

WhitePaper Pre-ICO



Índice

Índice	2
Resumen	3
El juego	4
Industria y Mercado	5
CFighters Beta	6
Partes del juego	6
Herrería	6
Mercado	6
Arena de Batalla	7
Ranking	7
Inventario	7
Clan	8
Equipo	8
Misiones	9
Notas	9
Comienzo del juego	10
Detalles técnicos	11
Token de los objetos	11
Backend	11
Red Ethereum	11
Red Externa	11
Notas de seguridad	12
Detalles de la ICO y de la Pre-ICO	13
Características de la Pre-ICO	14
RoadMap Pre-ICO	14
Destino de los fondos de la Pre-ICO	14
Hasta el 25% de Pre-ICO	16
Hasta el 74% de Pre-ICO	16
Nota para inversores	17
Equipo	18
Colaboradores	18

Resumen

Después de varios años en que Blockchain ha estado en la cima de la expectativa tecnológica, cientos de millones invertidos en su desarrollo y decenas de nuevas monedas temáticas naciendo cada mes, es hora de productivizar la tecnología.

La necesidad de crear productos tangibles que hagan real la utilidad de Blockchain es aclamado desde los diferentes foros de expertos.

Nosotros creemos fielmente que Blockchain es el futuro para cualquier tipo de sector: Educación, Comercio, Banca, Música, Ocio en general,... Con solo navegar unos minutos por las webs de ICOs se puede ver que cualquier sector tiene lugar dentro de los nuevos proyectos de Blockchain.

CFighters quiere ser uno de esos productos reales que compita con los tradicionales en un sector tan competitivo como el de los videojuegos ofreciendo características únicas muy atractivas para los jugadores:

- **Objetos únicos:** Un único jugador puede llegar a ser el dueño de un objeto con esas características, no existirán dos iguales.
- **Batallas únicas:** Al ser único el equipo de cada jugador no pueden existir dos batallas iguales, las estadísticas de cada elemento (armaduras o armas del personaje) hacen que cada batalla pueda ser diferente.
- **Monetización de los objetos:** Con tu esfuerzo en el juego o mediante la adquisición de Gemas Del Poder (Gems Of Power - GOP) y otros elementos se podrán crear dichos objetos únicos que pueden intercambiarse entre jugadores en el mercado de compra-venta por Ethereum.
- **Competitividad:** Un sistema de batallas mezclado con objetos únicos hace que ser el líder del ranking sea una tarea complicada y adictiva.

Bienvenidos a la primera versión del WhitePaper del juego del futuro.

La batalla está asegurada en CFighters.

El juego

En una época antigua donde la magia y la espada son las fuerzas del orden, los guerreros y magos compiten por ser los más poderosos de todo el reino.

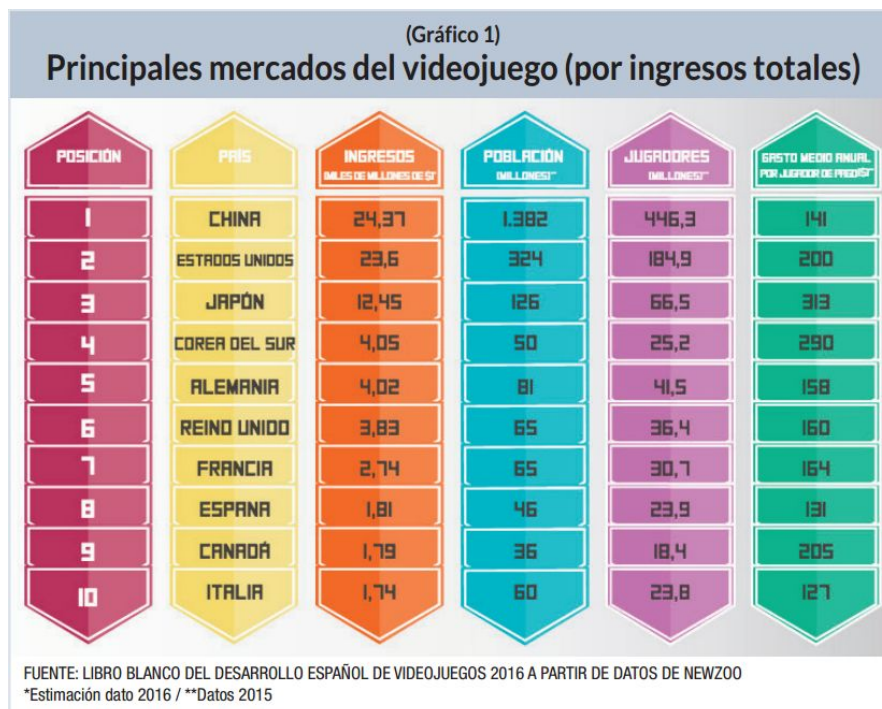
A través de las misiones, peleas, rankings conseguirás los diferentes elementos para poder hacerte tu mismo tus propias armas y armaduras. Consigue tus Gemas Del Poder (GOP) para poder trabajar en la herrería en crear un objeto nuevo.

Viaja por sus tierras, lucha contra enemigos y consigue subir de habilidad para que esos objetos sean cada vez más poderosos y puedas llegar a ganar los más altos puestos del ranking.

Alíate con otros guerreros en clanes para poder librar guerras y, en compañía, lograr ser los más temidos.






Industria y Mercado

La industria de los videojuegos es uno de los mercados con mejor salud y más globalizados. Como se puede ver en diversos estudios, países de todos los continentes tienen una sólida base de jugadores dentro de sus fronteras:



En los diferentes Top de juegos más descargados y jugados aquellos de batallas y estrategia ocupan los primeros lugares cada año.

GAMES ▼ REVENUES ▼ CHINA ▼

IMAGE	RANK	NAME	PUBLISHER
	1	王者荣耀 Honor for Kings	Tencent Mobile Games
	2	QQ飞车	Tencent Mobile Games
	3	梦幻西游 Fantasy Westward Journey	NetEase
	4	奇迹: 觉醒	Tencent Mobile Games
	5	倩女幽魂 Ghost Story	NetEase

<https://newzoo.com>

Aunque realizar un juego con nuevas tecnologías como es Ethereum puede recudir el público destinado, son muchos los proyectos, empresas e incluso bancos que ya trabajan por incluir criptomonedas entre las divisas, para que puedan disponer fácilmente sus clientes. De ahí que es una apuesta de futuro poder trabajar en un proyecto basado en estas nuevas tecnologías.

Esperamos que nos acompañes en esta aventura de crear el futuro de los videojuegos.

CFighters Beta

En este paper queremos explicar qué elementos serían los primeros en encontrarse en el juego.

Este MVP es una primera versión tentativa. A través de los diferentes canales se podrán lanzar sugerencias sobre qué querrían poder tener los jugadores dentro de CFighters.

Este paper evolucionará durante estos meses de la Preventa pudiendo crecer o reducirse.

Partes del juego

Herrería

Es el espacio donde tu guerrero podrá crearse las diferentes armaduras y armas para combatir.

Para poder producir armas en la herrería influyen los siguientes factores:

- Factores del personaje: En concreto la Inteligencia, Fuerza, Agilidad y Constitución. Los tres primeros para la pericia al crear el objeto y el cuarto para el tiempo que puede dedicar a crearlo. Ambos factores son variables para crear luego los objetos y son los propios objetos los que te pueden mejorar esos factores.
- Factores de aprendizaje: Durante el juego se pueden conseguir libros con los que mejorar el nivel de la herrería para hacer objetos de mayor nivel.
- Materiales: Se necesitarán ciertos materiales conseguidos en peleas y/o misiones para poder empezar la producción de un objeto. (Por ejemplo: Gemas Del Poder GOP).

Mercado

Viajeros que cada día llegan al Mercado de tu población.

Dentro del mercado existirán dos secciones:

- Cada X tiempo (Por definir) se generarán 4 objetos igualmente únicos que estarán a la venta. Esto se hace de forma automática mediante los SmartContract de CFighters. La intención es que estén a un precio asequible para que cualquiera pueda hacerse con equipo, si está atento a cuando salen dichos objetos.
- Mercado de jugadores: Donde todo jugador puede vender aquellos objetos que no va a usar y comprar los de otros jugadores. Esta compra/venta se realiza en Ethereum. Los Tokens GOP sólo son válidos para crear objetos en la Herrería, no para poder comerciar con ellos.

Arena de Batalla

Pon a prueba tus habilidades como guerrero, sube puntos en el ranking y gana objetos necesarios para poder trabajar en la herrería.

Las batallas se desarrollarán:

- La elección de rival será automática.
- La batalla será automática.
- El vencedor será mediante los valores de su armadura + arma + aleatorios (simulador de dados).
- El vencedor ganará puntos.
- El perdedor perderá puntos, un porcentaje de los mismos serán los que gane el ganador, así cuantos más puntos tienen los guerreros más puntos hay en juego en cada batalla.
- Los puntos dictaminan en que ranking está, pudiendo existir diferentes ligas según rango de puntos.
- El vencedor podrá obtener otros premios con la victoria: Monedas u objetos necesarios para crear en la herrería o libros para mejorar la herrería. Completamente aleatorio y dependiendo del nivel de liga. Las ligas más altas pueden llegar hasta a ganar GOP en las batallas.
- Los personajes solo podrán hacer X batallas cada X tiempo (por definir).

Ranking

Cada cierto tiempo el primero del ranking sube de categoría y el último baja.

Habrán diferentes ligas, un ejemplo (están por definir la cantidad de jugadores y el nombre de las diferentes ligas):

- Liga Madera: infinitas ligas
- Liga Bronce: 700 ligas
- Liga Plata: 200 ligas
- Liga Oro: 50 ligas
- Liga Diamante: 20 ligas
- Liga Platino: 1 liga

Dentro de las cuales habrá un número de jugadores, por ejemplo: 10 o 20.

Inventario

El juego promociona el coleccionismo, para ello pone a disposición del jugador diferentes formas de hacerse con elementos de colección (armaduras y armas) al igual que facilita la transacción entre los jugadores de esos objetos únicos (mercado).

La moneda de cambio es el Ethereum, una criptomoneda que puede incentivar el coleccionismo facilitando el poder ganar dinero a través del juego o adquirir elementos que mejoren el personaje con solo comprarlos.

Para ello es importante una correcta política de inventario, que puedan tener un número de objetos coleccionables pero también incentive el tener que vender/comprar los mismos.

Clan

Un juego siempre es mejor en compañía, qué mejor forma que poder aliarse con otros amigos para poder fundar tu propio clan y poder competir conjuntamente.

Los clanes tendrán su propio Ranking y (por definir) su chat.

Importante: Las transferencias de objetos entre miembros del clan se harán desde el mercado como cualquier otro jugador.

Equipo

El equipo de cada guerrero constará de:

- Casco
- Pechera
- Pantalones
- Guantes
- Botas
- Arma

Características de los elementos armadura:

- Protección: Capacidad de protegerse frente a golpes
- Fuerza: Capacidad de daño que se incrementa al arma, puede que ciertas armas necesiten una cantidad mínima de fuerza.
- Constitución: Influye sobre la cantidad de vida del personaje.
- Agilidad: Habilidad para manipular el arma de poder dar golpes más precisos. Puede que cierta agilidad sea necesaria para no hacerse daño con el arma a uno mismo.
- Inteligencia: Habilidad que facilita poder huir de una batalla en condiciones de inferioridad en vez de ser abatido.
- Resistencia: Capacidad de protección ante ciertos elementos, propuestos inicialmente: Fuego, hielo, veneno

Las armas pueden ser de diferentes tipos:

- Espadas
- Hachas

- Espadas mandoble
- Katana
- Lanza
- Mazo
- Daga

Características de las armas:

- Daño: Rango relativo. Uno de los valores aleatorios del arma será el rango de daño. Por ejemplo: Daga de madera (1-10 puntos de daño) Daga de hierro de los titanes (5000-6000 de daño)
- Defensa: Habilidad para parar ataques del rival.
- Dificultad: Fuerza, Agilidad y demás elementos mínimos para un uso eficiente del arma.
- Peso: Dictamina la velocidad de ataque con el arma.
- Daño elemental: Probabilidad de daño de elementos, propuestos inicialmente: Fuego, hielo, veneno
- Básicos: Constitución, Agilidad, Fuerza e Inteligencia
- NOTA: Resistencia, Daño elemental y básicos pueden no tenerla todas las armas o tener solo alguno de ellos.

Misiones

Será la parte interactiva del juego.

En esta sección del juego el personaje podrá elegir diferentes escenarios lo cuales tendrán diferentes dificultades.

El escenario será del modo carrera, el personaje tendrá una habilidades que tendrá que ir usando para matar a los diferentes monstruos y enemigos que se encuentra a su paso. Según consiga matar esos monstruos combinando las ventajas de su equipo con su habilidad con los diferentes ataques podrá ir consiguiendo materiales que luego serán necesarios para la herrería.

Las misiones estarán limitadas, de forma que no se puedan hacer infinitas en un día (por definir esta limitación) por razones de seguridad y juego limpio.

Cuanta mayor dificultad tenga la misión mayor cantidad de objetos tendrá de recompensa.

Notas

- Estas secciones están sujetas a cambios.
- Se admiten con mucho gusto todo tipo de sugerencias mediante los diferentes canales habilitados.
- Estas secciones aspiran a formar una primera versión del juego, pero no son las únicas que existirán. Solo se ha querido hacer una muestra de las primeras ideas para poder explicar mejor en qué consistirá el juego.

Comienzo del juego

Todos los personajes se crearán igual al comienzo del juego, será el único momento en que se parezcan los jugadores:

- Todos tendrán una armadura igual, muy básica y sin elementos especiales como Resistencia a Elementos.
- Los jugadores que hayan participado en la ICO o Pre-ICO automáticamente tendrán disponibles sus GOP. Los jugadores que no hayan participado comenzarán con un número determinado de GOP (por definir dicho número pero oscilará entre 4-8).
- Otros objetos: Se están definiendo estos elementos pero por el momento se están valorando:
 - Oro: Monedas que se consiguen durante batallas PvP o Misiones.
 - Materias primas: Por definir, pero puede ser desde madera, hierro,...

Todos comenzarán con la misma cantidad de estos objetos (independientemente de haber entrado en la Pre-ICO o ICO) y son necesarios para poder generar el equipo en la herrería.

Detalles técnicos

Detalles en definición, se pueden ir ya viendo requisitos y definición técnica de ciertos elementos de cara a afrontar el desarrollo.

Token de los objetos

El Token de los objetos es completamente aleatorio pero dado que van a existir diferentes objetos de distinta complejidad, de los 256 caracteres aleatorios se tendrá que reservar una parte que no se generará aleatoriamente.

Se necesita poder controlar estos valores:

- Nivel del objeto: No todos los objetos tienen el mismo nivel. Durante las misiones y batallas PvP se podrá ir consiguiendo libros que harán crecer la habilidad del jugador y, con mayor habilidad, podrá crear objetos de mayor nivel que, asu vez, necesitan más objetos para ser creados. Cuando más nivel más poderosos son, por ello una cadena ha de ser reservada.
- Tipo de objeto: Al existir diferentes objetos de armadura y armas, se necesita poder controlar un carácter que indique que tipo es.

Backend

No todo el contenido del juego se desarrollará mediante Smart Contracts y la red Ethereum. Para poder añadir jugabilidad se necesita un backend que cumpla estándares de seguridad, de forma que diferentes funcionalidades estén en los diferentes entornos.

Red Ethereum

Dentro de la red de Ethereum se disponibilizará las siguientes funcionalidades:

- Gestión de las GOP: Todas las GOP siempre estarán en la red Ethereum, la transferencia y adquisición de las mismas siempre serán dentro de la Red Ethereum. Se consultarán sobre la misma y se almacenarán en la misma, confiando en la seguridad de la criptomoneda y asegurando así el uso de la misma como sistema de pago.
- Creación y tenencia de los objetos arma y armadura: Los tokens que identifican de forma única dichos objetos se generan y almacenan en la red Ethereum. Estarán relacionados de forma única con una cuenta.

Red Externa

- Objetos secundarios: Las monedas virtuales y los materiales para generar objetos en la herrería se guardan en una red externa.
- Pertenencia a clanes: La pertenencia y gestión de los clanes se hace mediante la red externa.

- Personalización del personaje: Nombre de jugador, características únicas, nivel del personaje,... Todas esas características que se incrementan durante el juego se almacenan en la red externa.
- Chat: En definición. La gestión y mensajes del chat del clan se hará vía externa.

Notas de seguridad

- Nunca se han de almacenar en la red externa GOP o Tokens de armas o datos únicos. La seguridad alrededor de estos datos con valor monetario se confiará en la red Ethereum.

Detalles de la ICO y de la Pre-ICO

La Pre-ICO e ICO estarán realizadas mediante Ethereum. Este documento en su primera versión está enfocado de cara a la Pre-ICO, dando detalles de cómo se hará la misma y a que estarán destinados los fondos obtenidos mediante la misma.

Todos los participantes de la ICO y Pre-ICO apoyarán la creación de CFighters enviando a una dirección indicada en la web (dicha dirección se facilitará el día de salida de la Pre-ICO) su aportación en Ethereum.

A cambio de dichas aportaciones recibirán Tokens GOP (Gems Of Power) que luego podrán utilizar en el juego para poder empezar a crear sus objetos únicos.

Los participantes en esta Pre-ICO e ICO recibirán Tokens a un precio inferior del valor de los mismos posteriormente y durante la vida del juego para así poder agradecer su ayuda a la creación de este proyecto.

Tabla Pre-ICO

Pre-ICO	1.000.000 Euros
Mínimo necesario	241.750 Euros
Porcentaje mínimo necesario	25%

Precios Tokens Pre-ICO

Pre-ICO Tokens disponibles	4.370.000 GOP
Pre-ICO mínimos necesarios	1.092.500 GOP
0.01 Eth	20 GOP (Gems Of Power)
1 Eth	2000 GOP (Gems Of Power)

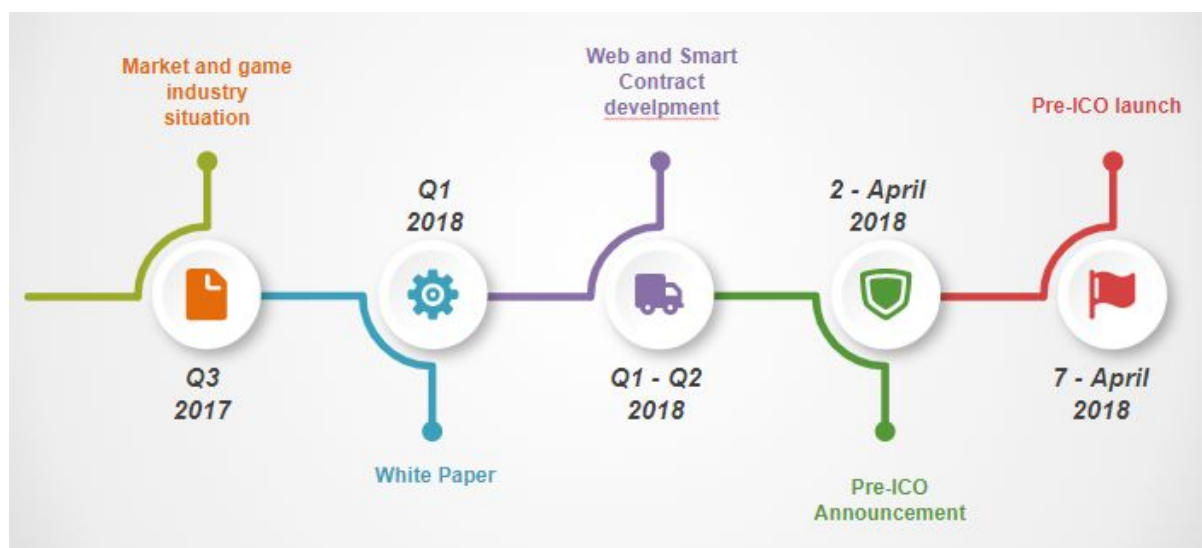
Precios Tokens ICO Estimado

ICO Tokens disponibles	Por definir
0.01 Eth	10 GOP (Gems Of Power)
1 Eth	1000 GOP (Gems Of Power)

Características de la Pre-ICO

- La criptomoneda aceptada es Ether.
- Se realizará mediante Crowdsale Contract (ERC20) estándar de Smart Contract probados y testados que acreditan la seguridad de los mismos en la compra/venta de los Tokens. Pudiendo así garantizarse la compatibilidad con los Wallets principales del mercado como MyEtherWallet, MetaMask o Mist.
- La salida de la Pre-ICO será anunciada con una semana de antelación.
- La Pre-ICO durará hasta agotar existencias del Token o 30 días.
- Los Tokens que se pondrán disponibles en la Pre-ICO serán 4.370.000
- Se necesita el 25% del valor para poder comenzar el proyecto por lo que si no se llega a esa cantidad, se podrá solicitar la devolución de la inversión.
- La fecha de salida de la ICO durante el período de tiempo de tres meses una vez finalizada la Pre-ICO.
- Estas características están sujetas a la Pre-ICO. Cuando se anuncie la ICO, una vez pasado el tiempo arriba indicado, se liberará un nuevo WhitePaper con todas las evoluciones realizadas y condiciones de la misma.

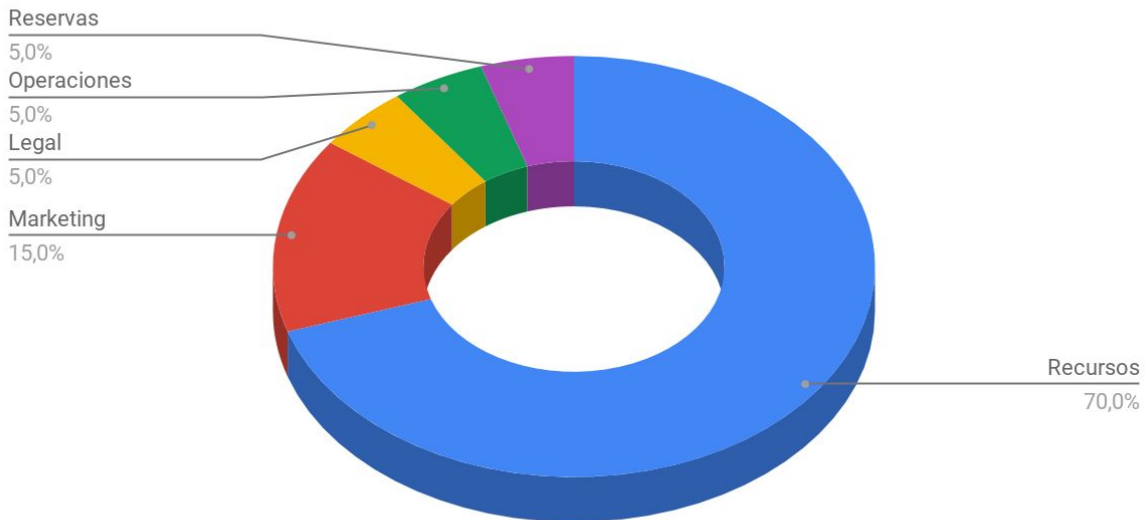
RoadMap Pre-ICO



Destino de los fondos de la Pre-ICO

Los fondos que se recauden de la Pre-ICO serán destinados de este modo:

Destino Fondos Pre-ICO



La Pre-ICO en su totalidad está destinada a la generación inicial del equipo. Las tareas que se han pensado afrontar con el presupuesto de la Pre-ICO de cara a la ICO son las siguientes:

- Generación de los primeros bocetos de elementos del juego: Iconos de materiales, moneda, GOP, primeros bocetos de los diferentes lugares.
- Smart Contract de la ICO.
- Smart Contract iniciales de la generación de:
 - Armaduras por nivel.
 - Armas por nivel.
- Marketing del juego. Que se dé a conocer la iniciativa en los diferentes medios y mediante distintos influencers.
- Community Manager: Que pueda gestionar las diferentes redes que se ponen a disposición de las personas interesadas en el proyecto.

Por ello se ha repartido el dinero como se puede ver en el diagrama, quedando así el detalle:

Desarrollo: El equipo es la parte más importante de todo el proyecto de ahí que sea el destino de la mayor cuantía del proyecto.

Perfiles a contratar para esta etapa de Pre-ICO:

- Marketing Technician: Labores de Marketing de cara a llegar a la mayor cantidad de público posible antes de la ICO.
- Community Manager: Encargado de los diferentes medios puestos a disposición de las personas interesadas en el proyecto: Telegram, Reddit, SEO,...
- Diseñador: Encargado de realizar los primeros dibujos y bocetos del juego para poder afrontar la ICO con las primeras imágenes de algunos elementos.
- Smart Contract Developer: Desarrollo del Contrato de la ICO y comienzo de desarrollo de los contratos para la creación de los elementos del juego.

Marketing: Acciones derivadas de la promoción y atención en los diferentes canales de contacto con los participantes. Como puede ser financiación de los influencers que pueden hacer llegar a mayor público el proyecto.

Legal: Acciones derivadas de mantener la legalidad, en todos sus niveles. Desde la generación de la empresa basada en criptomonedas hasta la adquisición del personal alrededor del mundo.

Operaciones: Toda operación derivada tanto del mantenimiento, creación y adquisición de bienes necesarios para el desarrollo del proyecto.

Reservas: Cantidad reservada para gastos no programados que pueden surgir durante el desarrollo normal de la actividad empresarial.

Hasta el 25% de Pre-ICO

Esta inversión daría para poder cubrir los puntos anteriormente vistos.

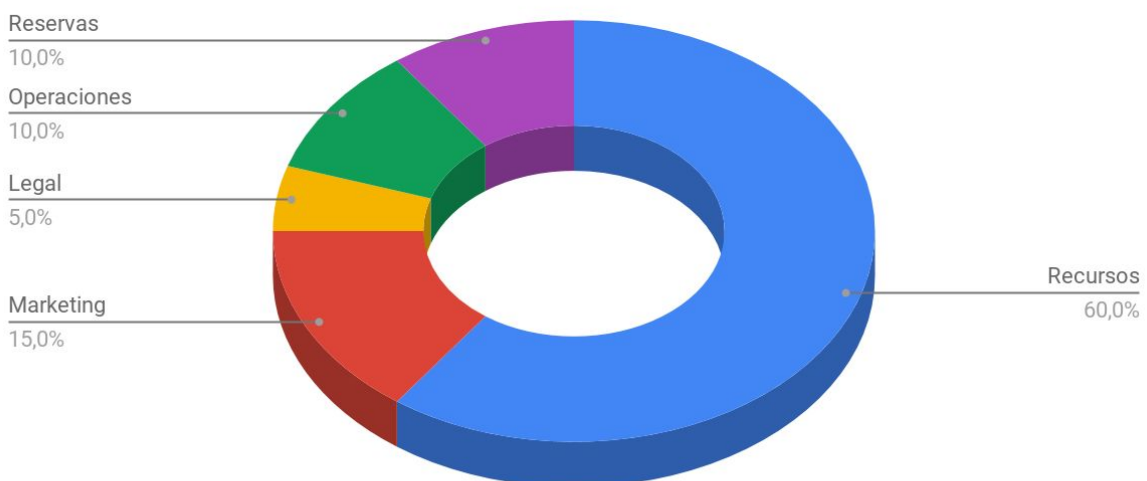
Hasta el 74% de Pre-ICO

Se podría incrementar la contratación agregando perfiles de:

- Front-End Developer
- Back-End Developer
- Mobile Developer

El porcentaje de inversión podría variar de este modo:

Destino Fondos Pre-ICO a partir del 75%



Este panorama es enormemente más beneficioso ya que permite poder ampliar el equipo, adquiriendo talento para empezar a trabajar en un primer prototipo muy básico de cara a poder ir a la ICO con algo que los usuarios pudieran ver y probar.

El poder completar la Pre-ICO pudiendo lograr vender el 100% de los Tokens permitiría poder ampliar el equipo reforzando con mayor personal las áreas que se quieren cubrir para esta primera etapa.

Nota para inversores

La ICO y Pre-ICO solo distribuirán Tokens que pueden ser utilizados cuando el juego sea desarrollado, esto hace que sean interesantes para aquellos perfiles de usuarios que quieran disfrutar del juego.

Si su perfil es el de inversor cabe destacar que el precio de los Tokens durante estas fases de ICO es inferior al precio que tendrá dicho Token cuando el juego sea desarrollado y esté en funcionamiento por lo que queda a su disposición poder vender esos tokens al precio que usted acuerde con posibles compradores.

Equipo

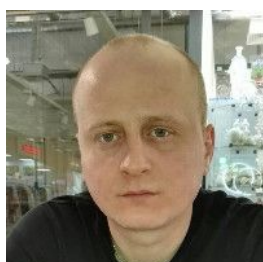
La finalidad de la Pre-ICO es poder acercar el mejor talento y contar con ellos para comenzar en este proyecto.



El proyecto está encabezado por la figura del CISO, persona que lleva una amplia experiencia en Seguridad, Desarrollo Seguro y actualmente, cursando Doctorado En Telemática especializada en Blockchain e IoT.



Colaboradores



Dzmitry Katsuba
Smart Contract Developer





Security Analyst
Game Addict



Security Engineer for Big Data & Digital Marketing



Cybersecurity & Digital Trust



Web Developer
JMS Innovación y Gestión Financiera

