



中世纪区块链策略战争游戏

战争-经济-政治-外交

白皮书 2.0 版

游戏背景

BLOCKLORDS 是一款于 2018 年开始开发的中世纪美术风格策略类战争游戏。受区块链技术发展浪潮所启发，致力于使用智能合约的力量来让玩家真正拥有游戏资产成为可能，BLOCKLORDS 背后的开发者们聚在一起成立了 ARCTIC SEASCAPE 游戏研发工作室。

基于初步的策划与头脑风暴后，团队开始打造 BLOCKLORDS 的原型版本。游戏的核心想法非常明确，团队希望创造一个可以让玩家在区块链上创建中世纪英雄的策略类游戏，通过战斗获取并升级独特的装备道具，前往城市与其他玩家自由交易并获取数字货币收益，最终不断征服土地和城市，成为领主并通过其他玩家的行为获取税收。

在 NEO.GAME 及 TRON ACCELERATOR 上斩获奖项

BLOCKLORDS 开发团队前后于两个区块链游戏开发大赛上提交了 DEMO 版本且均获得了大奖，一个由 NEO 主办而另一个由 TRON 主办。这些来之不易的奖金给予了团队开启全面开发的基石，同时也给予了团队更大的信心。我们认为策略游戏与区块链技术的结合将是非常棒的特色并且可以吸引到很多的玩家。



TRON 版本

BLOCKLORDS TRON 主网版本于 2019 年 4 月正式上线并且迅速获得了一批目标用户的参与。到目前为止，已经有数百个英雄成功被创建出来，玩家们进行了数万场不同的战斗，我们在游戏中完成了整个第零代一万件装备道具的掉落，在短短几个月内，BLOCKLORDS 在 TRON 网络上总计进行了大大小小超过七万五千次交易。游戏的早期火热吸引了不少区块链媒体的关注以及 TRON 网络官方的青睐，BLOCKLORDS 最终与 TRON ARCADE 官方在 7 月达成了战略伙伴关系。

BLOCKLORDS TRON 智能合约地址: TN7GsEoXWy82kSAWAmR7BWXf4UoqcXxoD

NEO 版本

BLOCKLORDS NEO 主网版本于 2019 年 6 月正式上线。游戏迅速吸引了一批核心粉丝玩家并在第一个月很快就达到了 100 个用户创角。团队在开发过程中获得了 NEO 开发团队的深度合作和帮助，并且最终在和 O3 钱包的合作中，找到了游戏在 NEO 网络稳定运行的最佳方案。这向我们展示了 NEO 社区的力量并给游戏本身累积了相当多的意见和反馈。

BLOCKLORDS NEO 智能合约地址: d8516c5a4b8edd8ca21475f63757e6518ca819e2

BLOCKLORDS 玩法介绍

BLOCKLORDS 把玩家带到中世纪，在那时，权力是通过力量征服与财富谋略来决定的。玩家将被抛入一个黑暗的时代，每个人都必须不惜一切代价去生存。建造一个强大的军队，配备稀有的装备，征服城邦并成为这个游戏世界中令人敬畏的领主吧！以下相关的游戏特色为 BLOCKLORDS 在 2019 年发布的初始版本的核心内容。

英雄创建

- 游戏开始时，每个玩家都可以获得三个完全随机的英雄选项。玩家可以选择他/她喜欢的选项。一旦角色被选中，该英雄角色的独有姓名、属性以及初始装备道具等相关信息都会创建在区块链上。现在游戏开始了！



角色属性

- 当英雄被成功创建后，一系列的英雄属性也会随之生成。理解每种属性的作用，选择对你更有利的属性去培养将会是 BLOCKLORDS 中游戏冒险的关键因素。这些属性包括：
 1. **统御**：决定了英雄的士兵部队数量上限。
 2. **智力**：决定了英雄的士兵回复效率。
 3. **力量**：决定了战斗中对敌人造成伤害的能力。
 4. **防御**：决定了战斗中抵御敌人伤害的能力。
 5. **速度**：决定了战斗中造成伤害的出手速度。
 6. **兵力**：相当于战斗中可消耗的 HP，建议经常查看来衡量目前的军队战斗能力。

装备道具

- 英雄可以装备不同的道具来提升属性，改变外观，每个装备都会带来属性的提升并拥有独特的外观，这些道具被玩家获取后都将存储在区块链中，成为玩家的数字资产。
 1. **头盔**：提升智力属性。
 2. **护甲**：提升统御属性。
 3. **护臂**：提升速度属性
 4. **盾牌**：提升防御属性
 5. **武器**：提升力量属性

道具品质

- 装备道具的初始属性高低主要由道具品质决定。每个级别的道具品质都有一个代表性的标准颜色来进行展示，品质较高的道具将具有更高的属性和等级上限。
 - **普通品质**：无色；起始属性为 1-3
 - **优秀品质**：绿色；起始属性为 2-5
 - **稀有品质**：蓝色；起始属性为 4-7
 - **史诗品质**：紫色；起始属性为 6-8
 - **传说品质**：橙色；起始属性为 8-10



道具等级

虽然道具品质无法被提升，但是玩家可以通过剿匪突袭战来提升道具的属性。每场土匪战斗会随机提升一件英雄身上装备的 EXP，达到经验值要求则装备升级，每一级会提升装备 1 点属性值，装备道具的等级上限由道具品质决定。

- **普通品质**: 最高提升至 3 级
- **优秀品质**: 最高提升至 5 级
- **稀有品质**: 最高提升至 7 级
- **史诗品质**: 最高提升至 9 级
- **传说品质**: 最高提升至 10 级

道具世代

装备道具将会分批铸造并产出，以确保 BLOCKLORDS 世界中的装备数量总是有限的。目前我们计划创建出总计 4 代装备道具：

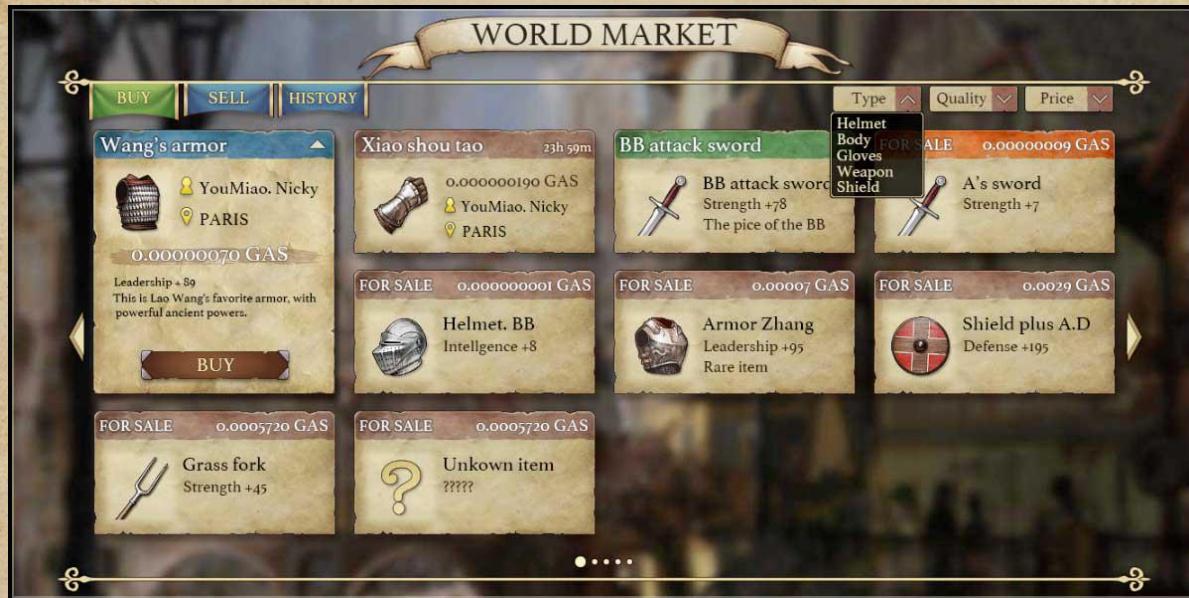
- **第 0 代**: 5,000 个道具于英雄创建产出（普通品质）+ 5,000 个道具在据点产出（优秀-传说品质）+ 限量版本道具（游戏内特殊活动）

- 第1代**: 25,000 个道具于英雄创建产出 (普通品质) + 10,000 个道具在据点产出 (优秀-稀有品质) + 5,000 个道具通过熔炉产出 (史诗-传说品质) + 限量版本道具 (游戏内特殊活动)
- 第2代**: 50,000 个道具于英雄创建产出 (普通品质) + 20,000 个道具在据点/国家玩法中产出 + 10,000 个道具通过熔炉产出 + 限量版本道具 (游戏内特殊活动)
- 第3代**: 100,000 个道具于英雄创建产出 (普通品质) + 50,000 个道具在据点/国家/王朝玩法中产出 + 20,000 个道具通过熔炉产出 + 限量版本道具 (游戏内特殊活动)

道具产出

BLOCKLORDS 中的道具产出包含以下途径:

- 新玩家装备道具**: 这会是一套跟随英雄角色一起出生的初始装备道具。这套装备为普通品质，可能也不够独特。虽然一开始比较弱，但是在经历过战斗后，装备所带来的属性还会提升。我们游戏中的装备道具都是带有成长性的。
- 据点掉落**: 占领一个据点有机会获取道具掉落。掉落规则为：每大约 40 分钟（实际按照不同区块链的区块生成数量计算），游戏中会随机掉落一件装备道具给当时拥有该据点的玩家。这些道具的品质比角色生成时附送的道具更高。
- 限量道具售卖**: 这些道具将会是非常独特的，会通过一些限时特别活动进行产出和发放。



交易市场

- 在 BLOCKLORDS 中，玩家所拥有的装备道具可以在城市的交易市场中进行自由的买卖。地图上的每个城市都拥有一个市场，每个市场的展示槽位是有限的。卖家在把道具放到货架上之前可以决定售卖价格和市场展示时间（8 小时、12 小时或 24 小时）。当一个交易完成时，一笔小额的费用会分发给城市领主以及开发团队。这笔费用将在每项交易完成前明确说明，以便玩家能够做出明智的决定。

城市

- 目前，BLOCKLORDS 世界地图中共包含 26 座城市，3 种城市大小类型。小型城市的市场槽位更少，防御力加成也更低。城市领主将可以从市场中的每笔交易中获得税收，但也必须确保自己的城市不会轻易沦陷。
- 每当玩家占领一个城市时，会有一个 1-5 小时的攻城冷却时间，在此期间，其他玩家将无法进攻。一旦冷却期结束，其他玩家将能够再次征服这座城市。
- 每座城市均拥有一个金库，当发生攻城战斗以及物品交易上架时，50% 的费用将存储入金库中。每隔一段时间（一般为 5 天）金库会进行一次奖励发放，当前领主将得到金库金额的 30%。

全新玩法

我们将在 2.0 推出很多全新的功能玩法，希望可以尽可能多的吸引到策略类游戏爱好者加入到我们的游戏中来。团队受到一些知名的策略类游戏的启发和影响，某些功能可能看起来很熟悉，但所有的新玩法在设计时都考虑了智能合约的逻辑和实现，并计划将所有新的游戏内容逐步去中心化。

部队部署

早期版本 BLOCKLORDS 中的战斗是由一个复杂的公式来计算胜负的，该公式全面包含了英雄的属性，装备，部队人数以及英雄是在进攻还是在防守。尽管可以使某些逻辑保持在链上，但此设计没有让玩家充分感受到战斗的决策性。为了解决这个问题，目前团队正在对现有版本的军队部署系统进行测试，并将在 BLOCKLORDS 2.0 中全面生效。



2.0 将使用全新的军队系统，玩家可以选择战斗中要部署的军队兵种配比。不同类型的兵种属性会有所不同，并且兵种之间有克制关系。最初将提供三种类型的部队（步兵，骑兵和弓箭手），随着游戏的不断更新，将来会有更多兵种选择。

英雄个性

在英雄 NFT 被创建时，每个英雄都将被随机分配到一些个性，给予强大的属性增益或减益效果。个性将描述英雄的身体特质和性格特点，会影响英雄属性数据、资源生成效率和军队恢复等各方面。特质的稀缺性会有所不同，并且随着时间的推移，玩家可以在游戏中的特殊事件中获得新的个性。2.0 最初会提供总计 50 个特质，但随着时间的推移，个性列表会不断扩充。



英雄头衔

英雄脱颖而出的另一种方式是获得头衔。英雄头衔可以从游戏中的特殊成就中获得（例如成为城市领主或赢得排行榜活动等）。装备头衔会为英雄头像提供特殊的卡牌外观，并且可以获得定期的 token 空投奖励。当英雄 NFT 在游戏外的第三方交易市场上架时，稀有的英雄头衔会大大提高英雄的价值，因为它将意味着更多的 token 分成以及更酷的英雄卡牌外观。



军械库系统

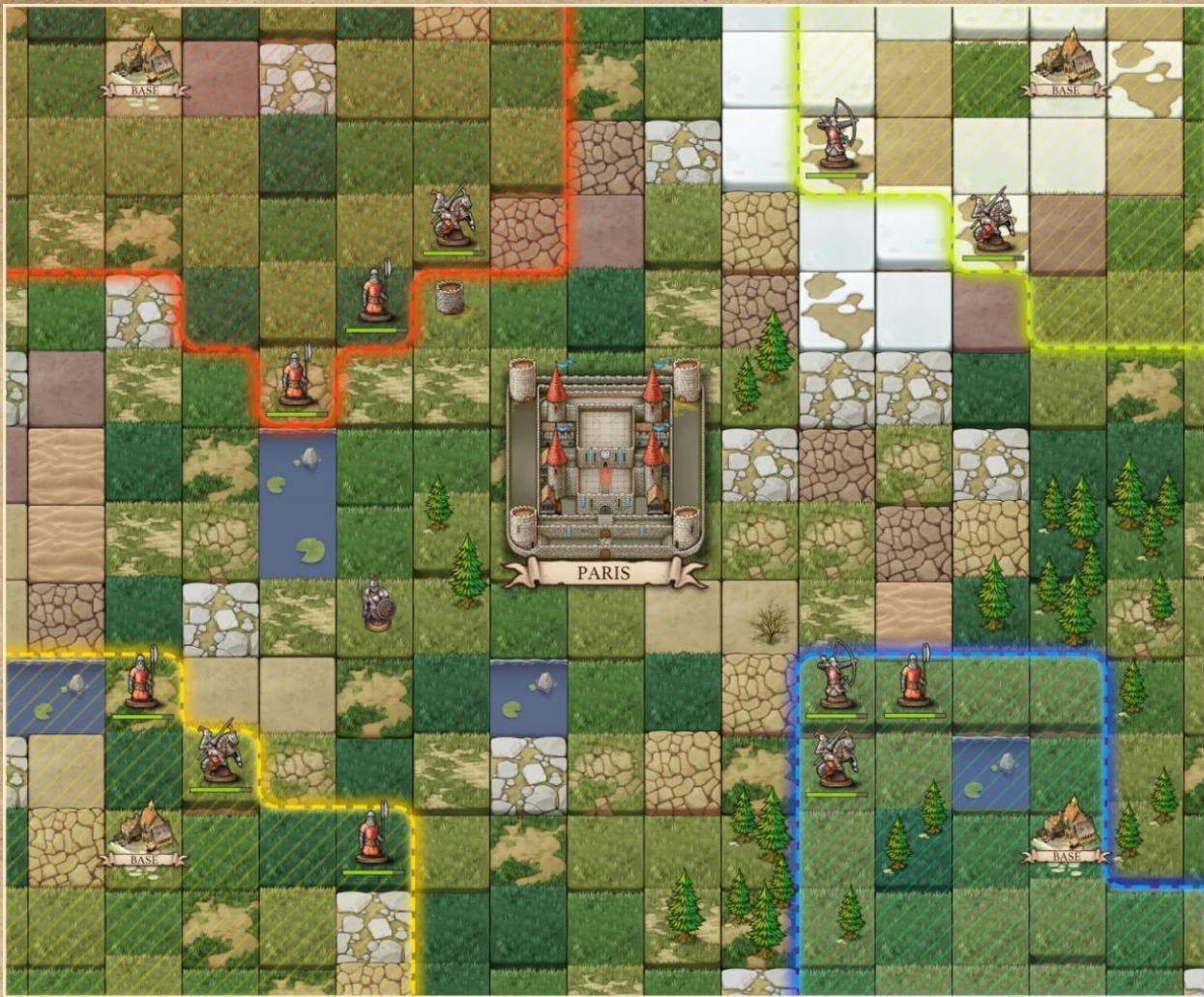
收集新装备掉落是当前在 BLOCKLORDS 中最受欢迎的玩法之一，但是当玩家积攒的装备越来越多，很多属性上不够好的装备显得有些浪费和多余。军械库系统将很好的弥补这一问题，即：让玩家可以将自己多余装备存储在军械库中来武装自己的部队，从而给兵种带来属性增益和额外的军事改革。这也提升了装备道具在游戏中的使用深度和价值。



每次存够足量的装备物品后，军械库等级会得到提升。每次军械库升级，玩家将能够选择一个兵种的军事改革。不同的改革项目会给部队带来不同方面的提升，从而使玩家在确定敌人的军队类型时可以有更多的针对性策略选择。玩家可以随时更改自己的军事改革方案，以最大化自己军队的战斗能力。

策略战斗地图

在 BLOCKLORDS 的第一版世界地图上，我们包含了城市，要塞和土匪等地点，它们分散在整个地图上。这清楚地表明了玩家需要进攻的地点和内容，但是并没有提供足够多的战略选择上的满足感。所以对于 BLOCKLORDS 2.0，团队希望可以提升地图这一核心要素：玩家所在的地图将被拆分可以自由行动的不同地块。



- 新的 BLOCKLORDS 2.0 地图将具有 3 个层级不同的查看模式：
 1. **城市地图**：让玩家详细查看城市周围的不同地块。
 2. **行省地图**：让领主们可以了解周围的各个省份。
 3. **世界地图**：显示整个 BLOCKLORDS 世界，并显示不同的国家。
- 玩家一旦成为领主或国王，将可以控制行省或世界地图。大多数玩家将在“城市地图”中处理游戏中的任务和日常活动，在那里他们将能够看到敌人，攻击土匪，建立自己的基地和要塞并开始自己的征服。尽管城市地图的初始数量将受到限制，但每次更新团队都会添加更多的城市，而随着时间的推移，更高级别的城市地图将变得越来越大，以适应新玩家的入驻需求。

体力和士气

- 由于英雄在地图上的移动将通过地块完成，因此现在两个新的属性数据将被添加到英雄和军队中。
 1. **体力**: 决定了英雄的行动力。体力会随着时间而再生，或者可以通过使用游戏中的资源来进行补充。
 2. **士气**: 将对战斗结果产生影响，并在每次战斗后减少。军队的士气越高，战斗表现将越好。士气同样也会随着时间的流逝而恢复。

英雄基地

玩家现在将能够在地图上构建一个完全由自己拥有的领地。基地将作为英雄部队被击败时的重生点，以及扩大领土的起点。一个玩家账号只能拥有一个基地。玩家通过建造据点来扩展领土的同时，也能使用资源升级自己的基地，使其拥有更好的防御和更多的功能。

敌方玩家可以突袭基地，如果敌人足够强大，他可以选择支付费用并完全摧毁另一个玩家的基地。如果您的基地被不幸摧毁，系统会给与部分成本费用，这将足够您在地图上的其他地方建立起新的基地，以重新开始征服土地。这将使地图变得更加动态。

据点资源

在 BLOCKLORDS 的早期版本中，据点只能用于一种目的：获得随机的装备掉落。在 2.0 版中，这一切将会改变。我们将引入多种资源概念，而据点将用于生成这些基础资源，随后用于制作装备，建造建筑物，升级部队等途径。

- BLOCKLORDS 2.0 将会包含以下几类基础资源：
 1. **钢铁**: 从铁矿中产生。主要用于制作和升级装备。
 2. **石头**: 从采石场产生。主要用于建造和升级建筑物。
 3. **木材**: 由伐木场产生。用于建筑和制作装备。
 4. **布料**: 从纺织厂生成。用于制作装备和一些部队升级。
 5. **小麦**: 来自农场。主要用于部队升级和补员。
 6. **黄金**: 由金矿产生。几乎可以用于任何场合。



就像玩家基地一样，据点可能会被敌方玩家袭击，征服或摧毁。如果敌方玩家摧毁或征服了您的据点，他将必须支付加密货币费用，其中一部分会给到您。尽管早期的据点建造将是免费的或很便宜，但玩家在地图上建立的据点越多，它们的建造成本就会变得越高。

装备锻造

与其从据点中直接掉落，团队更希望可以由玩家自己亲手锻造新装备。每一个世代，新装备道具都会添加到物品制作池中，玩家可以使用基础资源来打造装备。不同类型的装备将需要使用不同的资源，并且每个新装备的质量将通过消耗的道具来随机确定。如果玩家在制作新装备时燃烧了较早的世代道具，那么获得更高质量或限量版装备的机会将大大增加。

战斗卡

战斗卡将是 BLOCKLORDS 中的另一种数字资产。如果一个玩家拥有一张战斗卡，使用它可以获得更多限时的特殊增益效果。战斗卡一经使用后即会销毁，从玩家的库存和区块链中消失。如果玩家持有很多战斗卡也可以选择去市场出售它们。每张战斗卡都会大大提升军队在战争中的战斗力，在战场上带来很大的优势。

城市领主

每个城市地图的中心都会有一座大城堡。每个城堡将由一位玩家领主统治。领主将对地图中产生的所有交易和资源收取税款，还可以通过升级城堡来在其城市中获得升级城市建筑的能力。城市建筑将为该地图的居民提供各种功能和便利，并有机会制造更好的装备道具，产生更多资源并增强所有玩家的防御力。

要想成为领主，玩家必须在该城市建立了自己的基地并发动一场叛变。当玩家揭竿而起时，该地图的其他公民可以决定加入并支持叛乱。如果城市地图上有一个叛乱正在发生，其他玩家是没有办法掀起新的叛变的。领主和挑战者可以发布赏金，以奖励任何帮助他们赢得战争的追随者，奖金可以包括游戏内基础资源和加密数字货币。只有该地图的居民玩家才能加入这场领主争夺战争。

如果挑战者征服了城堡，他将成为领主，并将自动开始获取资源和税收。成功的城主政变后的几天里，将有一个冷却期生效，在该城市地图几天内不会再发生新的叛乱。一旦挑战者成为领主，他的常规基地将被自动摧毁。

达到领主级别的玩家还将获得行省地图得访问权限，在该区域中，他们将能够派出领主军队并向邻近城市宣战。领主可以向其他玩家发放赏金，来让其他玩家捐赠自己得军队给领主调度，用于在行省地图上攻击其他城市。

城市建筑

一旦玩家成为领主，他们将可以访问城市建筑菜单。领主有能力花费城市的金库来改善城市的新建筑。虽然这意味着他们自己口袋里的钱财减少了，但它将提供广泛的收益，这些收益将影响战斗，资源产生等等！花费更多资源来改善城市的领主很可能会得到公民的更多支持，并且可以执政更长得时间。

- 建造和升级新的城市建筑物将增加其功能上限和属性修正：
 1. **城堡**：您城市的主要防御力和主政权所在地。包含管理公民和税收的市政厅，以及包含您城市财富的金库。
 2. **市场**：玩家聚集在一起使用加密数字货币交易资源和游戏装备道具得地方
 3. **熔炉**：玩家可以在那里使用基础资源或回收旧世代道具来制作新装备。
 4. **兵营**：可以提高城防并给与市民得部队更高的回复速度。
 5. **教堂**：英雄进行婚姻和建立新家族的地方。
 6. **酒馆**：招募新英雄与制作交易战斗卡的地方。

国家和统治者

每个城市将成为一个国家的一部分，每个国家将有一个国王。如果一位领主开始公然反叛，其他领主玩家可以选择支持叛乱或与他的国王并肩作战。在一个国家内占领三个城市的任何领主都可以组建自己的国家并发动叛乱。控制 5 个城市的领主会自动引发对国王的叛乱。当领主叛乱时，其他领主可以选择加入或是不参加。

国王将可以访问国家地图，并且可以使用他们从税收中获得的一些资源来研究新科技，这将使所有国家的公民受益。国王还将有权宣战，这将使他们能够在国家地图上部署军队并攻击敌国的地

区。如果国王在与另一个国家的叛乱或战争中被击败，国王将被罢免，其英雄 NFT 被烧毁。然后，皇室玩家将不得不从头开始 BLOCKLORDS 之旅，但玩家控制的子嗣仍将拥有所有道具和资源。

家族王朝

女性英雄的加入将使婚姻和家族系统在游戏中成为可能。当两个英雄结婚后，他们将有机会在游戏中产生一个新孩子，这个孩子将继承父辈的姓氏并可能从父母那里继承和发展出一些个性。这将允许玩家创建自己的家族王朝。



英雄老化

没有人能永远活着，我们相信游戏中的英雄也应该是这样。一旦所有的游戏机制牢牢就位，团队就会启动英雄衰老进程，使英雄随着每一代人的成长而衰老，并最终死亡。当英雄去世时，他所有的财产将转移给他的妻子或子女。如果英雄独自一人死亡，那么玩家将获得新的英雄来接管其所有资产。我们相信这是一个有趣的机制，可以增强游戏的家族王朝建设功能，并鼓励玩家创建自己的家族树，使他们在 BLOCKLORDS 中被永远铭记。

其他内容

游戏需要不断改进，否则很快就会停滞不前。团队对于其他功能，特殊事件以及 PvP 和 PvE 系统都有许多其他想法，这些想法将随着游戏的成熟而增加。土匪 BOSS，地下城，竞技场之战，迷你游戏等等，很多功能正在设计中，并将不断添加到游戏中。我们还会根据玩家的反馈来添加

许多附加内容，因此我们邀请所有玩家或感兴趣的参与者加入我们的社区频道，并向我们提供一些有关我们应改进之处的反馈！

技术说明

以太坊版本

以太坊区块链是最活跃的智能合约平台之一，区块链中市值排名第二，于 2015 年投入使用，并已得到用户和开发人员的广泛采用。作为 DAPP 游戏的顶级平台之一，BLOCKLORDS 团队一直有计划在以太坊上发布游戏，但团队希望在以太坊版本发布之前可以确保游戏本身是准备就绪的。随着游戏核心的持续开发，BLOCKLORDS 2.0 将在以太坊上首次亮相，从而吸引了新的受众，并确立自己在 DAPP 领域中顶级策略类游戏的地位。



跨链游戏

但是以太坊版本仅仅是开始，一旦完善了 BLOCKLORDS 2.0，团队的最终目标是将游戏的所有版本（无论是 ETH，NEO 还是 TRON）连接到任何玩家都可以访问的客户端中。为了做到这一点，团队已经开始尝试侧链和不同区块链之间的桥梁构建。随着我们继续开发跨链版本，LOOM 和 COCOS-BCX 是两个重要的实现平台，并且团队已经与这两个平台达成了合作伙伴关系，共同探索未来的合作和商业机会！



英雄 NFT

在较早版本的 BLOCKLORDS 中，所有道具交易和数据都经过和保存在游戏内的智能合约中，以鼓励玩家交易并让领主玩家可以赚取税收。团队收到了很多关于希望能够在外部交易游戏内资产的反馈。根据此反馈，团队决定将在以太坊区块链上允许 BLOCKLORDS 中的每一位英雄都可以导出成 NFT(ERC-721)，从而可以在诸如 opensea.io 之类的外部交易所买卖英雄（及其装备）。这与以下想法很吻合：玩家应该能够通过其游戏资产货币化，同时仍将游戏内的道具资产交易保持在游戏本身，以激励玩家征服城市。一旦在以太坊区块链上进行了全面测试，我们就将在 TRON 和 NEO 上启用 NFT 英雄转换。当 BLOCKLORDS 2.0 正式上线后，已经在 NEO 和 TRON 上创建英雄的玩家也可以将其英雄克隆到 ETH 版本。这意味着只要拥有英雄，任何人都可以在 BLOCKLORDS 2.0 上线后进行游戏。

移动端版本

虽然在 Web 浏览器上开发游戏为团队提供了更多的灵活性，但许多玩家都希望使用移动设备来进行游戏，因为他们希望随时随地都可以进入 BLOCKLORDS 的世界。这也一直在计划之中，团队希望对客户端进行尽可能优化以适配任何移动设备。随着越来越多的移动加密钱包问世，这也使移动端上的区块链游戏变成可能。团队计划在 2020 年内推出完全适配移动端版本的 BLOCKLORDS 2.0，这将极大地推动用户增长。

脸书，苹果应用商城和谷歌应用商城

当游戏运营成熟并确立为顶级区块链策略游戏后，团队计划创建该游戏的中心化版本，并将其发布在 Facebook, iOS 和安卓等顶级中心化游戏平台上。当更多战略游戏迷加入并开始喜欢 BLOCKLORDS 的游戏机制，他们将被提示尝试游戏的区块链版本。这将吸引很多新用户参与到区块链游戏中来！

市场推广

一个成功的团队需要能够及时执行任务，彻底测试其产品并为日益复杂的任务实施新的解决方案。这是我们计划如何使 BLOCKLORDS 成为现实：

数字货币化

收费一直是 BLOCKLORDS 早期发行周期中的重要组成部分，但目标始终是缓慢地将游戏转换为免费游戏模式，以吸引更多的用户参与到区块链游戏中来。BLOCKLORDS 2.0 仍然会收取一些费用，尤其是当玩家想要扩展到更高级别的游戏体验时，但创建英雄，建立基础的领地和大多数战斗都将是免费的。随着游戏内容变得越来越充实，团队将继续致力于为付费玩家提供尽可能多的价值。

限量版英雄

在 2019 年夏天，我们进行了一次特殊掉落活动：受 TRON 和 NEO 启发，我们设计了两套独特的限量版装备道具并在特定时间掉落给了活跃玩家。这些活动引起了玩家的极大兴趣，这表明限量版道具在玩家中非常受欢迎。为了保持这种趋势，BLOCKLORDS 团队将继续创造受历史和现代影响力启发的英雄和道具。这些限量版的英雄和物品将在游戏内活动期间奖励给顶级玩家，并在第三方市场上和官方特别促销中限量出售。

媒体合作

自游戏推出以来，BLOCKLORDS 赢得了相当多的媒体关注。在线出版物（主要是针对技术或区块链游戏的出版物）已经撰写了许多有关该游戏的文章和评论，这些文章和评论可在网站上找到。团队已经和两个著名的媒体建立了合作伙伴关系，一个是与 D-Gaming 达成合作，另一个是与

DappRadar 达成伙伴关系，两家行业巨头正在为 DAPP 数据聚合和内容创建铺平道路。像这样的伙伴关系已经取得了丰硕的成果，并且互惠互利，并将在未来继续扩大影响力。

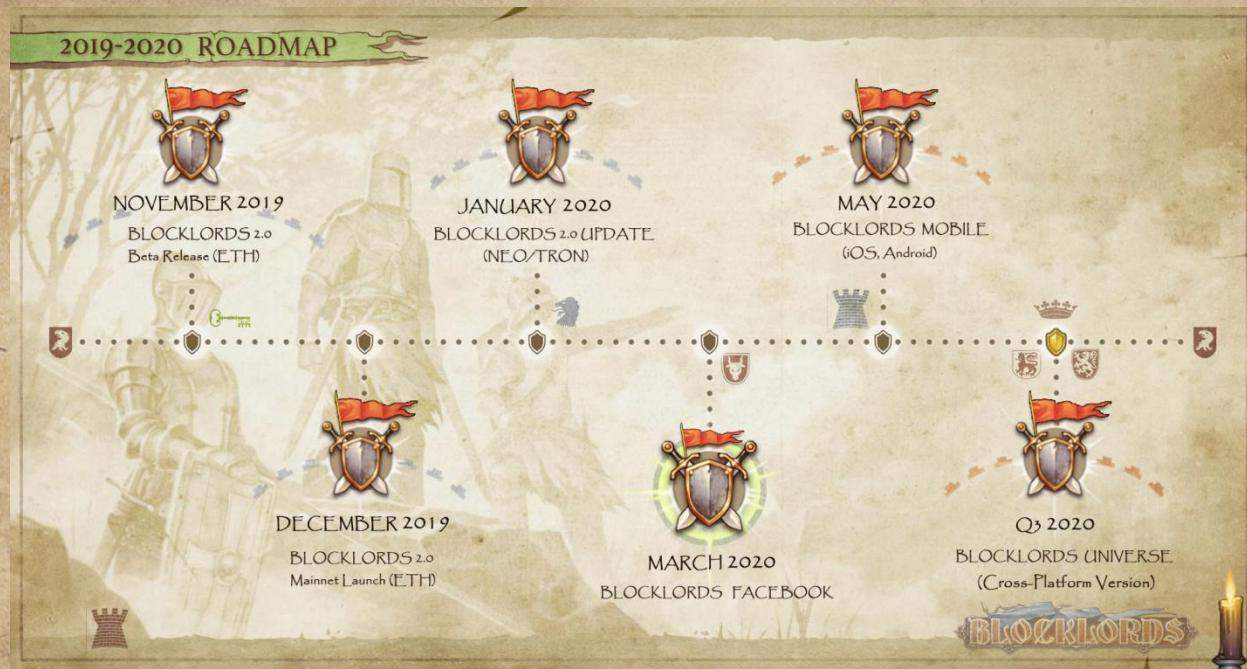


开发团队

Arctic Seaside 团队由经验丰富且热情洋溢的游戏策划，才华横溢的游戏美术和敬业的开发人员组成，团队在 BLOCKLORDS 项目上经历了无数的开发周期并依然不断的锤炼着自己，是一个致力于使 BLOCKLORDS 取得成功的多元化专业团队。随着区块链游戏的兴起，该团队将继续不懈地努力以实现本白皮书中设定的目标。团队的目标是将公司及其游戏定位在这个新兴行业的最前沿，并与游戏的早期粉丝一起打造区块链游戏的未来。团队获得了无数奖项和两个成功的平台发布，他们期待下一个崭新时代的到来！



开发路线



总结

BLOCKLORDS 最初只是一个敬业的初创团队头脑风暴中的一个构想火花。在不到一年的时间内，虽然预算非常有限，Arctic Seascape 团队得以在两个截然不同的区块链主网上启动游戏，发展了一群忠实的粉丝，并在区块链游戏开发的热潮中不断攀登。但这仅仅是开始，而 BLOCKLORDS 距离团队想要达到的目标还很远。

借助新的和改进的以太版本，BLOCKLORDS 最终将能够发挥其潜力，并且将开始进行跨链版本的艰苦开发工作。当团队成功为区块链老手和新用户改进和优化用户体验，就将开始将游戏传播到更成熟的中心化游戏平台。

一直以来，这都是我们计划，BLOCKLORDS 将帮助团队实现自己的愿景：用一款真正好玩的游戏吸引更多人加入到区块链生态中来。策略类游戏玩家是加密货币的完美受众，他们喜欢收集资源，了解货币之间的价值差异，并愿意花费大量时间在游戏中探索和影响经济体系。

通过保持早期玩家的现有资产的同时，持续不断地改进游戏，Arctic Seascape 团队希望创建一种可持续发展的在线游戏，使玩家长期参与其中。团队也有其他的游戏项目开发计划，但是 BLOCKLORDS 的成功真正使团队充满动力并准备将区块链游戏带入在线娱乐新时代。区块链和游戏是匹配的，而 BLOCKLORDS 将成为为数不多的可以去证明区块链游戏价值的项目之一。