES, ES UNA CONSTRUCCIÓN DEL JUGADOR EN UNA ETAPA MEDIA O AVANZADA DEL JUEGO PARA TENER SU PROPIA ZONA EN EL MAPA, Y AVANZAR MÁS EN EL JUEGO.

## CIUDADELAS (CASTILLOS DE GUILD)

LOS CASTILLOS DE GUILDS TIENE GRANDES BENEFICIOS, Y SIRVEN COMO LUGAR ESTRATÉGICO, PUNTO DE ENCUENTRO Y REUNIÓN DE UN GUILD. EN LAS CIUDADELAS EXISTE LA POSIBILIDAD DE CONSTRUIR MEGA ESTRUCTURAS, COMENZAR LA CONSTRUCCIÓN DE UNA MURALLA O BIEN DESARROLLAR TECNOLOGÍAS PARA EL GUILD.

## TORRES DEFENSIVAS

LAS TORRES SON UNA BUENA FORMA DE TENER UN PUNTO DE CONTROL EN EL MAPA, PARA TENER VISIÓN O INCLUSO DEFENDER UNA ZONA MOMENTÁNEAMENTE.

## MURALLAS

LAS MURALLAS SON UNA BUENA FORMA DE CONTENCIÓN DEL ENEMIGO Y DE DOMINIO DE UNA ZONA. PUEDEN SER CONSTRUIDAS POSTERIORMENTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CIUDADELA.

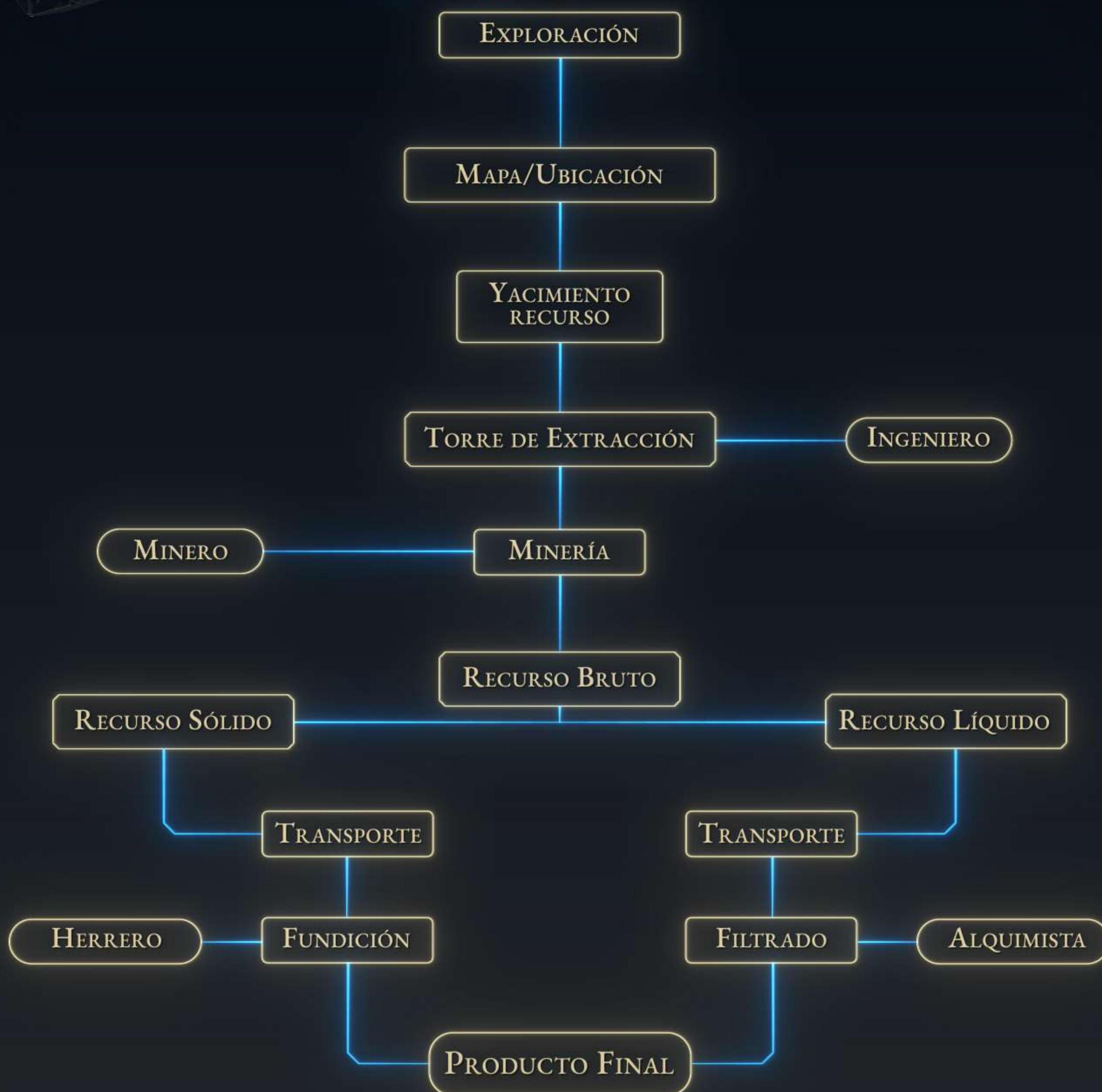
## MECANISMOS DE DEFENSA

LA BATALLA EN VALANNIA PUEDE SER LARGA. TRAMPAS, FOSOS Y OTRAS CONSTRUCCIONES QUE PUEDES UTILIZAR PARA AYUDAR A DEFENDER TU ZONA

## FUERTE

LA CONSTRUCCIÓN DE UN FUERTE SIRVE PARA CONTROLAR TERRITORIOS EN VALANNIA. EL JUGADOR O GUILD QUE CONTROLE UN FUERTE, TENDRÁ ADJUDICADO UN TERRITORIO, EN CASO DE PERDER EL FUERTE, ESTE JUGADOR DEJARÁ DE TENER EL CONTROL Y LOS BENEFICIOS DEL TERRITORIO.





LA EXTRACCIÓN DE RECURSOS ES TODA UNA CADENA DE PRODUCCIÓN, DESDE EL EXPLORADOR QUE ENCUENTRA LA UBICACIÓN DE UN YACIMIENTO HASTA TENER EL PRODUCTO FINAL QUE SIRVE PARA CONTINUAR LA CONSTRUCCIÓN DE PRÁCTICAMENTE TODO.

COMO SE APRECIA EN EL GRÁFICO DE LA CADENA DE PRODUCCIÓN, LAS DIFERENTES PROFESIONES DENTRO DE VALANNIA, CREAN OPORTUNIDADES ECONÓMICAS PARA LOS JUGADORES.

MÁS ADELANTE OBSERVAREMOS COMO ESTE MISMO GRÁFICO SE INCORPORA EN UN MAPA DE TODA LA ECONOMÍA INTERNA DEL JUEGO.

LAS PROFESIONES INVOLUCRADAS DE MANERA DIRECTA EN LA PRODUCCIÓN DE MATERIAS PRIMAS HASTA EL PRODUCTO FINAL SON:

## EXPLORADOR

SI BIEN HAY VECES QUE NO ES NECESARIO, LA MAYORÍA DE RECURSOS ESTÁN BAJO TIERRA Y NO SON VISIBLES. PARA DETECTAR UN YACIMIENTO ES NECESARIO UNA PERSONA CON LA HABILIDAD DE HACERLO, UN EXPLORADOR.

- UN EXPLORADOR DEBE TENER LA SUFICIENTE HABILIDAD PARA DETECTAR CIERTOS RECURSOS.
- LA CREACIÓN DE UN MAPA DEL YACIMIENTO, TIENE UN COSTE EN VALANNIUM GOLD. DEPENDIENDO EL YACIMIENTO, TAMBIÉN REQUIERE OTROS COMPONENTES PARA SU ELABORACIÓN.
- EL MAPA ES UN NFT QUE PUEDE SER COMERCIALIZADO EN EL MARKETPLACE.

## INGENIERO

EN LA CAPA DE PRODUCCIÓN MINERA, EL INGENIERO ES LA PERSONA ENCARGADA DE CONSTRUIR LA 'TORRE DE EXTRACCIÓN' Y DEL MANTENIMIENTO DE LA MISMA EN CASO DE SER DAÑADA.

- LA CONSTRUCCIÓN DE LA TORRE REQUIERE DE RECURSOS Y COMPONENTES, ADEMÁS DE QUE EL INGENIERO TENGA LA HABILIDAD DESARROLLADA LO SUFICIENTE PARA PODER CONSTRUIR ESTA ESTRUCTURA.
- LA 'TORRE DE EXTRACCIÓN' TIENE GASTOS DE MANTENIMIENTO EN VALANNIUM GOLD Y OTROS, DEPENDIENDO DEL YACIMIENTO EN CUESTIÓN.

## MINERO

UNA VEZ LA TORRE DE EXTRACCIÓN ESTÁ EN EL YACIMIENTO, EL MINERO ES EL ENCARGADO DE LA EXTRACCIÓN DEL RECURSO.

- LA MINERÍA ES UNA HABILIDAD Y COMO TAL HAY QUE DESARROLLARLA, NO CUALQUIER MINERO PUEDE MINAR EN CUALQUIER YACIMIENTO.

## TRANSPORTISTA

PARA QUE LA PRODUCCIÓN SEA EFICIENTE ES NECESARIO UN TRANSPORTISTA, CON EL EQUIPO NECESARIO PARA LLEVAR LOS RECURSOS A DESTINO.

- LOS RECURSOS EN BRUTO SÓLIDOS NECESITAN UN TIPO DE TRANSPORTE DIFERENTE A LOS RECURSOS LÍQUIDOS.
- DEPENDIENDO EL TIPO DE TRANSPORTE QUE SEA, REQUERIRÁ UN MANTENIMIENTO Y UNOS GASTOS DE DESPLAZAMIENTO, QUE A SU VEZ DEPENDE DE LA DISTANCIA DE TRANSPORTE.

## HERRERO

UNA VEZ LOS RECURSOS ESTÁN EN ALGUNAS DE LAS CAPITALES, SI SE DESEA CONTINUAR CON LA CADENA DE PRODUCCIÓN HASTA TENER EL PRODUCTO FINAL, EN CASO DE SER RECURSOS SÓLIDOS, SE REQUIERE UN HERRERO.

- LA FUNDICIÓN ES UN PROCESO QUE REQUIERE DE UN HERRERO HÁBIL, DEPENDIENDO DEL TIPO DE RECURSO EN CUESTIÓN.
- EL PROCESO DE FUNCIÓN ADEMÁS DE UN HERRERO, REQUIERE CIERTOS GASTOS EN 'VALANNIUM GOLD'.

## ALQUIMISTA

EL ALQUIMISTA ES LA PERSONA ENCARGADA DE TRATAR LOS RECURSOS LÍQUIDOS.

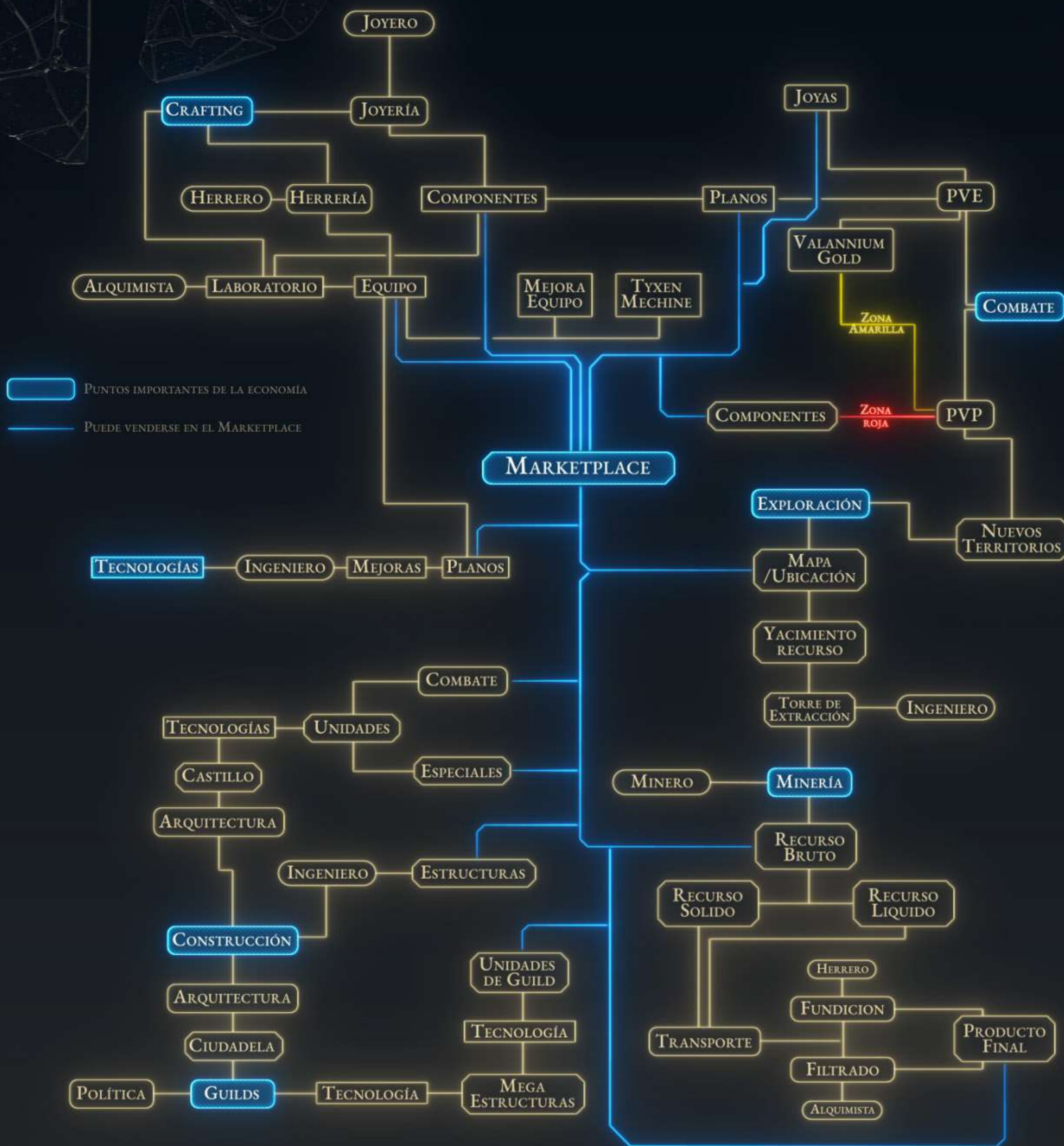
- EL TRATAMIENTO DEL RECURSO BRUTO LÍQUIDO, REQUIERE DE UN ALQUIMISTA CON HABILIDAD.
- EL PROCESO DE TRATAMIENTO DE RECURSOS LÍQUIDOS SE LE CONOCE COMO "FILTRADO" Y ES UN PROCESO, QUE SE REALIZA EN EL 'LABORATORIO DEL ALQUIMISTA', TIENE COSTES EN 'VALANNIUM GOLD' Y OTROS, DEPENDIENDO DEL RECURSO.

UNA VEZ QUE EL JUGADOR TIENE EL PRODUCTO FINAL LAS OPCIONES SON VARIAS, SE PUEDE COMERCIALIZAR O BIEN SE PUEDE CONTINUAR CON UNA CADENA DE PRODUCCIÓN PARA LA ELABORACIÓN DE ESTRUCTURAS, UNIDADES MILITARES, MAQUINARIA DE GUERRA, MEJORAS, TECNOLOGÍA Y MÁS.



COMO SE PUEDE OBSERVAR EN LA IMAGEN DE ARRIBA, UNA VEZ TENEMOS EL PRODUCTO FINAL O 'RECURSO TRATADO', SE PUEDE CONTINUAR CON LA CADENA DE PRODUCCIÓN EN LA DIRECCIÓN QUE INTERESE AL JUGADOR. PUEDE CONTINUARSE EN LA DIRECCIÓN DE ALGUNA DE LAS TANTAS PROFESIONES, EN EL CRAFTING O MEJORA DE OBJETOS Y COMPONENTES O BIEN, COMO EJEMPLIFICA LA TABLA, DESARROLLO TECNOLÓGICO ORIENTADO EN EL DESARROLLO DE UNIDADES MILITARES O UNIDADES ESPECIALES. Y POR SUPUESTO, SIEMPRE QUEDA ABIERTA LA OPCIÓN DE QUE EN CUALQUIER MOMENTO EL JUGADOR PUEDE COMERCIALIZAR LOS BIENES EN CUALQUIER PUNTO DE LA PRODUCCIÓN Y ASÍ OBTENER INGRESOS REALES DEL MUNDO REAL.

# MAPA DE CONEXIÓN ECONÓMICA ENTRE LAS PARTES FUNDAMENTALES EN EL JUEGO



HAY QUE TENER EN CUENTA QUE ESTE ES UN MAPA GENERAL, HAY VARIOS DETALLES A TENER EN CUENTA:

-PARA LA MAYORÍA DE CONSTRUCCIONES, MEJORAS Y CRAFTEO HACEN FALTA RECURSOS, JOYAS Y VALANNIUM GOLD.

-ESTE NO ES EL MAPA COMPLETO DE TODO LO QUE SE PUEDE CONSTRUIR EN VALANNIA NI DE TODAS LAS PROFESIONES. HEMOS SIMPLIFICADO, CON SOLO ALGUNAS CONSTRUCCIONES Y SOLO CON ALGUNAS PROFESIONES.

-LA IDEA DE ESTE MAPA DE ECONOMÍA INTERNA DEL JUEGO ES QUE ENTENDAMOS QUE ES MUY PROFUNDO:

- 1) TODO NECESITA JOYAS, Y LAS JOYAS SOLO VIENEN DE PVE.
- 2) TODO REQUIERE RECURSOS, Y ESTOS SOLO VIENEN DE LA RAMA DE PRODUCCIÓN
- 3) LA MAYORÍA DE MEJORAS CUESTAN RECURSOS Y JOYAS.
- 4) LAS PROFESIONES, REQUIERES DE OTRAS PROFESIONES PARA DESARROLLARSE EN SU TOTALIDAD, POR EJEMPLO: EN EL MAPA ECONÓMICO VEMOS COMO UN MINERO PARA EXTRAER EL RECURSO Y TENER EN PRODUCTO FINAL NECESITA: UN EXPLORADOR, UN INGENIERO, UN TRANSPORTISTA Y UN ALQUIMISTA O UN HERRERO

# • CRAFTING DE OBJETOS Y PLANOS •

## CRAFTING DE OBJETOS

EL CRAFTING EN VALANNIA ES UN SISTEMA MUY IMPORTANTE PARA LA PROGRESIÓN DE LOS JUGADORES. LOS JUGADORES PUEDEN OBTENER MATERIALES DE DIFERENTES MANERAS, COMO, POR EJEMPLO, A TRAVÉS DE LA RECOLECCIÓN EN EL MUNDO O LA PRODUCCIÓN DE MATERIAS PRIMAS, LA CAZA DE MONSTRUOS O EL COMERCIO CON OTROS JUGADORES. ESTOS MATERIALES PUEDEN SER COMBINADOS Y TRANSFORMADOS MEDIANTE EL CRAFTING, CREANDO NUEVOS OBJETOS, ARMAS Y ARMADURAS QUE SON MÁS PODEROSAS Y ÚTILES EN EL COMBATE O EL DESARROLLO COMERCIAL.

EL PROCESO DE CRAFTING EN VALANNIA INVOLUCRA VARIAS ETAPAS, COMO LA RECOLECCIÓN DE MATERIALES, LA OBTENCIÓN DE RECETAS Y LA SUBIDA DE HABILIDADES PARA LA ELABORACIÓN DE OBJETOS. LOS JUGADORES DEBEN RECOLECTAR MATERIALES ESPECÍFICOS Y SEGUIR LA RECETA CORRECTA PARA CREAR UN OBJETO EXITOSAMENTE.

EN CUANTO A LAS METAS DE LOS JUGADORES, EL CRAFTING EN VALANNIA ES UNA FORMA DE MEJORAR SU PERSONAJE. LOS JUGADORES BUSCAN OBTENER LOS MEJORES OBJETOS Y EQUIPAMIENTO PARA PODER ENFRENTAR LOS DESAFÍOS MÁS DIFÍCILES DEL JUEGO, COMO JEFES DE ALTO NIVEL, EL PvP PARA DOMINAR CIERTOS TERRITORIOS EN EL MAPA O EVENTOS ESPECIALES. ADEMÁS, EL CRAFTING TAMBIÉN PUEDE SER UNA FUENTE DE INGRESOS PARA LOS JUGADORES, YA QUE LOS OBJETOS CREADOS PUEDEN SER VENDIDOS A OTROS JUGADORES A TRAVÉS DEL MARKETPLACE.

HAY MEJORAS Y OBJETOS ESPECÍFICOS QUE NECESITAN SER COMBINADOS EN LA 'TYXEN MACHINE', EN CADA CAPITAL DE NACIÓN EXISTE UNA MÁQUINA PARA ELLO.

(LEER "TYXEN MACHINE" EN EL APARTADO DE "ECONOMÍA" PARA MÁS INFORMACIÓN).



## PLANOS

LOS PLANOS SON DOCUMENTOS QUE INDICAN CÓMO CREAR UN OBJETO ESPECÍFICO. LOS PLANOS SON NECESARIOS PARA QUE LOS JUGADORES PUEDAN CREAR OBJETOS MÁS AVANZADOS Y PODEROSOS MEDIANTE EL USO DEL SISTEMA DE CRAFTING DEL JUEGO.

LOS PLANOS CREAN UN MERCADO DE BIENES DINÁMICO. POR SUPUESTO, LOS JUGADORES PUEDEN COMERCIAR CON LOS PLANOS, VENDIÉNDOLOS A OTROS JUGADORES QUE LOS NECESITAN PARA CREAR OBJETOS MÁS AVANZADOS.

ESTO CREA UNA ECONOMÍA EN TORNO A LOS PLANOS Y LOS MATERIALES NECESARIOS PARA CREAR LOS OBJETOS, LO QUE ROBUSTECE LA ECONOMÍA Y FACILITA EL COMERCIO ENTRE JUGADORES.

LOS PLANOS PUEDEN SER OBTENIDOS DE DIFERENTES MANERAS, COMO RECOMPENSAS POR COMPLETAR MISIONES, AL VENCER A ENEMIGOS ESPECIALES, COMPRÁNDOLOS EN EL MERCADO, O COMO RECOMPENSAS DE ACCIONES ESPECÍFICAS.

UNA VEZ QUE UN JUGADOR TIENE UN PLANO, PUEDE UTILIZAR LOS MATERIALES NECESARIOS PARA CREAR EL OBJETO INDICADO EN EL PLANO SI TIENE LA HABILIDAD NECESARIA PARA SU CONSTRUCCIÓN. LOS PLANOS TIENEN SINERGIAS CON LAS PROFESIONES QUE EL JUGADOR ELIGE, POR EJEMPLO, SI HAY QUE CONSTRUIR UNA ARMADURA, LA PERSONA INDICADA PARA UTILIZAR UN PLANO PARA CONSTRUIR ESTA ARMADURA SERÁ UN HERRERO. ESTA MISMA LÓGICA SE USA CON EL RESTO DE PROFESIONES.

HAY PLANOS QUE SERÁN DE DIFÍCIL ACCESO, GENERANDO VALOR A LOS PLANOS Y AL OBJETO CONSTRUIDO, FOMENTANDO EL VALOR DE LAS COSAS DENTRO DEL JUEGO Y PONIENDO EL TIEMPO QUE EMPLEAN LOS JUGADORES EN CONSEGUIR PLANOS U OBJETOS POR ENCIMA DE TODO.

NUESTRO OBJETIVO ES CREAR UNA ECONOMÍA ROBUSTA UTILIZANDO TODAS HERRAMIENTAS POSIBLES A NUESTRA DISPOSICIÓN.

POR OTRA PARTE, LAS JOYAS EN VALANNIA SERÁN UTILIZADAS PARA LA MEJORA DE OBJETOS Y PARA EL CRAFTING. ADEMÁS, EN CADA CRAFTEO DE OBJETO, SERÁ NECESARIO MATERIALES ESPECÍFICOS, VALANNIUM GOLD Y EN OCASIONES ESPECÍFICAS LA CREACIÓN DEL OBJETO REQUERIRÁ EL 'TOKEN DE VALANNIA'.

LA FABRICACIÓN Y COMERCIO DE OBJETOS PUEDE SER INCLUSO UNA FORMA DE ENCARAR LA MANERA DE JUGAR VALANNIA PARA LOS JUGADORES QUE DESEAN UN ESTILO DE JUEGO MÁS SOCIAL O COMERCIAL ACTIVO.

# • MAPAS Y NUEVOS TERRITORIOS •

EL MUNDO SERÁ UN LUGAR GRANDE, NO SERÁ FÁCIL EXPLORAR TODO VALANNIA.

LOS JUGADORES COMENZARÁN EN UNA DE LAS 8 CAPITALES, LAS CAPITALES SON LUGARES SOCIALES Y COMERCIALES QUE REÚNEN A TODA LA NACIÓN.

UNA VEZ FUERA DE LAS CAPITALES, LOS JUGADORES ESTÁN YA EN TERRITORIO DONDE PUEDE EXISTIR EL COMBATE, LA COMÚNMENTE DENOMINADA “ZONA AMARILLA”. EN ESTE TERRITORIO LOS JUGADORES COMENZARÁN SU AVENTURA DE EXPLORACIÓN Y PROGRESO EN EL JUEGO.

CUANDO SE DESCUBREN NUEVOS TERRITORIOS, EL EXPLORADOR ES QUIEN LLEVARÁ VENTAJA EN ESTE PROCESO, ENTRE OTRAS COSAS SERÁ CAPAZ DE DETECTAR YACIMIENTOS Y CREAR MAPAS PARA COMERCIALIZARLO.

EN LA “ZONA AMARILLA” ESTÁ PERMITIDA LA CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS, ESO SÍ, NO ESTÁN A SALVO DE ATAQUES ENEMIGOS. EN ESA ZONA SE PUEDEN ENCONTRAR YACIMIENTOS, FUERTES DE CONTROL DE TERRITORIOS, CIUDADELAS, CASTILLOS, MURALLAS Y OTRAS ESTRUCTURAS.

LA ZONA AMARILLA Y ROJA SON YA ZONAS ABIERTAS, DONDE ADEMÁS DE TODO LO ANTERIOR LO JUGADORES PUEDEN RECLAMAR UN NUEVO TERRITORIO PARA SU GUILD. POR SUPUESTO, UNA VEZ SE RECLAMA, SI UN NUEVO JUGADOR VIENE A RECLAMARLO, EL PROPIETARIO TENDRÁ QUE DEFENDERLO.





# • ZONAS Y LOOT •

VALANNIA SE DIVIDE EN 3 GRANDES ZONAS, QUE ESTÁN RELACIONADAS DIRECTAMENTE A LO QUE SE PUEDE ENCONTRAR EN ELLAS EN TÉRMINOS DE ACTIVIDADES Y ESTILO DE JUEGO Y POR OTRA PARTE, LAS 3 ZONAS SON IMPORTANTES A LA HORA DE DEFINIR EL LOOT (RECOMPENSAS POR COMBATE PvE O PvP) Y EL COMBATE CON LOS RIESGOS Y BENEFICIOS QUE ESTO CONLLEVA.

LAS 3 ZONAS DEL MAPA DE VALANNIA SON:

## -ZONA VERDE:

ES UNA ZONA SOCIAL Y COMERCIAL DONDE NO EXISTE EL COMBATE, SON LAS CAPITALES DE LAS 8 NACIONES, EL GAMEPLAY AQUÍ ES SIN COMBATE, ORIENTADO AL ROLE PLAY SOCIAL, MERCADEO, GESTIÓN DE NEGOCIOS O POLÍTICA. AQUÍ EXISTEN ACTIVIDADES SOCIALES COMO REUNIONES, EVENTOS, MEETINGS, ETC. EN ESTA ZONA LOS JUGADORES ESTÁN SOLAMENTE CON SUS AVATARES.

## -ZONA AMARILLA:

ES YA UNA ZONA DONDE EXISTE EL COMBATE PVP Y PVE. ES YA “MAPA ABIERTO” DONDE EL JUGADOR PUEDE ESTAR CON SU EJÉRCITO. ES UNA ZONA DONDE LOS JUGADORES PUEDEN CONSTRUIR ESTRUCTURAS, CASTILLOS Y DEMÁS. MORIR EN ESTA ZONA IMPLICA LA POSIBILIDAD DE PERDER UN PORCENTAJE DE TU CARGAMENTO DEL INVENTARIO, TENER QUE REPARAR EL EQUIPO Y ESPERAR UN BREVE PERIODO DE PENALIZACIÓN PARA REAPARECER EN EL MAPA.

## -ZONA ROJA:

ES LA ZONA MÁS PROFUNDA DE VALANNIA DONDE EXISTEN LAS MAYORES RIQUEZAS DE RECURSOS Y MAYORES BOTINES, ASÍ COMO ZONAS DEL MAPA DESCONOCIDAS PARA LOS JUGADORES DONDE POSIBLEMENTE TARDEN UN TIEMPO CONSIDERABLE EN LLEGAR. MORIR EN LA ZONA ROJA PUEDE SIGNIFICAR LA PÉRDIDA DEL NFT DE MANERA PERMANENTE Y POR SUPUESTO UNA JUGOSA RECOMPENSA PARA AQUEL QUE RECOGE EL BOTÍN, EN FORMA DE ‘VALANNIUM GOLD’, RECURSOS, OBJETOS Y OTROS COMPONENTES.

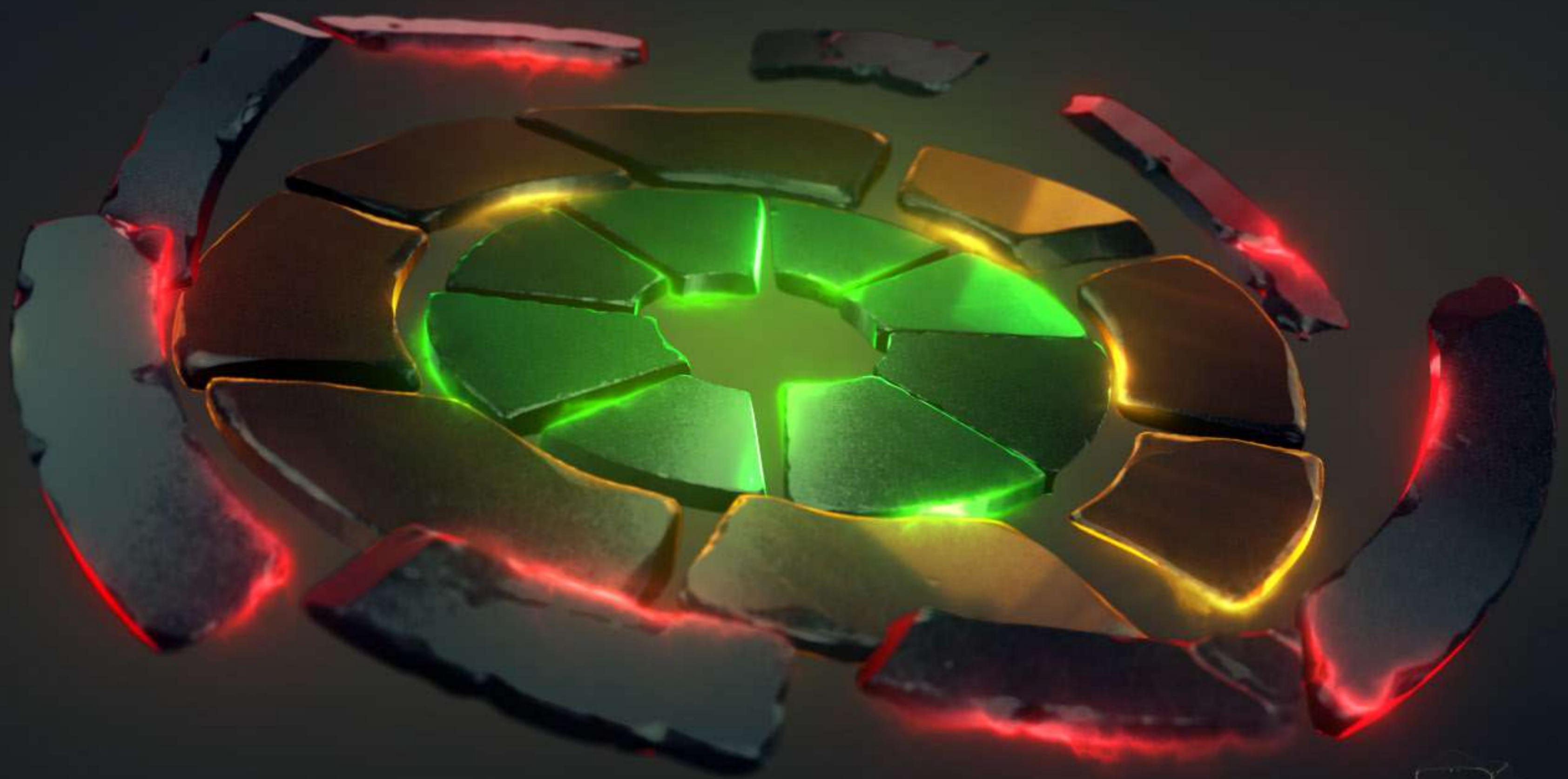


## —DESTRUCCIÓN DE ACTIVOS NFT

EN LA “ZONA ROJA” DEL MAPA EXISTE LA POSIBILIDAD DE QUE PIERDAS TUS NFT DE FORMA PERMANENTE SI SON DESTRUIDOS EN COMBATE. CADA JUGADOR SERÁ LIBRE DE ENTRAR O NO EN ESTAS TIERRAS. POR SUPUESTO, EN LA ZONA ROJA HAY TODO UN MUNDO POR EXPLORAR Y LÓGICAMENTE HAY MAYORES RIQUEZAS Y BOTINES EN ESTA ZONA. ES DONDE SE ENCUENTRAN LAS MAYORES CONCENTRACIONES DE ‘ESENCIAS DE CRISTAL’, MATERIAL NECESARIO PARA CREAR ‘TOKEN DE VALANNIA’.

SI EL JUGADOR “A” DESTRUYE AL JUGADOR “B” EN LA ZONA ROJA, EL JUGADOR “B” DEJARÁ UN BOTÍN QUE EL JUGADOR “A” PODRÁ RECOGER. ESTE BOTÍN, ESTARÁ COMPUESTO POR DIFERENTES RECOMPENSAS EN FORMA DE ‘VALANNIUM GOLD’, RECURSOS, OBJETOS Y OTROS COMPONENTES.

POR OTRA PARTE, LAS UNIDADES DE COMBATE TIENEN QUE SER ALIMENTADAS, CURADAS Y TAMBIÉN NECESITAN REPOSO. REQUIEREN CIERTOS CUIDADOS, QUE, AUNQUE SON RELATIVAMENTE FÁCILES DE MANTENER, EN CASO DE NO HACERLO, PODRÍA SIGNIFICAR LA DESTRUCCIÓN DE LA UNIDAD. PERO NO TE PREOCUPES, TENDRÁS ESTE DATO Y LA PROGRESIÓN VISIBLE.



# • ACTIVOS FUNDAMENTALES •

EXISTEN VARIOS ACTIVOS QUE INTERACCIONAN DIRECTAMENTE EN LA ECONOMÍA DE VALANNIA CREANDO UN ECOSISTEMA PROFUNDO, TODOS ESTOS ACTIVOS SERÁN PROPIEDAD DEL USUARIO, TENDRÁN SU USO DENTRO DE VALANNIA Y PODRÁN SER COMERCIALIZADOS EN EL MARKETPLACE.

## PILARES

### • HÉROES

EL HÉROE ES EL PERSONAJE CON EL QUE LOS JUGADORES COMIENZAN LA AVENTURA EN VALANNIA. EL HÉROE ES UN NFT Y TIENE DIFERENTES HABILIDADES QUE SE LE ASIGNAN DE FORMA ALEATORIA EN EL MOMENTO DEL MINTEO DEL NFT. EXISTEN 3 HÉROES POR RAZA, ALGUNOS MUCHO MÁS RAROS QUE OTROS. SOLO SE PUEDE JUGAR CON 1 HÉROE AL MISMO TIEMPO, Y TODO GIRARÁ EN TORNO A LOS HÉROES DESDE EL INICIO, TENIENDO EN CUENTA SU RAZA, SUS HABILIDADES Y POSTERIORMENTE LE ELECCIÓN DEL EJERCITO (UNIDADES DE COMBATE) QUE ACOMPAÑARÁ A ESTE HÉROE.

### • UNIDADES DE COMBATE

CADA RAZA TIENE 8 UNIDADES DE COMBATE DIFERENTES, CADA UNIDAD ES UN NFT Y HAY DESDE MÁS BÁSICA A LA MÁS EXÓTICA. LAS UNIDADES TIENEN DIFERENTES CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES, PERO SE PUEDEN DIFERENCIAR EN LOS SIGUIENTES GRUPOS:

- CUERPO A CUERPO
- ATAQUE A DISTANCIA
- MAGOS
- TANK
- CABALLERÍA
- COLOSOS Y MÁQUINAS DE GUERRA

NORMALMENTE LA RAREZA VA LIGADA AL PODER DE LA UNIDAD Y AL SUPPLY TOTAL DE ESTAS.

## • OBJETOS

LOS OBJETOS SON IMPORTANTES EN VALANNIA Y LA ECONOMÍA TAMBIÉN GIRA EN TORNO A ELLOS. LOS HÉROES TENDRÁN EQUIPADOS OBJETOS, ARMADURAS Y ARMAS QUE PUEDEN SER MEJORADOS UTILIZANDO DIFERENTES COMBINACIONES DE RECURSOS Y PEQUEÑOS COMPONENTES. POR SUPUESTO LOS OBJETOS TAMBIÉN TIENEN RAREZAS Y EXISTEN ALGUNOS ALTAMENTE RAROS POR LA DIFICULTAD DE CONSEGUIR PLANOS PARA SU CONSTRUCCIÓN O POR LOS RAROS RECURSOS QUE DEMANDA SU ELABORACIÓN. LOS OBJETOS NO SOLO SON PARTES DE EQUIPO DE LOS JUGADORES.

## • RECURSOS

LOS RECURSOS EN VALANNIA SON MUY PRECIADOS, PUES SIRVEN PRÁCTICAMENTE PARA TODO DENTRO DEL JUEGO, TIENEN UNA CADENA DE PRODUCCIÓN QUE IMPLICA LA COOPERACIÓN DE VARIOS JUGADORES CON DIFERENTES PROFESIONES. ADEMÁS DE PARA CONSTRUIR OBJETOS Y ESTRUCTURAS, LOS RECURSOS PUEDEN SER COMERCIALIZADOS A OTROS JUGADORES QUE LOS NECESITEN EN EL MARKETPLACE, FOMENTANDO ASÍ UN ECOSISTEMA ECONÓMICO ENTRE JUGADORES.

## • TIERRAS/PLOTS

LAS TIERRAS/PLOTS EN VALANNIA SON LOCALES UBICADOS EN LAS CAPITALES DE LAS NACIONES. SI UN JUGADOR VA A ADQUIRIR UN PLOT, PRIMERO TIENE QUE DECIDIR EN QUÉ NACIÓN LO COMPRARÁ. HAY VARIOS TIPOS Y TAMAÑOS DE LANDS. POR UNA PARTE, LOS JUGADORES TIENEN QUE ELEGIR EL TAMAÑO DEL PLOT QUE TIENEN DIFERENTES PRECIOS Y SUPPLIES.

POR OTRO LADO, EL JUGADOR TIENE QUE ELEGIR EL TIPO DE PLOT/LAND O ESTRUCTURA QUE ADQUIERE.

EL PRIMER PUNTO A TENER EN CUENTA A LA HORA DE ADQUIRIR UNA PLOT ES QUE, AL ESTAR EN UNA ZONA SOCIAL Y COMERCIAL, LOS PLOTS ESTÁN DESTINADOS A ACTIVIDADES SOCIALES. ES DECIR, PUEDES CONVERTIR TU PLOT EN UN LUGAR PARA EVENTO, DONDE EL JUGADOR ELIGE QUIEN ENTRA, PUEDE SER UN LOCAL COMERCIAL QUE SE DEDIQUE A OFRECER DIFERENTES SERVICIOS EN VALANNIA O FUERA, O INCLUSO CREAR UN MUSEO EN LA CAPITAL Y COBRAR O NO ENTRADA POR ELLO.

TAMBIÉN HAY PLOTS QUE TIENEN UNA ESTRUCTURA PREDEFINIDA, POR EJEMPLO, LOS JUGADORES PUEDEN COMPRAR LA TABERNA, UN PUESTO AMBULANTE O LA HERRERÍA DE LA CIUDAD Y OBTENER INGRESOS CADA VEZ QUE UN JUGADOR REPARE SU EQUIPO, A SU VEZ, PUEDEN PERSONALIZARLA, CAMBIAR SU NOMBRE E INCLUSO HACER MARKETING PARA INVITAR A LOS DEMÁS JUGADORES A SU NEGOCIO.

NO ES EL ÚNICO BENEFICIO DE TENER UN LOCAL EN UNA CAPITAL. ADEMÁS DE ESTO, LOS JUGADORES OBTENDRÁN UN PEQUEÑO PORCENTAJE DE LAS VENTAS EN EL MARKETPLACE DE LA NACIÓN

POR OTRA PARTE, VALANNIA RESERVARÁ CIERTOS EDIFICIOS PARA QUE GRANDES EMPRESAS DEL MUNDO REAL TENGAN SU LUGAR EN EL MUNDO DE VALANNIA.

## • ESTRUCTURAS

EXISTEN VARIOS TIPOS DE ESTRUCTURAS EN VALANNIA, EN ESTE APARTADO ABARCAREMOS UNA INTRODUCCIÓN A LOS TIPOS DE ESTRUCTURAS QUE SON NFT Y QUE, POR ELLO, PUEDEN SER COMERCIALIZADOS, Y ADEMÁS TIENEN SU INTERACCIÓN CON LA ECONOMÍA DE VALANNIA.

HEMOS DISEÑADO UN TIPO DE GAMEPLAY ALTERNATIVO AL PvP y PvE, MÁS ENFOCADO EN EL ÁMBITO SOCIAL/ROLEPLAY O MERCADER, DONDE LOS JUGADORES PUEDEN ADOPTAR UN PAPEL COMO TRABAJADORES EN VALANNIA.

LAS ESTRUCTURAS PUEDEN SER ADQUIRIDAS POR CUALQUIER JUGADOR DENTRO DE LAS CAPITALS, ALGUNOS DE ESTOS EDIFICIOS SON: PUESTO DE VENDEDOR AMBULANTE, TABERNA O UNA HERRERÍA, POR EJEMPLO. ESTOS EDIFICIOS ESTARÁN ADMINISTRADOS POR LOS DUEÑOS, EN VALANNIA, PUDIENDO VENDER PRODUCTOS DENTRO DE ELLOS. POR EJEMPLO, LOS JUGADORES PODRÁN DIRIGIRSE A UNA HERRERÍA PARA REPARAR SU EQUIPO PAGANDO ORO, MATERIALES O INCLUSO, DEPENDIENDO EL OBJETO, 'TOKENS DE VALANNIA'. EL DUEÑO DE LA HERRERÍA OBTENDRÁ UNA PARTE DE LOS INGRESOS POR OFRECER EL SERVICIO DE REPARACIÓN EN SU ESTABLECIMIENTO, CREÁNDOSE ASÍ LITERALMENTE UN EMPLEO EN EL MUNDO DE VALANNIA. POR SUPUESTO, LOS JUGADORES SERÁN LOS ENCARGADOS DE HACER QUE OTROS USUARIOS ASISTAN A SUS NEGOCIOS (HERRERÍA EN ESTE CASO), MEDIANTE SUS DOTES SOCIALES O DE MARKETING, ADEMÁS PODRÁN PONER EL NOMBRE A LA HERRERÍA QUE ELLOS DESEEN Y OFRECER SERVICIOS DE MARKETING PARA OTROS USUARIOS O EMPRESAS REALES.

## • MONTURAS

LAS MONTURAS TAMBIÉN SON NFTs. SIRVEN PARA LLEVAR AL HÉROE POR TODO VALANNIA. ALGUNAS MONTURAS MEJORAN LAS ESTADÍSTICAS DEL PROPIO HÉROE, COMO LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTO. HAY MONTURAS DE ORIGEN ANIMAL Y TAMBIÉN HAY MONTURAS MECÁNICAS. ALGUNAS REQUIEREN PLANOS, OTRAS SE OBTIENEN COMO LOGROS MUY ESPECÍFICOS EN EL JUEGO O EVENTOS ESPECIALES DE COLECCIONES LIMITADAS. TAMBIÉN EXISTEN DIFERENTES GRADOS DE RAREZAS QUE LAS HACEN MÁS ESCASAS UNAS QUE OTRAS.

## • TOKEN DEL JUEGO

EL 'TOKEN DE VALANNIA' ES UN TOKEN HÍBRIDO: GOBERNANZA Y UTILIDAD. TIENE INTERACCIÓN EN EL JUEGO, SIENDO ÚTIL PARA MUCHAS DE LAS COSAS MÁS IMPORTANTES DEL JUEGO, CONSTRUCCIÓN DE LOS OBJETOS MÁS RAROS, ARMAMENTO, MONTURAS, MEJORAS, CONSTRUCCIONES COMO CASTILLOS O CIUDADELAS REPARACIONES Y MEJORAS TECNOLÓGICAS, SIN OLVIDAR LA PARTE DE POLÍTICA. LO VERDADERAMENTE INTERESANTE ES QUE EL 'TOKEN DE VALANNIA' ES A SU VEZ UN RECURSO DEL JUEGO QUE PUEDE SER MINADO EN LAS ZONAS MÁS PROFUNDAS DE VALANNIA, EN FORMA DE 'ESENCIA DE CRISTAL'.

EL 'TOKEN DE VALANNIA' ES UN TOKEN DE SUPPLY INICIALMENTE DEFLACIONARIO PARA POSTERIORMENTE UNA VEZ QUEMADA UNA CANTIDAD CONCRETA DE TOKENS, TERMINAR SIENDO UN TOKEN DE SUPPLY FIJO. MÁS DETALLES MÁS ADELANTE EN ESTE DOCUMENTO.

# • VALANNIA TOKEN •

‘VALANNIA TOKEN’ ES EL ÚNICO TOKEN DEL PROYECTO, ES UN TOKEN HÍBRIDO DE GOBERNANZA Y UTILIDAD FUERA Y DENTRO DEL JUEGO. ES UN TOKEN CON DEFLACIÓN HASTA UN SUPPLY FIJO FINAL, EL TOKEN HARÁ PARTICIPES A LOS HOLDERS DEL UNIVERSO DE VALANNIA E INTERACCIONARÁ DIRECTAMENTE EN LA ECONOMÍA DEL JUEGO.

VALANNIA TOKEN ES UN RECURSO DEL UNIVERSO DE VALANNIA, EL RECURSO MÁS PRECIADO Y ESCASO. HABRÁ UN PORCENTAJE INICIAL DEL TOKEN DEPOSITADO DIRECTAMENTE EN UNA POOL DE YACIMIENTOS EN VALANNIA, LISTO PARA QUE LOS EXPLORADORES ENCUENTREN LOS YACIMIENTOS Y LOS MINEROS COMIENCEN LA CADENA DE EXTRACCIÓN DE ‘ESENCIA DE CRISTAL’, Y A PARTIR DE LAS ESENCIAS DE CRYSTAL, LOS JUGADORES CONSIGUEN EL ‘TOKEN DE VALANNIA’. HAY QUE DESTACAR QUE LA MONEDA DE CAMBIO DENTRO DEL JUEGO NO ES ‘VALANNIA TOKEN’, SINO VALANNIUM GOLD. EN LOS PRÓXIMOS PUNTOS, EXPLICAREMOS DE QUÉ FORMA HEMOS DISEÑADO ESTA ECONOMÍA PARA QUE SEA SOSTENIBLE EN EL TIEMPO.



## UTILIDAD IN-GAME DEL TOKEN

SON MUCHAS LAS FORMAS EN LAS QUE EL ‘TOKEN DE VALANNIA’ INTERACCIONA DENTRO DEL JUEGO. EL TOKEN SE USARÁ INGAME PARA LA ELABORACIÓN Y REPARACIÓN DE LOS OBJETOS MÁS RAROS Y ESCASOS, APORTANDO UN AÑADIDO EXTRA AL VALOR DE ESTOS OBJETOS, ASÍ COMO PARA MEJORAS, DESARROLLOS TECNOLÓGICOS, CONSTRUCCIONES, IMPUESTOS Y POLÍTICA...

## • 'VALANNIA TOKEN' SE USARÁ IN GAME PARA:

- CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS
- CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS
- CREACIÓN DE UNIDADES ESPECIALES
- CREACIÓN DE UNIDADES DE COMBATE
- DESARROLLO TECNOLÓGICO
- COMISIONES EN ACCIONES ESPECÍFICAS
- REPARACIONES DE ESTRUCTURAS Y OBJETOS ESPECIALES
- POLÍTICA: PARTICIPACIÓN EN LAS VOTACIONES DE LIDERES DE RAZA

EL PRECIO EN EL 'TOKEN DE VALANNIA' DE ESTAS TRANSACCIONES ESTARÁ ANCLADO A UN PRECIO FIJO EN USD PARA EVITAR DESBALANCE EN LA ECONOMÍA SI MUCHOS JUGADORES DECIDEN HOLDEAR O VENDER EL TOKEN.

TENIENDO EN CUENTA QUE EL 'TOKEN DE VALANNIA' ES UN TOKEN CON USO DENTRO Y FUERA DEL JUEGO, TAMBIÉN SE FOMENTARÁ ACTIVAMENTE EL USO DEL MISMO EN ACTIVIDADES ESPECIALES, EVENTOS U OTROS.

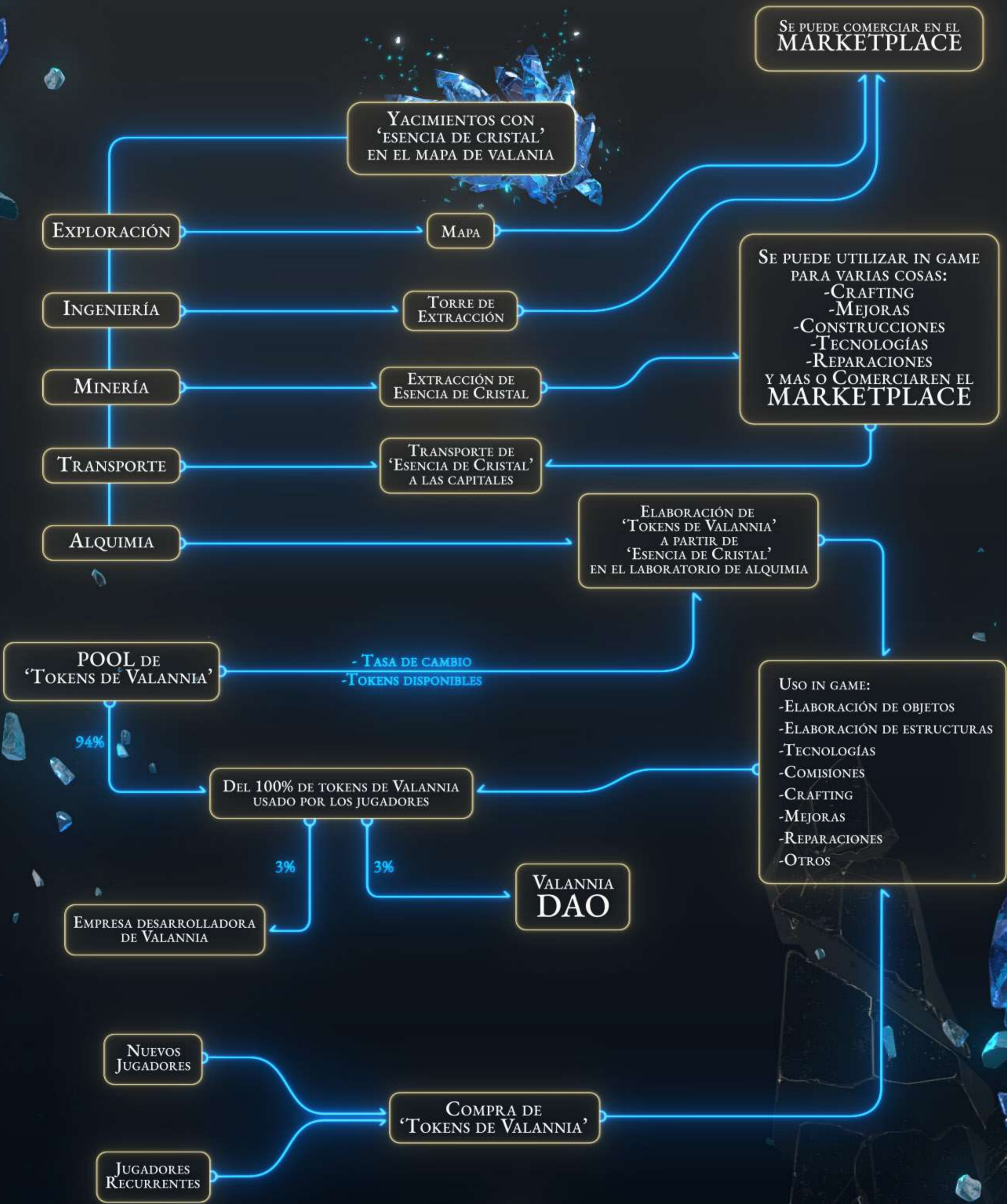
## • FLUJO DE TOKEN EN LA ECONOMÍA

EL FLUJO DE TOKEN DENTRO DE LA ECONOMÍA DE VALANNIA, ES UN CÍRCULO ECONÓMICO EN EL CUAL SE CREA DEMANDA Y OFERTA DEL ACTIVO.

LOS JUGADORES PODRÁN MINAR 'ESENCIA DE CRISTAL' PARA ELABORAR EL 'TOKEN DE VALANNIA' EN FASES AVANZADAS DEL JUEGO. LOS JUGADORES NECESITARÁN DEL 'RECURSO/TOKEN' PARA MEJORAS DE ALGUNOS OBJETOS, UNIDADES, DESARROLLO TECNOLÓGICO, VOTAR A LOS LIDERES DE RAZA, CONSTRUCCIONES DE UNIDADES ESPECIALES, REPARACIONES, ENTRE OTROS. ALGUNOS JUGADORES LO QUERRÁN MINAR Y OTROS LO COMPRARÁN, EN CUALQUIER CASO, NO SERÁ UN PROBLEMA DE BALANCE O UNA DESVENTAJA, PUES NO SERÁ EL ÚNICO RECURSO QUE LOS JUGADORES NECESITARÁN, EL RESTO DE RECURSOS, TENDRÁN QUE CONSEGUIRLOS EN EL MUNDO O EN EL MARKETPLACE.

CUANDO HABLAMOS DE 'TOKEN DE VALANNIA' YA NOS REFERIMOS AL PROCESO DONDE LOS JUGADORES HAN MINADO 'ESENCIA DE CRISTAL' Y HAN ELABORADO EL TOKEN A PARTIR DE ESTE. UNA VEZ EL TOKEN ES CREADO Y ES USADO EN EL JUEGO, SE DESTINARÁ UN 3% AL DAO DE VALANNIA, Y UN 3% SE DESTINARÁ A LA EMPRESA DESARROLLADORA DE VALANNIA. EL 94% RESTANTE SE RECOLOCARÁ EN EL POOL DE YACIMIENTO, Y A SU VEZ SE CREARÁ UN YACIMIENTO DE 'ESENCIA DE CRISTAL' EN EL MAPA DE VALANNIA DE MANERA ALGORÍTMICA ESPERANDO A QUE UN EXPLORADOR DÉ CON LA ZONA Y QUIERA ELABORAR UN MAPA DEL LUGAR, PARA QUE UN MINERO INICIE LA CADENA DE EXTRACCIÓN DEL RECURSO DESDE LA CONSTRUCCIÓN DE UNA 'TORRE DE EXTRACCIÓN' CON UN INGENIERO CAPACITADO. DE ESTE MODO SE CIERRA Y REINICIA EL CÍRCULO DEL FLUJO ECONÓMICO DE 'VALANNIA TOKEN'.

# GRÁFICA DE FLUJO DE 'ESENCIA DE CRISTAL' A 'TOKEN DE VALANNIA' Y REINSERCIÓN EN LA ECONOMÍA





## • EDICIONES ESPECIALES O COLECCIONABLES

VALANNIA FOMENTARÁ ALGUNAS OFERTAS O EVENTOS ESPECIALES DONDE LOS JUGADORES PODRÁN CONSEGUIR COLECCIONABLES O EDICIONES LIMITADAS.

SE CREARÁN ESTOS EVENTOS CON VARIOS OBJETIVOS CLAROS:

- DAR MÁS VALOR Y UTILIDAD AL TOKEN
- CREAR PRODUCTOS PARA FOMENTAR UN INTERCAMBIO ENTRE LOS JUGADORES O COLECCIONISTAS.
- REDUCCIÓN DEL SUMINISTRO (QUEMA).

## • LANZAMIENTO DEL TOKEN

TENEMOS VARIOS EJEMPLOS DE PROYECTOS QUE SE HAN VISTO FUERTEMENTE PERJUDICADOS CON LA DEPRECIACIÓN DE SU TOKEN DEBIDO A QUE ESTOS TOKENS NO TENÍAN UTILIDAD REAL, MÁS ALLÁ DE ALGÚN STAKING. NO QUEREMOS ELEGIR ESTE MISMO CAMINO.

ESTAMOS TOTALMENTE COMPROMETIDOS CON LA SUSTENTABILIDAD Y LA CREACIÓN DE UNA ECONOMÍA SÓLIDA, ESTABLE Y DURADERA. ES POR ELLO QUE EL LANZAMIENTO DEL TOKEN DE VALANNIA SERÁ POSTERIOR AL LANZAMIENTO DE VALANNIA: ARENA.

PARA TENER UNA ECONOMÍA ESTABLE, NECESITAMOS PRIMERO CREAR UN ENTORNO PARA QUE ESTO OCURRA DE MANERA NATURAL, MEDIANTE LA GENERACIÓN DE UN ECOSISTEMA ECONÓMICO DONDE OCURRE LA OFERTA Y LA DEMANDA ENTRE LOS PARTICIPANTES.



## TOKENOMICS

VALANNIA ES UN INNOVADOR JUEGO QUE COMBINA ELEMENTOS DE AVENTURA, ESTRATEGIA, ECONOMÍA, POLÍTICA Y DIPLOMACIA BASADA EN UNA CRIPTOMONEDA HÍBRIDA (UTILIDAD Y GOBERNANZA).

EL OBJETIVO DE ESTE DISEÑO ECONÓMICO ES ESTABLECER UNA SÓLIDA ESTRUCTURA FINANCIERA QUE IMPULSE EL CRECIMIENTO DEL JUEGO, PROMUEVA LA PARTICIPACIÓN DE INVERSORES Y JUGADORES, Y FOMENTE UN ECOSISTEMA PRÓSPERO. HEMOS TRABAJADO ARDUAMENTE PARA DESARROLLAR UN MODELO DE TOKENOMICS EQUITATIVO Y ATRACTIVO.

NUESTRO ENFOQUE SE CENTRA EN LA ASIGNACIÓN CUIDADOSA DE LOS TOKENS, LA CREACIÓN DE INCENTIVOS ADECUADOS Y LA GENERACIÓN DE UN VALOR PARA TODOS LOS PARTICIPANTES.

A CONTINUACIÓN, SE DETALLARÁN LOS ASPECTOS CLAVE DEL DISEÑO ECONÓMICO DE VALANNIA, INCLUYENDO LA DISTRIBUCIÓN INICIAL DE TOKENS, EL SUMINISTRO MÁXIMO, LA QUEMA DE TOKENS, LA ECONOMÍA DEL JUEGO, LOS MECANISMOS DE STAKING Y YIELD FARMING, LA GESTIÓN DE LA TESORERÍA Y FONDOS DE DESARROLLO, ASÍ COMO LA GOBERNANZA Y LA TOMA DE DECISIONES. NUESTRA META ES CREAR UN ENTORNO DINÁMICO Y EMOCIONANTE DONDE LOS JUGADORES PUEDAN SUMERGIRSE EN UN MUNDO VIRTUAL Y, AL MISMO TIEMPO, TENER LA OPORTUNIDAD DE OBTENER BENEFICIOS TANGIBLES A TRAVÉS DE LA PARTICIPACIÓN EN LA ECONOMÍA DEL JUEGO, UNA ECONOMÍA REAL.

ESTAMOS EMOCIONADOS DE COMPARTIR LOS DETALLES DE NUESTRO DISEÑO Y ESPERAMOS TRABAJAR EN ESTRECHA COLABORACIÓN CON INVERSORES, DESARROLLADORES, CREADORES, JUGADORES Y LA COMUNIDAD EN GENERAL PARA HACER DE VALANNIA UNA EXPERIENCIA ÚNICA Y GRATIFICANTE PARA TODOS.



## SUMINISTRO DE TOKENS

EL SUMINISTRO MÁXIMO DE TOKENS PARA VALANNIA SE ESTABLECE EN 12.000.000. ESTE LÍMITE PROPORCIONA UN EQUILIBRIO ENTRE LA ESCASEZ Y LA DISPONIBILIDAD DE TOKENS, FOMENTANDO SU VALOR Y DEMANDA A MEDIDA QUE EL JUEGO SE DESARROLLA. ES IMPORTANTE DESTACAR QUE EL TOKEN SERÁ DEFLACIONARIO HASTA LOS 9.500.000, EN ESTE MOMENTO, EL TOKEN SERÁ DE SUPPLY FIJO, DETALLAREMOS LOS MECANISMOS DE QUEMA MÁS ADELANTE EN ESTE DOCUMENTO.

## DISTRIBUCIÓN INICIAL DE TOKENS

	ALLOCATION (%)	TOKENS	LOCKED (MONTHS)	VESTING (MONTHS)
VENTA PRIVADA	15%	1800000	6	24
VENTA PÚBLICA	5%	600000	0	0
IN GAME REWARDS	40%	4800000	24	24
STAKING & YIELD FARM	8%	960000	0	0
TESORERÍA	12%	1440000	12	24
TEAM	20%	2400000	24	24

### VENTA PRIVADA:

SE DESTINARÁ UN 15% DEL SUMINISTRO TOTAL DE TOKENS PARA LAS VENTAS PRIVADAS, PERMITIENDO A INVERSORES SELECCIONADOS OBTENER UNA PARTICIPACIÓN TEMPRANA EN VALANNIA

### VENTA PÚBLICA:

SE RESERVARÁ UN 5% ADICIONAL PARA LA VENTA PÚBLICA.

## EQUIPO DE VALANNIA:

EL EQUIPO DE VALANNIA RECIBIRÁ UN 20% DEL TOTAL DE LOS TOKENS. ESTOS TOKENS ESTARÁN SUJETOS A UN ESQUEMA DE VESTING A LARGO PLAZO LIBERADOS A PARTIR DE 24 MESES, ASEGURANDO QUE EL EQUIPO TENGA UN INCENTIVO A LARGO PLAZO Y UNA INFLUENCIA INICIAL SIGNIFICATIVA EN EL DESARROLLO DEL JUEGO. ESTA ASIGNACIÓN ADICIONAL DE LIQUIDEZ TAMBIÉN PROPORCIONARÁ RECURSOS FINANCIEROS PARA RESPALDAR EL CRECIMIENTO Y LA EXPANSIÓN DE VALANNIA A LARGO PLAZO.

## TESORERÍA:

SE DESTINARÁ EL 12% DEL SUMINISTRO TOTAL DE TOKENS, EQUIVALENTE A 1,440,000 TOKENS. ESTOS RECURSOS SE UTILIZARÁN DE RESPALDO PARA EL PROYECTO, FINANCIAR INICIATIVAS DE LA COMUNIDAD, ADQUISICIONES Y ASOCIACIONES ESTRATÉGICAS PARA LA EXPANSIÓN DEL PROYECTO Y PARA FINANCIAR EL DESARROLLO CONTINUO DE VALANNIA, INCLUYENDO LA IMPLEMENTACIÓN DE NUEVAS CARACTERÍSTICAS, MEJORAS TÉCNICAS Y MANTENIMIENTO DEL JUEGO.

## STAKING & YIELD FARM:

SE ASIGNARÁ EL 8% DEL SUMINISTRO TOTAL DE TOKENS, LO QUE REPRESENTA 960,000 TOKENS. ESTOS FONDOS SE UTILIZARÁN PARA INCENTIVAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS JUGADORES Y LA COMUNIDAD A TRAVÉS DE PROGRAMAS DE STAKING Y YIELD FARMING. LOS USUARIOS PODRÁN GANAR RECOMPENSAS ADICIONALES AL BLOQUEAR SUS TOKENS EN CONTRATOS INTELIGENTES AL PARTICIPAR EN ELLOS.

LA RECOLECCIÓN DE LOS TOKENS DE 'STAKING & YIELD FARM' DE VALANNIA SE LLEVARÁ A CABO MEDIANTE UN SISTEMA DE RECOMPENSAS DESTINADO A INCENTIVAR LA PARTICIPACIÓN Y LA LIQUIDEZ EN DIFERENTES EXCHANGES DESCENTRALIZADOS (DEX). LOS USUARIOS QUE APORTEN LIQUIDEZ A LOS PARES DE TRADING DESIGNADOS EN ESTOS DEX RECIBIRÁN RECOMPENSAS EN FORMA DE TOKENS DE VALANNIA.

EL OBJETIVO PRINCIPAL DE ESTE SISTEMA DE RECOMPENSAS ES FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN EN LA LIQUIDEZ Y PROMOVER UN MERCADO SÓLIDO Y LÍQUIDO PARA LOS TOKENS DE VALANNIA EN LOS DEX. LOS USUARIOS QUE CONTRIBUYAN CON UNA MAYOR CANTIDAD DE TOKENS Y LIQUIDEZ SERÁN RECOMPENSADOS EN PROPORCIÓN A SU PARTICIPACIÓN. DE ESTA MANERA, SE BUSCA CREAR UN INCENTIVO PARA QUE LOS USUARIOS APORTEN LIQUIDEZ Y, AL MISMO TIEMPO, AUMENTAR LA DISPONIBILIDAD Y EL INTERCAMBIO DE LOS TOKENS DE VALANNIA EN LOS DEX.

ESTAS RECOMPENSAS DE LIQUIDEZ EN LOS DEX NO SOLO FORTALECERÁN LA POSICIÓN FINANCIERA DE VALANNIA, SINO QUE TAMBIÉN PROPORCIONARÁN A LOS PARTICIPANTES UNA OPORTUNIDAD ADICIONAL DE OBTENER BENEFICIOS A TRAVÉS DE SU PARTICIPACIÓN EN EL ECOSISTEMA DEL JUEGO. AL INCENTIVAR LA PARTICIPACIÓN EN LA LIQUIDEZ, SE ESPERA CREAR UN MERCADO MÁS DINÁMICO Y ACTIVO PARA LOS TOKENS DE VALANNIA, LO QUE CONTRIBUIRÁ AL CRECIMIENTO Y DESARROLLO DEL JUEGO EN EL LARGO PLAZO.

## TOKEN DEL JUEGO:

EL 40% RESTANTE DE LOS TOKENS SE INTRODUCIRÁ GRADUALMENTE EN EL VALANNIA PARA PREMIAR A LOS JUGADORES Y MANTENER UNA ECONOMÍA SALUDABLE. ESTA DISTRIBUCIÓN PROPORCIONAL ASEGURARÁ LA LIQUIDEZ DE LOS JUGADORES Y PROMOVERÁ UNA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN LA COMUNIDAD DEL JUEGO.

LA EMISIÓN DE TOKENS SE LLEVARÁ A CABO DE MANERA EQUITATIVA, GARANTIZANDO UN BALANCE ADECUADO EN LA DISTRIBUCIÓN DE LOS MISMOS.

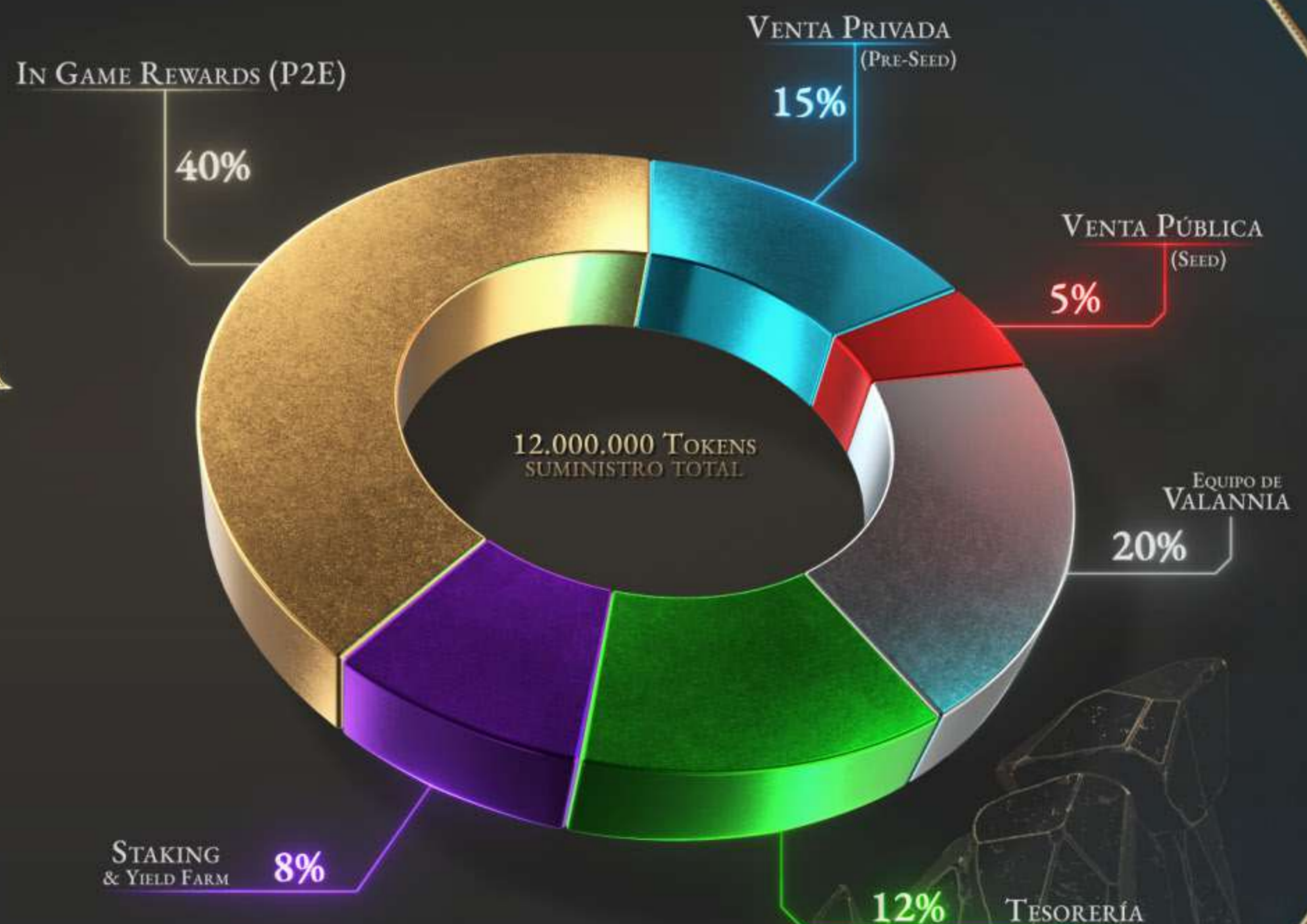
LOS JUGADORES PODRÁN OBTENER TOKENS A TRAVÉS DE SUS INTERACCIONES Y PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO, EN EVENTOS ESPECIALES, Y MISIONES, PERO LA GRAN MAYORÍA DEL TOKEN DEL JUEGO ESTARÁ EN EL POOL DE 'YACIMIENTOS'.

LOS JUGADORES EN VALANNIA PODRÁN MINAR 'ESENCIAS DE CRISTAL' Y ELABORAR TOKENS A PARTIR DE ELLAS. LOS YACIMIENTOS CON 'ESENCIAS DE CRISTAL' SE ENCONTRARÁ DE MANERA MÁS ABUNDANTE EN LA ZONA ROJA, UNA ZONA DONDE SI LOS JUGADORES MUEREN, PERDERÁN SUS NFT DE MANERA PERMANENTE, LO QUE FORTALECERÁ LA ECONOMÍA INTERNA Y FOMENTARÁ UN ECOSISTEMA DINÁMICO.

POR OTRO LADO, CABE DESTACAR QUE LOS JUGADORES LLEGARÁN A LA ZONA ROJA DESPUÉS DE AVANZAR EN EL JUEGO Y PROGRESAR DURANTE UN TIEMPO PROLONGADO.

COMO HEMOS MENCIONADO, LA ELABORACIÓN DEL 'TOKEN DE VALANNIA', ES A PARTIR DE LA MINERÍA Y EXTRACCIÓN DE 'ESENCIAS DE CRISTAL' Y ES UNA ARDUA TAREA, TODO UN PROCESO DE PRODUCCIÓN CON MUCHOS FACTORES Y VARIABLES POSIBLES A TENER EN CUENTA: ENTORNO, ESTRUCTURAS, JUGADORES, PROFESIONES, DISTANCIA EN EL MAPA, TECNOLOGÍAS, TRANSPORTES, Y POR SU PUESTO SIN OLVIDAR QUE SERÁ ZONA ROJA.

## VALANNIA TOKENOMICS



## VESTING

EL VESTING ES UN MECANISMO UTILIZADO PARA RESTRINGIR EL ACCESO O LA DISPOSICIÓN DE CIERTOS TOKENS DURANTE UN PERÍODO DE TIEMPO DETERMINADO. EL DESBLOQUEO GRADUAL DE LOS TOKENS PERMITIRÁ UNA GESTIÓN EFICIENTE DE LOS RECURSOS FINANCIEROS DE VALANNIA A LO LARGO DEL TIEMPO, ASEGURANDO QUE LOS FONDOS ESTÉN DISPONIBLES EN MOMENTOS CLAVE PARA EL DESARROLLO Y EL CRECIMIENTO DEL PROYECTO. ADEMÁS, ESTE ENFOQUE GRADUAL TAMBIÉN BRINDA ESTABILIDAD Y CONFIANZA A LOS INVERSORES Y PARTICIPANTES, YA QUE EL DESBLOQUEO CONTROLADO EVITA LA SATURACIÓN DEL MERCADO Y GARANTIZA UN USO ADECUADO DE LOS RECURSOS.

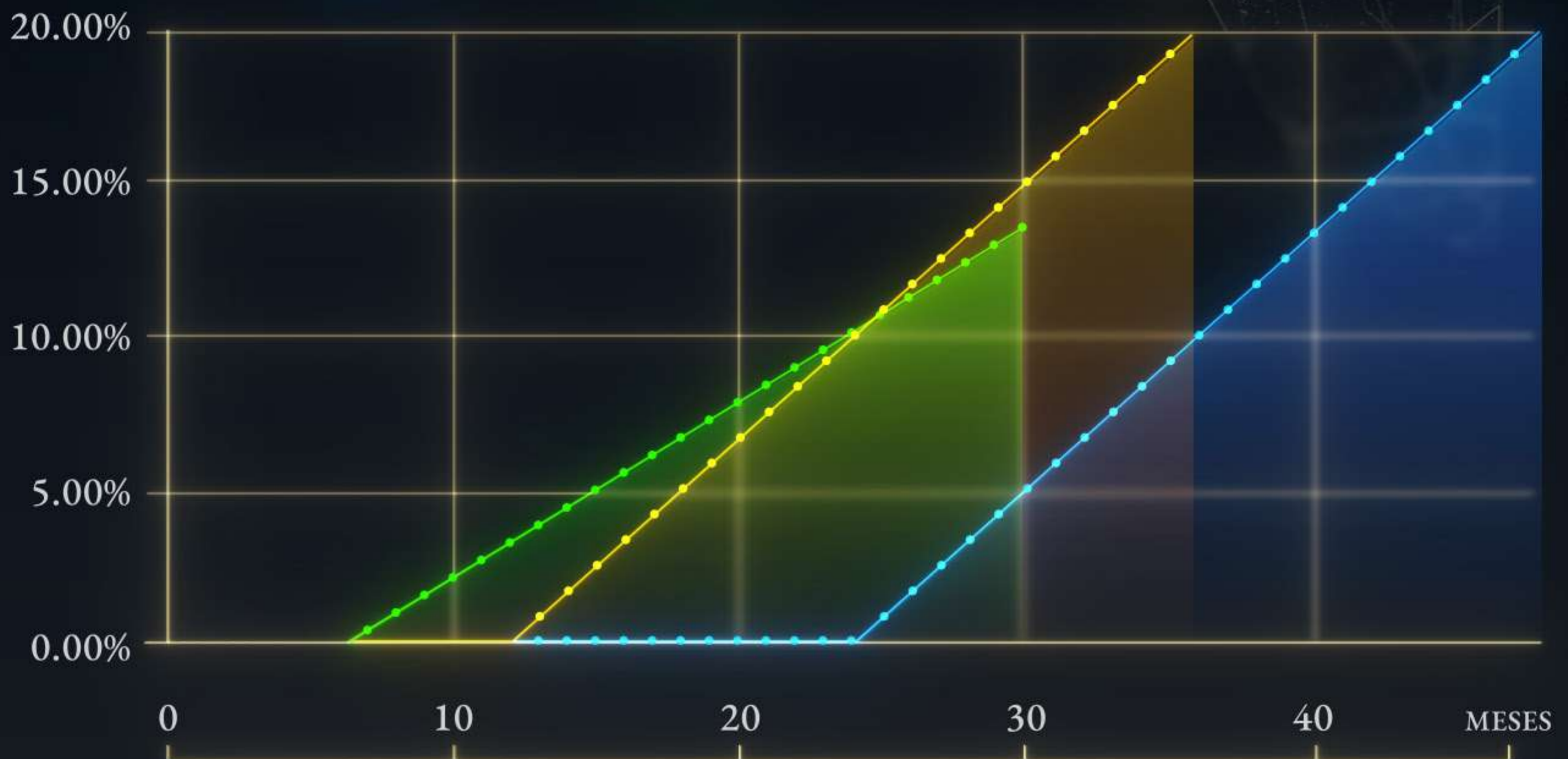


EL EQUIPO DE VALANNIA ES EL ÚLTIMO PARTICIPANTE EN DESBLOQUEAR LOS TOKENS, DEMOSTRANDO ASÍ NUESTRO COMPROMISO CON EL PROYECTO Y NUESTRA VISIÓN A LARGO PLAZO. ESTAMOS ORGULLOSOS DE TOMAR ESTE RETO, CREAR UNA ECONOMÍA SÓLIDA Y SOSTENIBLE EN EL TIEMPO PARA TODOS LOS PARTICIPANTES DE VALANNIA.

TEAM

VENTA PRIVADA

TESORERÍA



## TEAM VESTING

EL VESTING PROPUESTO PARA EL EQUIPO DE DESARROLLO DE VALANNIA ES EL SIGUIENTE:

LOS TOKENS DEL EQUIPO ESTARÁN BLOQUEADOS POR UN PERÍODO DE 24 MESES. ESTE PLAZO EXTENSO DEMUESTRA NUESTRO COMPROMISO A LARGO PLAZO CON EL PROYECTO Y NUESTRA VISIÓN DE CONSTRUIR UNA COMUNIDAD SÓLIDA Y SOSTENIBLE EN VALANNIA. EL EQUIPO DE DESARROLLO MANTENDRÁ EL 20% DEL SUMINISTRO TOTAL DE TOKENS. ESTA ASIGNACIÓN NOS PERMITIRÁ TENER UN IMPACTO SIGNIFICATIVO EN LA DAO (ORGANIZACIÓN AUTÓNOMA DESCENTRALIZADA) EN EL CORTO PLAZO. A MEDIDA QUE LA COMUNIDAD ADQUIERA "VALANNIA TOKEN" A TRAVÉS DEL JUEGO, GRADUALMENTE IREMOS CEDIENDO LA MAYORÍA DE LOS TOKENS PARA EMPODERAR A LOS PARTICIPANTES Y GARANTIZAR SU PARTICIPACIÓN ACTIVA EN EL ECOSISTEMA. ADEMÁS, NOS COMPROMETEMOS A ESTABLECER UN DOCUMENTO JURÍDICO PREVIO DE LA DAO.

ESTE DOCUMENTO SERVIRÁ COMO MARCO PARA LA GOBERNANZA TRANSPARENTE Y DEMOCRÁTICA REAL, GARANTIZANDO LA SALUD Y EL DESARROLLO SOSTENIBLE DEL PROYECTO VALANNIA.

QUEREMOS SER UNA PARTE INTEGRAL DE LO QUE ESTAMOS CONSTRUYENDO Y ASEGURARNOS DE QUE TODAS LAS DECISIONES SE TOMEN DE MANERA INCLUSIVA Y BENEFICIEN A TODA LA COMUNIDAD.

EL OBJETIVO DE ESTE VESTING PROLONGADO Y NUESTRA ESTRATEGIA DE CESIÓN GRADUAL DE TOKENS ES PROMOVER UNA DISTRIBUCIÓN EQUITATIVA DE LA PROPIEDAD Y LA PARTICIPACIÓN EN VALANNIA, PERMITIENDO QUE LA COMUNIDAD TOMA EL CONTROL Y SE BENEFICIE DE MANERA SIGNIFICATIVA A MEDIDA QUE EL JUEGO EVOLUCIONE.

ESTAMOS COMPROMETIDOS CON LA TRANSPARENCIA, LA PARTICIPACIÓN ACTIVA Y LA CREACIÓN DE UN ECOSISTEMA SÓLIDO Y PRÓSPERO PARA TODOS LOS JUGADORES Y ENTUSIASTAS DE VALANNIA.

NUESTRO ENFOQUE ES A LARGO PLAZO.

# • QUEMA DE TOKENS •

EL QUEMADO DE TOKENS DE VALANNIA TIENE COMO OBJETIVO REDUCIR EL SUMINISTRO TOTAL DE TOKENS Y AUMENTAR EL VALOR DE CADA UNO DE ELLOS. SE DESTINARÁN UN TOTAL DE 2,500,000 TOKENS PARA SU QUEMA. EL SUMINISTRO TOTAL FIJO FINAL SERÁ DE 9.500.000 DE TOKENS.

## • MECANISMOS DE QUEMA:

- **EVENTOS Y ACTIVIDADES EN EL JUEGO:** UNO DE LOS MECANISMOS DE QUEMADO DE TOKENS SERÁ A TRAVÉS DE EVENTOS Y ACTIVIDADES ESPECIALES DENTRO DEL JUEGO. ESTOS EVENTOS PERMITIRÁN A LOS JUGADORES PARTICIPAR EN DESAFÍOS Y LOGROS EN LOS QUE SE PODRÁN UTILIZAR LOS TOKENS COMO PARTE DE LA MECÁNICA DEL JUEGO. A MEDIDA QUE LOS JUGADORES COMPLETEN ESTOS DESAFÍOS, LOS TOKENS UTILIZADOS SERÁN RETIRADOS DE CIRCULACIÓN Y QUEMADOS DE MANERA IRREVERSIBLE.
- **QUEMAS DE TOKENS CONTROLADAS:** SE IMPLEMENTARÁN MECANISMOS DE QUEMADO BASADOS EN EL ÉXITO Y EL CRECIMIENTO DEL ECOSISTEMA DE VALANNIA. A MEDIDA QUE EL JUEGO ADQUIERE MÁS POPULARIDAD Y LOS USUARIOS SE INVOLUCREN EN ACTIVIDADES ECONÓMICAS DENTRO DE LA PLATAFORMA, SE DESTINARÁN PORCIONES DE LOS INGRESOS GENERADOS AL QUEMADO DE TOKENS. ESTO NO SOLO REDUCIRÁ EL SUMINISTRO, SINO QUE TAMBIÉN ESTABLECERÁ UN VÍNCULO DIRECTO ENTRE EL ÉXITO DEL JUEGO Y EL VALOR DE LOS TOKENS.
- **TRANSACCIONES REALIZADAS EN EL TOKEN DE VALANNIA:** UNA VEZ EL JUEGO ESTÉ EN MARCHA, IMPLEMENTAREMOS UNA MECÁNICA DONDE SE QUEMARÁ UN PEQUEÑO PORCENTAJE DE CADA TRANSACCIÓN QUE LOS JUGADORES EFECTÚEN EN EL JUEGO COMO PAGO DE MEJORAS, CRAFTEOS, CONSTRUCCIONES, REPARACIONES O COMISIONES HASTA LLEGAR AL SUPPLY FIJO FINAL, 9.500.000 DE TOKENS.

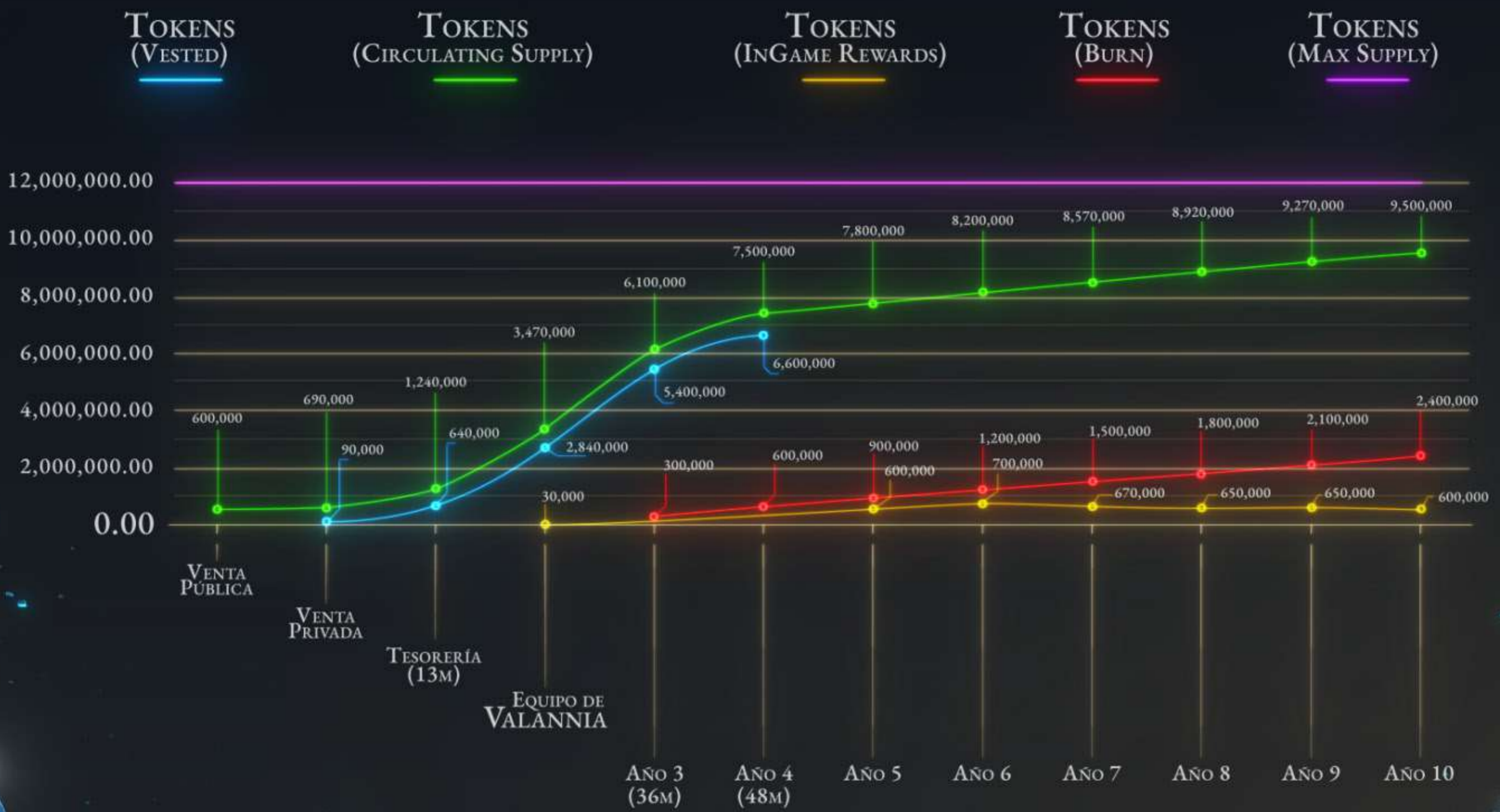
ESTOS MECANISMOS DE QUEMADO DE TOKENS GARANTIZARÁN UNA REDUCCIÓN CONSTANTE DEL SUMINISTRO TOTAL DE VALANNIA, LO QUE A SU VEZ BENEFICIARÁ A LOS POSEEDORES DE TOKENS AL AUMENTAR SU ESCASEZ Y, POTENCIALMENTE, SU VALOR EN EL MERCADO.

ADEMÁS, ESTE ENFOQUE DE QUEMADO DE TOKENS DEMUESTRA EL COMPROMISO DE VALANNIA CON LA CREACIÓN DE UN ECOSISTEMA FINANCIERO SÓLIDO PARA EL BENEFICIO DE TODOS LOS PARTICIPANTES.



## GRÁFICA DE DESBLOQUEO Y QUEMA DE TOKENS.

EN LA SIGUIENTE GRÁFICA SE PUEDE OBSERVAR LA PROGRESIÓN DE LOS DESBLOQUEOS, ASÍ COMO LA QUEMA DE VALANNIA TOKEN, Y NUESTRA ESTRATEGIA Y MOVIMIENTOS ESPERADOS, QUEDANDO FINALMENTE EN UN SUPPLY FINAL FIJO DE 9.500.000.





# • RECOMPENSAS EN EL JUEGO •

## EN EL TOKEN DE VALANNIA

EL TOKEN VALANNIA SIRVE COMO EL PRODUCTO FINAL DEL PROCESO DE 'MINERÍA DE ESENCIA DE CRISTAL' DENTRO DEL JUEGO. LOS JUGADORES CON PROFESIONES ESPECÍFICAS PUEDEN DESCUBRIR YACIMIENTOS EN VALANNIA, ESTOS YACIMIENTOS PUEDEN SER DE RECURSOS DEL JUEGO O DE 'ESENCIA DE CRISTAL'.

UNA VEZ QUE SE ENCUENTRA UN YACIMIENTO, OTROS JUGADORES PUEDEN INSTALAR MAQUINARIA DE EXTRACCIÓN (TORRE DE EXTRACCIÓN) Y COMENZAR EL PROCESO DE EXTRACCIÓN DE 'ESENCIAS DE CRISTAL', NO ES INSTANTÁNEO, ES UN PROCESO EXTENSO DONDE INCLUSO LOS JUGADORES SON PENALIZADOS A PARTIR DE LAS 12 HORAS DE MINADO. ESTOS YACIMIENTOS SE ENCUENTRAN PRINCIPALMENTE EN ZONAS DE JUGADOR CONTRA JUGADOR (PvP), DONDE CUALQUIER JUGADOR PUEDE ATACAR Y DESTRUIR TUS MÁQUINAS Y NFTs. ESTE SISTEMA INVOLUCRA MÁS DE 4 PROFESIONES INTERDEPENDIENTES, CREANDO UN CICLO DE JUEGO DINÁMICO.

UNA VEZ QUE SE EXTRAE LA 'ESENCIA DE CRISTAL', LOS JUGADORES NECESITARÁN UNIDADES DE TRANSPORTE. LA ESENCIA DE CRISTAL SIRVE EN EL JUEGO PARA MEJORAS, ELABORACIONES DE OBJETOS, UNIDADES, TECNOLOGÍA Y MÁS. SI SE DESEA ELABORAR 'TOKEN DE VALANNIA' A PARTIR DE LA ESENCIA DE CRISTAL, ES UN PROCESO QUE SE HACE EN LAS CAPITALS EN EL 'LABORATORIO DEL ALQUIMISTA' PARA CONVERTIRLO. LA TASA DE CAMBIO PARA ESTA CONVERSIÓN VARÍA SEGÚN LA DISPONIBILIDAD DEL TOKEN EN EL POOL PARA REWARDS. EL POOL DE REWARDS TENDRÁ UN PORCENTAJE INICIAL FIJO QUE LOS JUGADORES IRÁN ELABORANDO, POR OTRO LADO, EL POOL, SE IRÁ ALIMENTANDO CON TODAS LAS INTERACCIONES DE LOS JUGADORES CON EL 'TOKEN DE VALANNIA'. ADEMÁS, UTILIZAR EL 'LABORATORIO DEL ALQUIMISTA' PARA ELABORAR 'TOKEN DE VALANNIA' TIENE UN COSTE QUE SE REPARTE ENTRE LA DAO DE VALANNIA Y PARA LA EMPRESA DESARROLLADORA.

AL IMPLEMENTAR ESTA TASA DE CAMBIO VARIABLE Y LA TARIFA DE INTERCAMBIO, SE INTRODUCEN MÚLTIPLES CAPAS DE SEGURIDAD. LOS JUGADORES NO MINAN DIRECTAMENTE EL TOKEN, SINO QUE MINAN 'ESENCIA DE CRISTAL'. A TRAVÉS DE DIVERSAS PROFESIONES DENTRO DEL JUEGO, COMO EXPLORADOR, MINERO, INGENIERO, HERREROS, TRANSPORTISTAS, SEGURIDAD MILITAR Y OTRAS, LA 'ESENCIA DE CRISTAL' SE PROCESA PARA CONVERTIRSE EN EL TOKEN, AUMENTANDO LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD Y FOMENTANDO UNA ECONOMÍA INTEROPERABLE.

EL CONCEPTO INCLUYE NUMEROSOS YACIMIENTOS EN LA ZONA DE VALANNIA, LO QUE GENERARÁ QUE TODOS LOS JUGADORES QUIERAN DOMINAR ESTOS TERRITORIOS. LAS ZONAS DE ALTO NIVEL TAMBIÉN CONTIENEN YACIMIENTOS VALIOSOS, LO QUE INCENTIVA A LOS JUGADORES A SUBIR DE NIVEL MÁS RÁPIDO. ESTE ENFOQUE OTORGA MAYOR IMPORTANCIA A LA PROFESIÓN DE "EXPLORADOR", YA QUE TIENEN UNA AMPLIA VARIEDAD DE LUGARES DONDE DESCUBRIR RECURSOS EN VALANNIA.

LA 'ESENCIA DE CRISTAL' DE VALANNIA TENDRÁ MÚLTIPLES USOS, INCLUYENDO LA FABRICACIÓN DE OBJETOS, UNIDADES, MEJORAS, TECNOLOGÍAS Y OTRAS FUNCIONALIDADES DENTRO DEL JUEGO. SE ESTABLECERÁ UN REQUISITO MÍNIMO PARA RETIRAR LOS TOKENS, ASEGURANDO QUE LOS JUGADORES ACUMULEN UNA CANTIDAD DETERMINADA ANTES DE PODER ACCEDER A SUS TOKENS.

POR SUPUESTO, LOS JUGADORES MINARÁN OTROS RECURSOS MUY VALIOSOS ADEMÁS DE LAS ESENCIAS DE CRISTAL, RECURSOS CON UN USO MUY IMPORTANTE.

EN RESUMEN, ES IMPORTANTE DESTACAR QUE EXISTE TODA UNA LARGA CADENA DE PRODUCCIÓN HASTA QUE LOS JUGADORES PUEDAN ELABORAR 'TOKENS DE VALANNIA'. LOS GRANDES YACIMIENTOS DE 'ESENCIA DE CRISTAL' ESTÁN EN LA ZONA ROJA DEL MAPA, ZONA A LA CUAL LOS JUGADORES TENDRÁN QUE ACCEDER SUBIENDO NIVELES Y EQUIPÁNDOSE PREVIAMENTE. NO ES UN TERRITORIO AMIGABLE. POSTERIORMENTE, UN EXPLORADOR ENCUENTRA EL YACIMIENTO DE 'ESENCIA DE CRISTAL', GENERA UN MAPA (NFT), UN MINERO LO ADQUIERE, A SU VEZ, NECESITA UNA TORRE DE EXTRACCIÓN QUE PREVIAMENTE ELABORÓ UN INGENIERO. UNA VEZ COLOCADA, PODRÁ COMENZAR A MINAR, EL MINERO NECESITARÁ DEFENDERSE, PUES ES TERRITORIO PVP, POR OTRA PARTE, EL MINERO NECESITARÁ TRANSPORTISTA Y TRANSPORTE PARA LLEGAR A SU CAPITAL, DURANTE EL TRAYECTO SERÍA IDEAL SEGURIDAD. UNA VEZ EN LA CIUDAD EL JUGADOR PODRÍA PLANTEARSE BUSCAR UN ALQUIMISTA PARA QUE ELABORE 'TOKENS DE VALANNIA' A PARTIR DE LAS ESENCIAS DE CRISTAL.



# • POLÍTICA SOBRE LA EMISIÓN • DE VALANNIUM GOLD Y BALANCE ECONÓMICO

## — POLÍTICA SOBRE LA EMISIÓN DE VALANNIUM GOLD

VALANNIUM GOLD ES UNA MONEDA QUE CONSIGUEN LOS JUGADORES A TRAVÉS DE SUS ACTIVIDADES EN EL JUEGO COMO MISIONES Y MATAR MONSTRUOS DEL MUNDO. ES INTERESANTE EL ROL QUE CUMPLE ESTA MONEDA EN EL JUEGO PORQUE NO SE PUEDE COMPRAR CON DINERO REAL, ESTO HACE QUE LOS JUGADORES ACTIVOS OBTENGAN UN BENEFICIO QUE LAS PERSONAS QUE NO PARTICIPAN ACTIVAMENTE NO PODRÁN TENER. OCURRE LO MISMO CON LAS JOYAS. ESTAS SOLO LA CONSEGUIRÁN LOS JUGADORES QUE JUEGUEN ACTIVAMENTE PvE (JUGADOR VS ENTORNO).

DE ESTE MODO ESTAMOS FOMENTANDO UNA ECONOMÍA INTEROPERABLE DONDE DEPENDIENDO QUÉ ESTILO DE JUEGO EL JUGADOR HAGA, OBTENDRÁ UNA RECOMPENSA DIFERENTE, QUE, A SU VEZ, ESTA ES UN ENGRANAJE DE TODO UN ECOSISTEMA ECONÓMICO.

PARA QUE EL SISTEMA ECONÓMICO SEA SUSTENTABLE Y LA EMISIÓN DE VALANNIUM GOLD SEA LA ADECUADA PARA EL ENTORNO DE MERCADO, NECESITAMOS CONTROLAR LA EMISIÓN, QUE SE HARÁ DE MANERA ALGORÍTMICA SEGÚN EL CIRCULANTE DE ORO. EN RESUMEN, SI HAY UNA CANTIDAD ALTA CIRCULANTE DE ORO, LOS JUGADORES OBTENDRÁN MENOS Y SI HAY ESCASEZ CIRCULANTE, LOS JUGADORES OBTENDRÁN MÁS VALANNIUM GOLD.

OCURRE LO MISMO CON EL PORCENTAJE DE DROP DE LAS JOYAS.

## — SISTEMA ECONÓMICO ALEATORIO Y EVENTOS ALEATORIOS ESPORÁDICOS

COMO HEMOS MENCIONADO ANTERIORMENTE EN ESTE DOCUMENTO, VALANNIA ES UN MUNDO VIVO. EN VALANNIA EXISTIRÁN EVENTOS ECONÓMICOS O FLUCTUACIONES ALEATORIAS EN LA ECONOMÍA DEL JUEGO. ESTOS EVENTOS SERÁN SITUACIONES QUE SIMULEN RECESIONES, BONANZAS ECONÓMICAS O CAMBIOS EN LA DEMANDA DE CIERTOS PRODUCTOS. ESTO AÑADIRÁ, DE MANERA ESPORÁDICA INCERTIDUMBRE Y DESAFÍOS ADICIONALES A LOS JUGADORES, OBLIGÁNDOLOS A ADAPTAR SUS ESTRATEGIAS Y DECISIONES ECONÓMICAS. ESTOS ELEMENTOS AYUDARÁN A CONTROLAR LA INFLACIÓN Y A FOMENTAR LA ESTABILIDAD ECONÓMICA DEL JUEGO.

POR OTRA PARTE, EN EL MUNDO DE VALANNIA EL ENTORNO DE VALANNIA ESTARÁ VIVO, EXISTIRÁN MONSTRUOS DE DIFICULTAD ALTA Y JEFES DE MUNDO QUE NO NECESARIAMENTE ESTÉN EN UN LUGAR DEL MAPA SIN MOVERSE. ESTOS NPC ESTARÁN VIVOS, Y TENDRÁN IMPLEMENTADOS 'IA', LO QUE HARÁ QUE EN ALGUNAS OCASIONES TIENDAN EMBOSCADAS A LOS JUGADORES O INCLUSO ATAQUEN ALGÚN PUESTO AVANZADO, CASTILLOS U OTRA ESTRUCTURA, POR SUPUESTO CON LA RECOMPENSA RESPECTIVA PARA LOS JUGADORES DE HABERSE LIBRADO DE DICHA AMENAZA.

# • NFTS EN VALANNIA •

A CONTINUACIÓN, DETALLAMOS POR QUÉ ES REALMENTE INTERESANTE LA INTERACCIÓN Y USO DE NFTS EN UN JUEGO MMO DE FANTASIA MEDIEVAL COMO VALANNIA. ES LO QUE TODO JUGADOR SIEMPRE HA QUERIDO, QUE ESA ARMADURA O ESA ESPADA LEGENDARIA, SEA REALMENTE SUYA. LOS NFTS EN VALANNIA SIRVEN PARA:

- **REFLEJAR LA PROPIEDAD:** LOS NFTS EN VALANNIA CERTIFICAN LA VERACIDAD DEL OBJETO, ES DECIR, TU ESPADA, HÉROE O UNIDAD DE COMBATE, SERÁ ÚNICA Y SERÁ SOLO TUYA.
- **CERTIFICACIÓN DE AUTENTICIDAD:** LOS NFTS EN VALANNIA PUEDEN UTILIZARSE PARA CERTIFICAR LA AUTENTICIDAD DE OBJETOS VIRTUALES ÚNICOS O RAROS. LOS JUGADORES PUEDEN VERIFICAR QUE UN OBJETO ES AUTÉNTICO Y QUE NO HA SIDO FALSIFICADO ANTES DE COMPRARLO O COMERCIAR CON ÉL.



NFT



- **CARACTERÍSTICAS:** LOS NFTS EN VALANNIA DETALLAN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS OBJETOS EN EL JUEGO. POR EJEMPLO, SI ES UN OBJETO DE EQUIPO, REFLEJARÁ CARACTERÍSTICAS TALES COMO LA ARMADURA, PUNTOS DE DAÑO Y DEMÁS.
- **COLECCIONISMO:** LOS NFTS EN VALANNIA PUEDEN UTILIZARSE PARA REPRESENTAR OBJETOS RAROS O ÚNICOS QUE SOLO PUEDEN SER OBTENIDOS EN EVENTOS ESPECIALES O EN EDICIONES LIMITADAS. LOS JUGADORES PUEDEN COLECCIONAR ESTOS OBJETOS PARA MOSTRAR SU HABILIDAD O PARA FINES DECORATIVOS DENTRO DEL JUEGO.
- **PARTICIPACIÓN EN EVENTOS ESPECIALES:** LOS NFTS EN VALANNIA PUEDEN UTILIZARSE COMO ENTRADAS PARA EVENTOS ESPECIALES DENTRO DEL JUEGO, COMO TORNEOS O MISIONES EXCLUSIVAS.
- **PROPIEDAD DE BIENES RAÍCES O COMERCIOS VIRTUALES:** ADEMÁS DE LA PROPIEDAD DE OBJETOS, LOS NFTS EN VALANNIA TAMBIÉN PUEDEN UTILIZARSE PARA REPRESENTAR LA PROPIEDAD DE BIENES RAÍCES VIRTUALES COMO UNA PORCIÓN DE TIERRA EN UNA DE LAS CAPITALES. LOS JUGADORES PUEDEN COMPRAR, VENDER Y COMERCIAR CON ESTOS NFTS PARA ADQUIRIR Y CONTROLAR BIENES RAÍCES VIRTUALES DENTRO DEL JUEGO.

# • YACIMIENTOS DE RECURSOS •

LOS YACIMIENTOS SON LUGARES DEL MAPA CON DEPÓSITO DE RECURSOS, ESTOS RECURSOS PUEDEN SER SÓLIDOS O LÍQUIDOS, DEPENDIENDO DEL RECURSO DEL QUE SE TRATE EL YACIMIENTO.

NO TODOS LOS YACIMIENTOS SON VISIBLES A SIMPLE VISTA, DE HECHO, LA MAYORÍA NO LO SON Y CUANTO MÁS RARO ES EL RECURSO, MENOS VISIBLE PUEDE LLEGAR A SER. PARA SABER EXACTAMENTE DONDE COMENZAR LA EXCAVACIÓN, SE NECESITA UN EXPLORADOR PARA QUE RECONOZCA EL TERRENO CORRECTAMENTE. EL EXPLORADOR PUEDE CREAR Y VENDER EL MAPA DEL YACIMIENTO EN EL MARKETPLACE.

LOS MINEROS CON SUFICIENTE HABILIDAD PARA MINAR EL YACIMIENTO, TENDRÁN QUE TENER CONSTRUIDA UNA TORRE DE EXTRACCIÓN PARA COMENZAR A MINAR. Y PARA LA TORRE DE EXTRACCIÓN SE NECESITA UN INGENIERO.

LOS TERRENOS MINABLES DONDE SE ENCUENTRAN LOS YACIMIENTOS ESTÁN EN LAS ZONAS AMARILLAS Y ROJAS DEL MUNDO.

LOS YACIMIENTOS SE CREAN DE FORMA ALGORÍTMICA EN EL MUNDO DE VALANNIA, DONDE LAS VARIABLES SON LA UBICACIÓN DEL YACIMIENTO Y LA CANTIDAD DE RECURSOS QUE ESTE ALBERGE.

LOS JUGADORES PUEDEN MINAR EN TERRITORIO ENEMIGO, ESO SI, ES POSIBLE QUE NO SEAN BIENVENIDOS Y TENGAN QUE ENFRENTARSE A ATAQUES HACIA ÉL, HACIA SU TORRE DE EXTRACCIÓN O INCLUSO A LOS TRANSPORTISTAS QUE PODRÍAN SER INTERCEPTADOS.

LAS TORRES DE EXTRACCIÓN CONSTRUIDA SOBRE LOS YACIMIENTOS, PUEDE SER DESTRUIDA TANTO EN ZONA AMARILLA COMO EN ZONA ROJA, EN LA ZONA AMARILLA NO IMPLICA LA PÉRDIDA DEL NFT. PERO SI HABRÁ QUE VOLVER A CONSTRUIRLA Y ESO TENDRÁ CIERTOS COSTOS DE CONSTRUCCIÓN NUEVAMENTE.



# • EL FUTURO DEL GAMING •

NO ES UNA NOVEDAD QUE EL GAMING ESTÁ EN AUGE Y SIGUE EN CONSTANTE CRECIMIENTO. Y PARA HABLAR SOBRE EL FUTURO DE LA INDUSTRIA, PRIMERO DEBEMOS CONOCER A QUE SE DEBE ESTE CRECIMIENTO.

- **AVANCES TECNOLÓGICOS:** Los avances tecnológicos mejoran la experiencia de juego como mejores gráficos y nuevas tecnologías como la realidad virtual y aumentada.
- **EXPERIENCIAS SOCIALES:** Los juegos en línea permiten a los jugadores conectarse y participar con otros jugadores a nivel mundial, fomentando la colaboración, competencia y socialización, también las experiencias sociales mejoran con la tecnología.
- **AMPLIA BASE DE JUGADORES:** Los juegos son cada vez más accesibles para personas de todas las edades y géneros en todo el mundo, gracias a la adopción de dispositivos móviles y la facilidad de acceso a Internet.
- **ESPORTS Y STREAMING:** Los eSports se han vuelto populares y todo apunta a que seguirá en aumento, y atraen a grandes audiencias en torneos con premios significativos. La transmisión de juegos en plataformas como Twitch y YouTube amplía su alcance y accesibilidad.

SI ANALIZAMOS UN MOMENTO PUNTO POR PUNTO, TODO INDICA A TODOS ELLOS SEGUIRÁN CRECIENDO. EN VALANNIA CREEMOS QUE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO EN ALGUNOS VIDEOJUEGOS SE VOLVERÁ MUY REAL E IMPACTARÁ DE MANERA SIGNIFICATIVA EN LA VIDA DE LAS PERSONAS.

NUESTRA PROPUESTA, ES EN ESTA DIRECCIÓN, CREAR UN MUNDO VIVO, UN MUNDO QUE LAS PERSONAS QUIERAN FORMAR PARTE, CON PROPUESTA GAMING MUY PROFUNDA, ECONÓMICA, SOCIAL, POLÍTICA.

QUEREMOS QUE VALANNIA SEA MÁS QUE UN JUEGO.

**VALANNIA** ES EL PORTAL DEL MUNDO A UN UNIVERSO DE FANTASÍA.



# • ESTADÍSTICAS DE LA INDUSTRIA •

## GAMING 2023-2027

SEGÚN ESTUDIOS, MIENTRAS QUE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN GENERAL CONTINÚA CRECIENDO, SIGUE LA ADOPCIÓN DE LA TECNOLOGÍA BLOCKCHAIN. ESTE ES EL ESCENARIO PERFECTO PARA CREAR UN MUNDO EN CONSTANTE CRECIMIENTO QUE DURE MUCHOS AÑOS. COMPARTIMOS ALGUNOS DATOS RELEVANTES DE LO QUE SE ESPERA PARA LOS PRÓXIMOS 5 AÑOS.



-MERCADO GAMING **229MM \$**

EN EL 2022 EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS ESTÁ VALORADO EN **229MM \$**

Y SE PREVÉ UN INCREMENTO DE **172MM \$** PARA 2027



-MERCADO BLOCKCHAIN GAMING **4.860 m**

SE PREVÉ UN INCREMENTO EN EL SECTOR BLOCKCHAIN DEL **65%** ANUAL HASTA EL 2027



# ESTUDIO DE MERCADO

ES COMPLEJO ENCONTRAR OTROS PROYECTOS A LOS CUALES COMPARARNOS, YA QUE NUESTRA PROPUESTA ES MÁS BIEN NUEVA, TANTO PARA VALANNIA ARENA, COMO PARA VALANNIA. ESTOS SON ALGUNOS DE LOS JUEGOS QUE TIENEN MECÁNICAS SIMILARES A LO QUE PLANTEAMOS.

	LEAGUE OF KINDOM	BIG TIME	ARCHEWORLD	ALBION	WARHAMMER TOTALWAR	RISE OF KINDOM	MOUNT & BLADE	BLACK DESERT	GUILD WARS2	VALANNIA
BLOCKCHAIN	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green
MARKETPLACE REAL MONEY	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green
EXPLORACION	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green
LEVELING	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green
EJERCITO CON EL HEROE	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green
MINADO	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green
CONSTRUCCIONES	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Red	Green
ITEM CRAFT	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green
PROFESIONES	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green
NEGOCIOS CON DINERO REAL	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Green
PvE & PvP	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
GUILDS	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green
COMPETITIVE (ESPORTS)	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green

# VALANNIA

# • DAO •

EL PROPÓSITO DE ESTABLECER UNA ORGANIZACIÓN AUTÓNOMA DESCENTRALIZADA (DAO) EN VALANNIA CONSISTE EN ESTABLECER UN ENTORNO QUE SEA PROPIEDAD COLECTIVA DE LOS INVERSORES, DESARROLLADORES Y JUGADORES. NUESTRO OBJETIVO ES IMPLEMENTAR UN SISTEMA DE GOBIERNO DEL PROYECTO QUE SEA DESCENTRALIZADO, LO CUAL NOS PERMITIRÁ ORGANIZARNOS DE MANERA EQUITATIVA Y, POR SUPUESTO, MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE TECNOLOGÍA BLOCKCHAIN PARA GARANTIZAR LA AUDITORÍA Y LA TRANSPARENCIA DE TODO EL PROCESO.

UNA VENTAJA ADICIONAL QUE LAS DAO PROPORCIONAN ES LA INCLUSIÓN, YA QUE CUALQUIER INDIVIDUO CON ACCESO A INTERNET TIENE LA OPORTUNIDAD DE FORMAR PARTE DE ESTA ORGANIZACIÓN.

## • EL TESORO

LAS ARCAS DE LA DAO IRÁN EN AUMENTO DESDE EL MOMENTO EN EL QUE IMPLEMENTEMOS LAS PRIMERAS MECÁNICAS DEL JUEGO, LOS JUGADORES CONTRIBUIRÁN MEDIANTE SU PROGRESO EN EL JUEGO, Y DE A POCO EL DAO IRÁ AUMENTANDO SU VOLUMEN. EL TESORO DEL DAO, PODRÁ COMENZAR A UTILIZARSE UNA VEZ IMPLEMENTADAS LAS MECÁNICAS DE VOTO Y GESTIÓN DEL MISMO.

## • EL TESORO DE LA COMUNIDAD

SI BIEN ES PREMATURO, NUESTRA IDEA EN LO QUE RESPECTA AL TESORO DE LA COMUNIDAD, ES CLARA, SIGUIENDO UNAS PAUTAS QUE REDACTAREMOS EN FASES MÁS AVANZADAS, LOS HOLDERS DECIDIRÁN COMO SE UTILIZAN ESTOS RECURSOS. LAS POSIBILIDADES SON MUCHAS, Y QUEDARÁ A DISPOSICIÓN DE LOS HOLDERS, LANZAR PROPUESTAS. ALGUNOS EJEMPLOS POSIBLES:

- EVENTOS CON RECOMPENSAS PUNTUALES PARA LA COMUNIDAD.
- REDUCCIÓN DE TOKEN, ES DECIR, QUEMAR TOKENS.
- EXPANSIÓN DE VALANNIA, DESARROLLAR DIFERENTES VERTICALES DENTRO DEL UNIVERSO.
- FINANCIAR INICIATIVAS DE LA COMUNIDAD

SERÁ UN PROCESO EMOCIONANTE EL EMPODERAR A LA COMUNIDAD SOBRE EL TESORO CONJUNTO. NO SERÁ TAREA FÁCIL, Y SERÁ UN PROCESO LARGO, PERO NUESTRO COMPROMISO Y OBJETIVO CON LA DESCENTRALIZACIÓN, ES CLARO.

## • EL JUEGO PRIMERO

ES MUY IMPORTANTE GENERAR VALOR Y CREAR UN ENTORNO FAVORABLE PARA SER GOBERNADO ANTES DE QUE EXISTA GOBERNANZA. ES POR ELLO QUE NUESTRA IDEA ES MUY CLARA, EL JUEGO PRIMERO.

EN EL MOMENTO EN EL QUE EL DESARROLLO DE VALANNIA ESTÉ EN FASES AVANZADAS, CUANDO HAYAMOS SENTADO LAS BASES DE LO QUE QUEREMOS CREAR, ES AHÍ DONDE COMENZAREMOS A MOVILIZARNOS PARA QUE LA COMUNIDAD DE MANERA PROGRESIVA COMIENZE A TOMAR EL TIMÓN. EN CONCLUSIÓN Y COMO HEMOS MENCIONADO, EL OBJETIVO ES CLARO, CREAR UN UNIVERSO MEDIEVAL DE FANTASÍA, CON ECONOMÍA REAL, DESCENTRALIZADO, PERO PRIMERO, DEBEMOS CREAR EL ENTORNO Y EL CAMINO PARA ELLO, AL MENOS QUE QUEDE CLARA CUÁL ES NUESTRA PROPUESTA Y EL PORQUÉ DE NUESTRO ENFOQUE.

## • DESCENTRALIZACIÓN PROGRESIVA

PROPONEMOS UN PROCESO DE DESCENTRALIZACIÓN, DONDE GRADUALMENTE NOS COMPROMETEMOS A EMPODERAR A LOS PARTICIPANTES DE VALANNIA. ES UN PROCESO QUE TOMARÁ TIEMPO, SERÁ UN PROCESO DELICADO Y PROFUNDAMENTE ESTUDIADO POR NUESTRO EQUIPO.

DEFINIR PLAZOS PARA LA GOBERNANZA PODRÍA SER UN ERROR, YA QUE PODRÍA TRAER DIFICULTADES EN EL NACIMIENTO Y EVOLUCIÓN DEL PROYECTO, PERO SI PODEMOS HABLAR DE CRITERIOS QUE TENDREMOS EN CUENTA PARA AVANZAR EN LAS DIFERENTES FASES DE DESCENTRALIZACIÓN.

# LAS FASES

INICIALMENTE PLANTEAMOS 4 FASES:

- LANZAMIENTO Y PRODUCTO.
- AJUSTES E IMPLEMENTACIONES.
- CRECIMIENTO.
- GOBERNANZA.

## • FASE 1: LANZAMIENTO Y PRODUCTO.

LA FASE 1 ES SENCILLA, PERO VITAL. PARA GOBERNAR, NECESITAMOS CREAR EL ENTORNO, EL JUEGO, Y TAMBIÉN NECESITAMOS 'EL SÍMBOLO DE AUTORIDAD', EL TOKEN DE VALANNIA. DADO QUE LA FASE 1 ES EL COMIENZO DEL CAMINO HACIA LA DAO, TAMBIÉN COMENZAREMOS A TRABAJAR EN UN DOCUMENTO EXTENSO DETALLANDO COMO SERÁ EL PROCESO Y COMO CREAREMOS EL MARCO ADECUADO PARA LA DAO.

CRITERIOS PARA PASAR A LA FASE 2:

- QUE EL TOKEN DE VALANNIA HAYA SIDO LANZADO
- QUE ESTÉN LAS PRIMERAS MECÁNICAS DE USO DEL TOKEN EN EL MUNDO DE VALANNIA.
- PRESENTACIÓN DEL PRIMER DOCUMENTO DE DAO A LA COMUNIDAD.

## • FASE 2: AJUSTES E IMPLEMENTACIONES.

EN LA SEGUNDA FASE, ES MOMENTO DE BALANCEAR EL JUEGO, IMPLEMENTAR EVENTOS ALEATORIOS, CONTINUAR EXPANDIENDO EL MUNDO, ASÍ COMO MECÁNICAS MÁS COMPLEJAS QUE SE CONOCERÁN MÁS TARDE. PRINCIPALMENTE NECESITAMOS QUE EL ENTORNO QUE LOS JUGADORES GOBERNARÁN POSTERIORMENTE, TENGA LAS BASES Y LOS AJUSTES PERTINENTES IMPLEMENTADOS.

CRITERIOS PARA PASAR A LA FASE 3:

- PRIMEROS USUARIOS COMENZANDO EN LA MINERÍA DE TOKEN DE VALANNIA.
- JUEGO NIVELADO EN TODAS SUS VERTICALES, PvP, PvE, MISIONES, EVENTOS, ETC.
- SISTEMA DE BALANCEO DE LA ECONOMÍA IMPLEMENTADO, SISTEMA DE EVENTOS ALEATORIOS.
- SISTEMA DE VOTACIONES DE LÍDERES DE RAZA Y POLÍTICA IMPLEMENTADO.

## • FASE 3: CRECIMIENTO

ESTA FASE COMPRENDE EL OBJETIVO PREVIO A LA GOBERNANZA: LA EXPANSIÓN DE VALANNIA, LA ADOPCIÓN DE NUEVOS PARTICIPANTES, Y POR SUPUESTO EL AUMENTO DEL TESORO DE COMUNIDAD.

CRITERIOS PARA PASAR A LA FASE 4:

- LOS CRITERIOS PARA AVANZAR A LA FASE 4, SERÁN PRESENTADOS EN EL PRIMER DOCUMENTO DE DAO EN LA 'FASE 2'.

## • FASE 4: GOBERNANZA

LA GOBERNANZA ES LA ÚLTIMA FASE DE NUESTRO CAMINO A LA DESCENTRALIZACIÓN, COMO HEMOS DETALLADO, HASTA LA IMPLEMENTACIÓN FINAL DEL DAO, ES TODO UN PROCESO GRADUAL PARA FINALMENTE CEDER EL PODER A LA COMUNIDAD.

EL PRIMER PASO EN EL CAMINO HACIA LA DESCENTRALIZACIÓN, SERÁ CREAR UN MARCO JURÍDICO QUE ESTABLECE Y ORGANIZA LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES Y NORMAS BÁSICAS, PARA EVITAR PROPUESTAS QUE VAYAN EN CONTRA DE LA SALUD DE VALANNIA.

POSTERIORMENTE, COMENZAREMOS CON LAS TAREAS DE CONSTRUCCIÓN DE LA INFRAESTRUCTURA Y DEL ECOSISTEMA DONDE TENDRÁ LUGAR LAS PROPUESTAS Y VOTACIONES.

# • CONCLUSIONES •

VALANNIA OFRECE UN JUEGO MMO DE ESTRATEGIA EN UN MUNDO DE FANTASÍA MEDIEVAL, CON UNA ECONOMÍA REAL BASADA EN BLOCKCHAIN, GRÁFICOS DE ALTA CALIDAD, IA Y UNA VISIÓN DE TRASCENDER MÁS ALLÁ DEL JUEGO. ESTAMOS COMPROMETIDOS EN OFRECER UNA EXPERIENCIA DE JUEGO EMOCIONANTE Y EN CONSTANTE EVOLUCIÓN PARA LOS JUGADORES, INVITÁNDOLOS A FORMAR PARTE ACTIVA DEL DESARROLLO Y CRECIMIENTO DE VALANNIA, A TRAVÉS DE LA PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD Y POSTERIORMENTE EL DAO.

QUEREMOS QUE LOS JUGADORES TOMEN EL CONTROL DE UN MUNDO VIVO VIBRANTE, LLENO DE DESAFÍOS Y MISTERIOS POR DESCUBRIR.

DAMOS A LOS PARTICIPANTES VARIAS OPCIONES EN CUANTO A ESTILOS DE JUEGO SE REFIEREN, UN ESTILO DE JUEGO SOCIAL, DE NEGOCIOS ACTIVOS O PASIVOS, COMBATE PvP O COMBATE PvE, INCLUSO LA EXPLORACIÓN SERÁ UNA AVENTURA EN SÍ MISMA, VALANNIA ES UN MUNDO INMENSO. POR SUPUESTO SIN OLVIDAR UNA PARTE FUNDAMENTAL, LA POLÍTICA Y DIPLOMACIA QUE SON LAS HERRAMIENTAS MEDIANTE LAS CUALES LOS JUGADORES TOMARÁN EL CONTROL REAL DE CADA UNA DE LAS NACIONES, VALANNIA ES JUSTAMENTE ESO, UN MUNDO VIVO.

LO MÁS INTERESANTE ES QUE MIENTRAS CONSTRUIMOS ESTE PROYECTO COLOSAL, LOS JUGADORES PODRÁN DISFRUTAR DE VALANNIA ARENA EN EL CORTO PLAZO, UN JUEGO CON UNA PROPUESTA NOVEDOSA, QUE APORTA LA MEJOR JUGABILIDAD DE LOS JUEGOS MAINSTREAM Y ESTÁ ENFOCADO A TODO EL PÚBLICO. ARENA ES UN JUEGO CASUAL, PERO CON UN ALTO COMPONENTE ESTRATÉGICO Y HABILIDAD. ES UN JUEGO COMPETITIVO Y POR SUPUESTO, TENDREMOS NUESTRO PROPIO CIRCUITO COMPETITIVO, CON GRANDES PREMIOS.

EL OBJETIVO FINAL DE VALANNIA, ES EMPODERAR A LAS PERSONAS DE LA PARTICIPACIÓN DE UN MUNDO VIRTUAL, CON UNA ECONOMÍA REAL. LOS JUGADORES PODRÁN IMPACTAR DE MANERA SIGNIFICATIVA EN EL MUNDO DE VALANNIA, ESTO CREA UN PORTAL EN EL MUNDO A UN MUNDO VIRTUAL REAL.



## • AVISO LEGAL •

LEA ESTA SECCIÓN DE RECLAMADOR CUIDADOSAMENTE. SI ESTÁ EN CUALQUIER DUDA EN CUANTO A LA ACCIÓN QUE DEBE TOMAR, DEBE CONSULTAR A SU ASESOR LEGAL, FINANCIERO, IMPUESTO O OTRO ASESOR PROFESIONAL ( S ).

LA INFORMACIÓN EN ESTE DOCUMENTO PUEDE NO CUBRIR TODOS LOS MOTIVOS Y ESTÁ SUJETA A CAMBIOS. ES UN DOCUMENTO NO VINCULANTE QUE NO IMPLICA NINGUNA RELACIÓN CONTRACTUAL Y DEBE USARSE SOLO COMO REFERENCIA. SI BIEN VALANNIA HACE TODO LO POSIBLE PARA ACTUALIZAR ESTE LIBRO BLANCO, NO CONSTITUYE ASESORAMIENTO LEGAL PROFESIONAL. VALANNIA NO GARANTIZA NI ACEPTA NINGUNA RESPONSABILIDAD LEGAL DERIVADA O RELACIONADA CON LA PRECISIÓN, FIABILIDAD O INTEGRIDAD DE CUALQUIER CONTENIDO EXPRESADO O IMPLÍCITO EN ESTE LIBRO BLANCO. LOS PARTICIPANTES Y LOS POSIBLES TITULARES DE TOKENS DEBEN BUSCAR ASESORAMIENTO PROFESIONAL INDEPENDIENTE ANTES DE HACER CUALQUIER COMPROMISO O TRANSACCIÓN BASADA EN ESTE LIBRO BLANCO, QUE SE PUBLICA ÚNICAMENTE COMO REFERENCIA.

ESTE LIBRO BLANCO NO ES UN PROSPECTO, DOCUMENTO DE OFERTA, OFERTA DE VALORES O SOLICITUD DE INVERSIÓN DE NINGÚN TIPO EN NINGUNA JURISDICCIÓN, NI VALANNIA CONSTITUYE VALORES EN NINGUNA JURISDICCIÓN. VALANNIA NO PROPORCIONA NINGUNA OPINIÓN O CONSEJO PARA REALIZAR TRANSACCIONES CON TOKENS DE VALANNIA Y ESTE LIBRO BLANCO NO FORMARÁ LA BASE NI SE BASARÁ EN NINGÚN CONTRATO O DECISIÓN DE INVERSIÓN. NINGÚN INDIVIDUO U ORGANIZACIÓN ESTÁ OBLIGADO A CELEBRAR NINGÚN CONTRATO O COMPROMISO LEGAL VINCULANTE EN RELACIÓN CON LAS TRANSACCIONES DE VALANNIA TOKEN, Y NO SE REALIZARÁN CRIPTOMONEDAS U OTROS FORMULARIOS DE PAGO SOBRE LA BASE DE ESTE LIBRO BLANCO.

ESTE LIBRO BLANCO ES SOLO PARA REFERENCIA. VALANNIA NO GARANTIZA LA PRECISIÓN DE NINGÚN CONTENIDO, EXPRESADO O IMPLÍCITO, EN ESTE LIBRO BLANCO.

ESTE LIBRO BLANCO RENUNCIA EXPLÍCITAMENTE A TODAS LAS REPRESENTACIONES Y GARANTÍAS, EXPRESADAS O IMPLÍCITAS, LEGALES O DE OTRO TIPO, INCLUIDAS, ENTRE OTRAS: ( I ) GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN, IDONEIDAD PARA UN DETERMINADO PROPÓSITO, USO, IDONEIDAD, TÍTULO O NO INFRACCIÓN; ( II ) QUE CUALQUIER CONTENIDO EXPRESADO O IMPLÍCITO EN ESTE LIBRO BLANCO ES PRECISO, ACTUALIZADO Y LIBRE DE ERRORES; Y ( III ) QUE CUALQUIER CONTENIDO EXPRESADO O IMPLÍCITO EN ESTE LIBRO BLANCO NO INFRINGIRÁ A TERCEROS. VALANNIA NO TENDRÁ NINGUNA RESPONSABILIDAD POR LOS DAÑOS DERIVADOS DEL USO O REFERENCIA DE CONTENIDO EXPRESADO O IMPLÍCITO EN ESTE LIBRO BLANCO. EN PARTICULAR, LA HOJA DE RUTA ESTABLECIDA EN EL LIBRO BLANCO ESTÁ SUJETA A CAMBIOS SIN PREVIO AVISO, Y VALANNIA NO ESTÁ OBLIGADA POR NINGUNA REPRESENTACIÓN AL RENDIMIENTO Y LOS RETORNOS FUTUROS, QUE PUEDE DIFERIR DE LOS ESTABLECIDOS EN ESTE LIBRO BLANCO.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, VALANNIA O SUS AFILIADOS SERÁN RESPONSABLES DE DAÑOS, PÉRDIDAS, RESPONSABILIDADES, COSTOS O GASTOS DE NINGÚN TIPO, DIRECTOS O INDIRECTOS, CONSECUENTES, COMPENSATORIOS, INCIDENTALES, REALES, EJEMPLARES, PUNITIVO O ESPECIAL PARA EL USO O REFERENCIA DE ESTE LIBRO BLANCO O CUALQUIER CONTENIDO EXPRESADO O IMPLÍCITO EN ESTE DOCUMENTO, INCLUIDOS, ENTRE OTROS, LA PÉRDIDA DE NEGOCIOS, INGRESOS, GANANCIAS, DATOS, USO, BUENA VOLUNTAD U OTRAS PÉRDIDAS INTANGIBLES.

EL CONTENIDO DE ESTE LIBRO BLANCO PUEDE SER ALTERADO O ACTUALIZADO EN CUALQUIER MOMENTO POR EL EQUIPO DE DESARROLLO DEL PROYECTO. NO SE OFRECEN ACCIONES DE LA COMPAÑÍA U OTROS VALORES PARA SU COMPRA O REGISTRO EN NINGUNA JURISDICCIÓN DE CONFORMIDAD CON EL LIBRO BLANCO. EL LIBRO BLANCO NO OFRECE NI INVITA A NINGUNA PERSONA O ENTIDAD A REALIZAR TRANSACCIONES DE ACCIONES, DERECHOS O CUALQUIER OTRO VALOR EN LA EMPRESA. LAS FICHAS MENCIONADAS EN ESTE LIBRO BLANCO NO HAN SIDO REGISTRADAS, APROBADAS O DESAPROBADAS POR NINGÚN ORGANISMO REGULADOR EN NINGUNA JURISDICCIÓN. LOS COMPRADORES DE TOKENS DE VALANNIA MENCIONADOS EN EL LIBRO BLANCO DEBEN RECONOCER QUE SON LOS ÚNICOS RESPONSABLES DE LOS RIESGOS QUE SURJAN DE LAS TRANSACCIONES DE TOKENS DE VALANNIA.

ESTE LIBRO BLANCO INCLUYE DECLARACIONES PROSPECTIVAS (QUE USAN VOCABULARIO QUE INCLUYEN, ENTRE OTROS, " EXPECTATIVAS ", " INTENCIONES ", " PLANES ", " PROYECTOS ", " VOLUNTAD ", " OBJETIVOS ", ETC.) QUE REFLEJAN LOS PUNTOS DE VISTA Y ASPIRACIONES ACTUALES DE VALANNIA SOBRE EL DESARROLLO DE PRODUCTOS, LA EJECUCIÓN DE LA HOJA DE RUTA, EL DESEMPEÑO FISCAL Y LA ESTRATEGIA DE MARKETING, TANTO CON RESPECTO A LA EMPRESA COMO A LA INDUSTRIA EN LA QUE OPERA LA EMPRESA. TODAS LAS DECLARACIONES PROSPECTIVAS ABORDAN CUESTIONES RELACIONADAS CON RIESGOS E INCERTIDUMBRES Y ESTÁN SUJETAS A CAMBIOS. PUEDE HABER RESULTADOS QUE DIFIERAN DE LOS ANTICIPADOS POR ESTAS DECLARACIONES. VALANNIA NO TIENE LA OBLIGACIÓN DE ACTUALIZAR O REVISAR NINGUNA DECLARACIÓN PROSPECTIVA, YA SEA COMO RESULTADO DE NUEVAS CIRCUNSTANCIAS, DESARROLLOS FUTUROS U OTROS. TODAS LAS DECLARACIONES POSTERIORES ESCRITAS Y ORALES PROSPECTIVAS EN RELACIÓN CON VALANNIA O LAS PERSONAS Y ENTIDADES QUE ACTÚAN EN NOMBRE DE VALANNIA ESTÁN EXPRESAMENTE CALIFICADAS EN SU TOTALIDAD POR ESTE PÁRRAFO. NINGÚN CONTENIDO EN EL LIBRO BLANCO PRETENDE SER UN PRONÓSTICO DE GANANCIAS, Y NO DEBE INTERPRETARSE COMO GANANCIAS FUTURAS.

ESTE LIBRO BLANCO NO HA SIDO EXAMINADO, APROBADO O DESAPROBADO POR LAS AUTORIDADES REGULADORAS DE NINGUNA JURISDICCIÓN. POR LO TANTO, NO SE HAN TOMADO O SE TOMARÁN ACCIONES BAJO LAS LEYES O REGULACIONES DE NINGUNA JURISDICCIÓN. LA PUBLICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE ESTE LIBRO BLANCO NO INDICA QUE SE HAYAN CUMPLIDO LAS LEYES Y REGLAMENTOS PERTINENTES.



# VALANNIA



LA EXTENSIÓN DEL MUNDO

A UN UNIVERSO DE FANTASÍA