

# REPORT ILLUVIUM





**WEBSITE:** <https://www.illuvium.io/>

**WHITEPAPER:** <https://docs.illuvium.io/>

**PLAY GAME:** <https://play.illuvium.io/>

**NETWORK:** Immutable-X (Ethereum L2)

**STATUS:** Private Beta 2

**GAME STYLE:** MMORPG; Adventure; Chesslike; Open-World

**DEVICES:** PC; MAC; Android; iOS

**GAME ENGINE:** Unreal Engine 5

**AUDIT:** Certik; Quantstamp

**CERTIK:** [https://www.certik.com/projects/illuvium?utm\\_source=CMC&utm\\_campaign=AuditByCertiKLink](https://www.certik.com/projects/illuvium?utm_source=CMC&utm_campaign=AuditByCertiKLink)

**QUANTSTAMP:** <https://certificate.quantstamp.com/full/illuvium-yield-farming-rewards>

**KYC REGISTRATION:** Yes

**SSL CERTIFICATED:** Yes

**VCS AND INVESTORS:** IOSG Ventures; Framework Ventures; LD Capital; Delphi Digital; Lotus Capital; Blocksyntax Ventures; Bitscale Capital; Immutable; Tagus Capital; IBB Foundation; Stake Capital; Moonwhale Ventures; OsAz; StakeDAO;

**TOTAL FUNDING AMOUNT:** US\$D 5.000.000

**ADVISORS AND PARTNERS:** Chainlink; Immutable-X; Blockchain Game Alliance; Nostanding;

**PRIVATE INVESTORS:** Richard Ma (Quantstamp); Kain Warwick (Syntethix); Stani Kulechovnder (Aave); Anton Bukov (1Inch); Tyler Ward (Barnbridge); Santiago Santos (ParaFi); Dansih Chowdry (Bitcoin.com); Jason Choi (Spartan Capital / Brockcrunch); Sebastien Borget (The Sandbox); Kevin Lu (Brand Protocol).

**LAUNCHPADS:** Balancer

**CEX:** Binance; KuCoin; Gate.io; CoinOne; LBank; OKX; Phemex; MEXC; Crypto.com; Tokocrypto; WazirX; Bitrue; BTCEX; CoinEX; Bitkub; NovaDAX; XT.com; BitMart; ACE; Pionex; Bitget; DigiFinex; AEX; Bibox; BKEX; Latoken; BTSE; Tapbit; HitBTC; Korbit; BitWell; CoinDCX; Hotcoin Global; BitCoke; Vauld; BingX; ZT Global; Bilaxy





**DEX:** Uniswap; Sushiswap

**DEVELOPER / PUBLISHER:**

**TEAM:** Aaron Warwick (Co-Founder); Kieran Warwick (Co-Founder); Dany Wilson (Partnerships); Nate Wells (Game Producer); Basil Gorin (CTO); Danny Wilson (CFO); John Avery (Lead Server Engineer); Rogier Van de Beek (Lead Concept Artist); Aleksandr Kirilenko (Lead Modeler); Alexandre Belbari (Lead Animator); Dmitriy Ten (Lead Environmental Artist); Marcel Reyes (Marketing Manager); Petr Ermolaev (Lead VFX Artist); Pedro Bergamini (Senior Solidity Engineer); Lionel Pinkhard (Game Developer); Andrew Wall (Head of Video) e uma equipe com mais de 100+ pessoas

**TEAM PREVIEW PROJECTS & EXPERTISE:** Bioshock; The Last of Us; Rise of the Tomb Raider; Pathfinder; Guardians of the Galaxies; Ready Player One; Men in Black; Marvel's X-Men.

**MAIN LOCATION:** Sydney, Australia

**WEBSITE HOSTING:** USA

**GOVERNANCE TOKEN:** \$ILV (Illuvium)

**USE CASES:** Governance; Staking; Revenue Distribution; In-game rewards. Not used for any in-game purchases or P2P transactions.

**CONTRACT ADDRESS:** 0x767fe9edc9e0df98e07454847909b5e959d7ca0e

**UTILITY TOKEN:** \$sILV2 (Synthetic Illuvium)

**USE CASES:** Its equivalent to a gift card in Illuvium. \$sILV2 is pegged to a value of 1:1 to the current price of \$ILV. It can be used to P2P transactions and for purchasing in-game resources like Lands, Illuvitars, Shard Curing, Crafting Armour and Items, Imbues, Enhancements, Revival, Region Travel



**IlluviDEX:** <https://illuvidex.illuvium.io/>

**DAO & GOVERNANCE:** <https://gov.illuvium.io/#/>

**NFT MARKETPLACE:** <https://www.illuvium.io/nfts>

**STAKING:** <https://staking.illuvium.io/>

**FEE TOKENS:** IMX; ETH

**NFT GAME ASSETS:** Illuvials; Shards; Weapons & Armor; Imbues (skins);  
Lands; Illuvitars; Promo NFTs.

**DISCORD:** <https://discord.com/lluvium>

**DISCORD SIZE:** Very Large (199k)

**TWITTER:** <https://twitter.com/illuviumio>

**TWITTER SIZE:** Very Large (343k)

**MEDIUM:** <https://illuvium.medium.com/>

**PLAYABILITY:** AAA

**PLAY TO EARN:** Capturing, Battling, Betting, Mining, Farming, Harvesting,  
Staking, Marketplace Trading.

**CUSTODY AND DELEGATION:** N / A

**DIFERENTIAL:**





## **INTRODUÇÃO**

- 1.1 Tecnologia (Game Engine, Back End, Bug Bounty)**
- 1.2 Blockchain (Rede, Immutable-X, ZkK-Rollups, Características Gerais e Recursos)**
- 1.3 Sinopse (Inspirações e projetos Similares, Illuvials, Classes, Afinidades, Times)**

## **O MUNDO DE ILLUVIUM**

- 2.1 História do jogo**
- 2.2 Projeto (Modos de Jogo, P2E).**
- 2.3 Ativos (Lands, Illuvitars e NFTs promocionais)**
- 2.4 Artwork & Design (Animação, Arte ambiente, gráficos, cinemáticas)**
- 2.5 Mecânicas do Jogo ( Afinidade, Classes, Hiperatividade, Melhorias )**

## **TIME**

- 3.1 Equipe (Time, Desenvolvedores, expertise)**
- 3.2 Parceiros (Investidores privados e Venture Capitals)**

## **TOKENOMICS & SOCIALNOMICS**

- 4.1 Tokenomics (Token, História, Hack ,Alocação e Distribuição)**
- 4.2 Staking e Auditoria**
- 4.3 Economia (Loop, Recompra, Burning e Rendimentos)**
- 4.4 IlluviDEX e Marketplace**
- 4.5 Socialnomics (Comunidade, números, engajamento)**

## **DAO & GOVERNANÇA**

- 5.1 DAO**
- 5.2 Conselho Illuvinatti**

## **ROADMAP**

- 6.1 Visão geral do Roadmap**
- 6.2 Roadmap de tecnologia**
- 6.3 Roadmap de vendas**



# 1. INTRODUÇÃO



Ambientado em um mundo aberto disponível para exploração e habitado por mais de 100 tipos de criaturas selvagens diferentes, Illuvium é um jogo de aventura no estilo MMORPG, que apresenta mecânicas de batalha do tipo Chess-like (ou Auto-Chess).

Atualmente, Illuvium está na fase “Private Beta 2” de seu lançamento, com pré-acesso limitado ao jogo, tendo o lançamento de um mini-game mobile previsto para o final de 2022 e o lançamento oficial do jogo em 2023.

Distribuídos em 5 classes diferentes, os Illuvials podem ser enfrentados, caçados e capturados pelos jogadores (ou desenvolvidos, evoluídos e comercializados), sendo utilizados para batalhar contra inimigos diversos e contra outros jogadores em desafios que podem premiar os vencedores com ILV, token de governança que desenvolve a comunidade do jogo, dentre outros recursos e ativos digitais como NFTs, caracterizando-se como um jogo do estilo “play to earn” (ou “play and earn”) e “free-to-play” (gratuito), que oferece a possibilidade de monetização, ou seja, permite que os jogadores possam partilhar do valor gerado pelo ecossistema e que os investimentos e esforços aplicados pelos players no jogo sejam recompensados e remunerados com tokens e cripto ativos em um sistema de economia aberta, onde os ativos são propriedade dos jogadores e podem ser livremente negociados pelos interessados no mercado secundário (em transações P2P ou em exchanges e marketplaces diversos).





## 1.1 TECNOLOGIA

### GAME ENGINE

Illuvium está sendo desenvolvido na plataforma Unreal Engine 5, e estará atrelado ao funcionamento de uma DAO e de uma DEX, dentre muitas outras funções DeFi relacionadas com as atividades e operações do protocolo do jogo.

As batalhas no jogo são simulações determinísticas, o que significa que o resultado já é determinado assim que uma batalha é executada (Balthazar, 2022). O que o jogador vê é a simulação disso, reduzindo a tensão do servidor, de modo que todas as batalhas já disputadas podem ser facilmente armazenadas e reproduzidas. O código de simulação é escrito em C++ puro, permitindo execução rápida em menos de alguns milissegundos. Além disso, esse sistema permite que computadores com menor capacidade de processamento possam executar o jogo com alta qualidade.

### BACK END

De acordo com o whitepaper, os sistemas de backend de Illuvium são hospedados pela Amazon AWS (Amazon Web Service), o que oferece ao jogo uma solução altamente disponível, durável e escalável a baixos custos, além de um conjunto de ferramentas e soluções de segurança e monitoramento tais como CloudWatch, GuardDuty, Inspector, Detective and Security Hub.

### BUG BOUNTY

Desde junho de 2022, o Illuvium tem um programa para caçadores de bugs com uma recompensa máxima de até US\$ 150.000. O programa se concentra em contratos inteligentes, sites e aplicativos e busca evitar falhas em contratos, indisponibilidades das redes, erros em carteiras e ativos ou problemas de autenticação e autorização que possam levar à perda de fundos dos usuários ou danos à reputação do jogo.



## 1.2 BLOCKCHAIN



### REDE

Baseado em ambiente seguro de arquitetura Blockchain, Illuvium é um jogo construído na rede Immutable-X, uma blockchain de segunda camada (Layer 2) na rede Ethereum.

A Immutable-X se notabilizou como a primeira rede blockchain fundamentalmente focada no desenvolvimento de games, buscando trazer soluções inovadoras para os problemas de escalabilidade da rede Ethereum (relacionados aos fatores de custo, velocidade e segurança), ao permitir um maior número de transações simultâneas com custos baixíssimos, sem abrir mão da segurança da rede matriz ou comprometer a velocidade das interações.

Inicialmente conhecida como Fuel Games, a Immutable X foi fundada em 2018 na Austrália por James Ferguson, Robbie Ferguson e Alex Connolly. A partir de uma parceria com a StarkWare, o projeto passou então a chamar-se Immutable, sendo direcionado a fornecer infraestrutura em blockchain para a transferência de NFTs como forma de propriedade digital na indústria de videogames.

### IMMUTABLE-X

A rede Immutable-X oferece confirmação praticamente instantânea de transações e taxas de Gas quase nulas para emissão e trading de NFTs, permitindo aos usuários criar e negociar tokens ERC-721 e ERC-20 a custos mais baixos, sem comprometer a segurança de seus ativos.

O motor da Immutable-X pode processar mais de 9.000 transações por segundo (TPS) instantaneamente e a custos mínimos (para os usuários finais, as transações da rede têm taxas de Gas zero), graças a utilização de uma tecnologia de escalabilidade chamada Zero-Knowledge Rollup (ZK-Rollup), um protocolo de layer 2 para validação de transações na blockchain da Ethereum.



## ZK-ROLLUPS



Uma das principais vantagens dos Rollups de conhecimento zero (ZK-rollups) é que os blocos são validados mais rapidamente porque menos dados estão envolvidos. Além disso, mover transações da camada 2 para a camada 1 é mais fácil porque uma prova de validade gerada e aprovada pelo contrato ZK-rollup já confirmou as negociações anteriormente (Beincrypto, 2022). O rollup, como o nome indica, agrupa várias transações em um grande lote e, em seguida, produz uma “prova de validade” para esse lote. Em vez de cada uma das transações, é essa prova que é implantada na rede principal. Estas são as chamadas provas Stark.

Em vez de adicionar todos os dados de cada transação à blockchain, o ZK-Rollup agrupa centenas de transações em uma única zero-knowledge proof (prova de conhecimento zero) conhecida como zk-STARK proof (Zero-knowledge Scalable Transparent Arguments of Knowledge). É um método de verificação usado para provar a posse de determinado conhecimento sem revelar nenhuma informação sobre ele, que fornece à Immutable-X, transações com maiores níveis de privacidade e segurança. Após o agrupamento das transações, a prova é enviada à blockchain e verificada por um contrato inteligente (Binance Academy, 2022). O contrato inteligente ZK-Rollup mantém todos os detalhes da transação na segunda camada (layer-2), para que a prova possa ser verificada rapidamente, já que ela não contém os dados completos de cada transação. Assim, os recursos de computação e armazenamento necessários para se validar um bloco são menores.

## CARACTERÍSTICAS GERAIS E RECURSOS DA IMMUTABLE

Entre os diversos recursos e as principais características da Immutable-X, podemos apontar o fato de que a rede possui Código-fonte aberto. Ou seja, as linhas do código-fonte são públicas, permitindo auditoria e trazendo mais segurança e confiabilidade (Mercado Bitcoin, 2022). Além disso, a Immutable X tem uma loja ou marketplace próprio, reconhecido como o primeiro marketplace a não cobrar taxas para se criar (mint) ou negociar (trade) NFTs na plataforma.





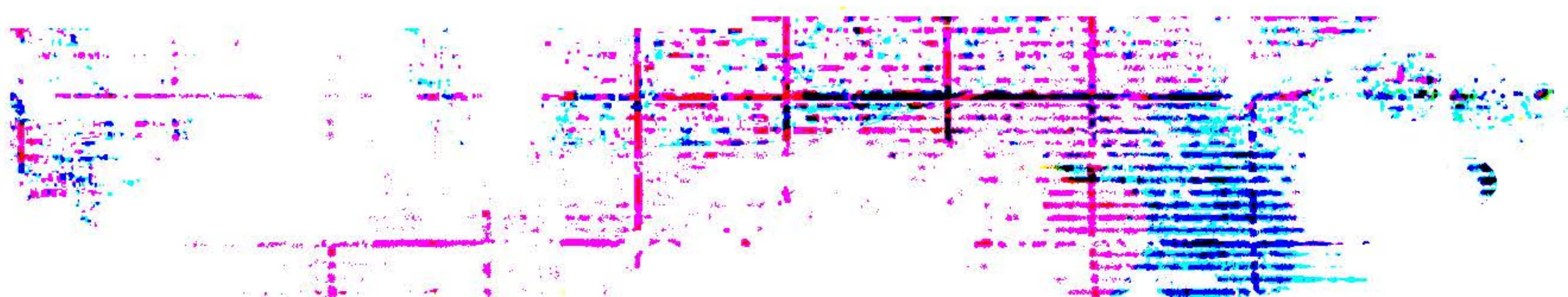
A Immutable X possui um livro de ordens NFT globalmente compartilhado, capaz de aprimorar com eficiência a liquidez dos ativos e aumentar o volume de trading (Binance Academy, 2022). Dessa forma, qualquer NFT pode ser comprado e vendido em qualquer mercado (marketplace) da rede Immutable-X.

Mais um ponto de destaque, é que os NFTs negociados ou emitidos na Immutable X são 100% neutros em emissão de carbono. “Por exemplo, a estimativa de consumo para emitir 8 milhões de cartas NFT para o jogo play-to-earn Gods Unchained seria de aproximadamente 490 milhões de kWh na Ethereum. Como o ZK-Rollup compacta os dados necessários para a emissão, a Immutable X usou apenas 1.030 kWh para emitir a mesma quantidade de NFTs” (Binance Academy, 2022), representando um consumo de energia 475.000 vezes menor. O consumo de energia restante, ainda que baixo, é compensado com créditos de carbono.

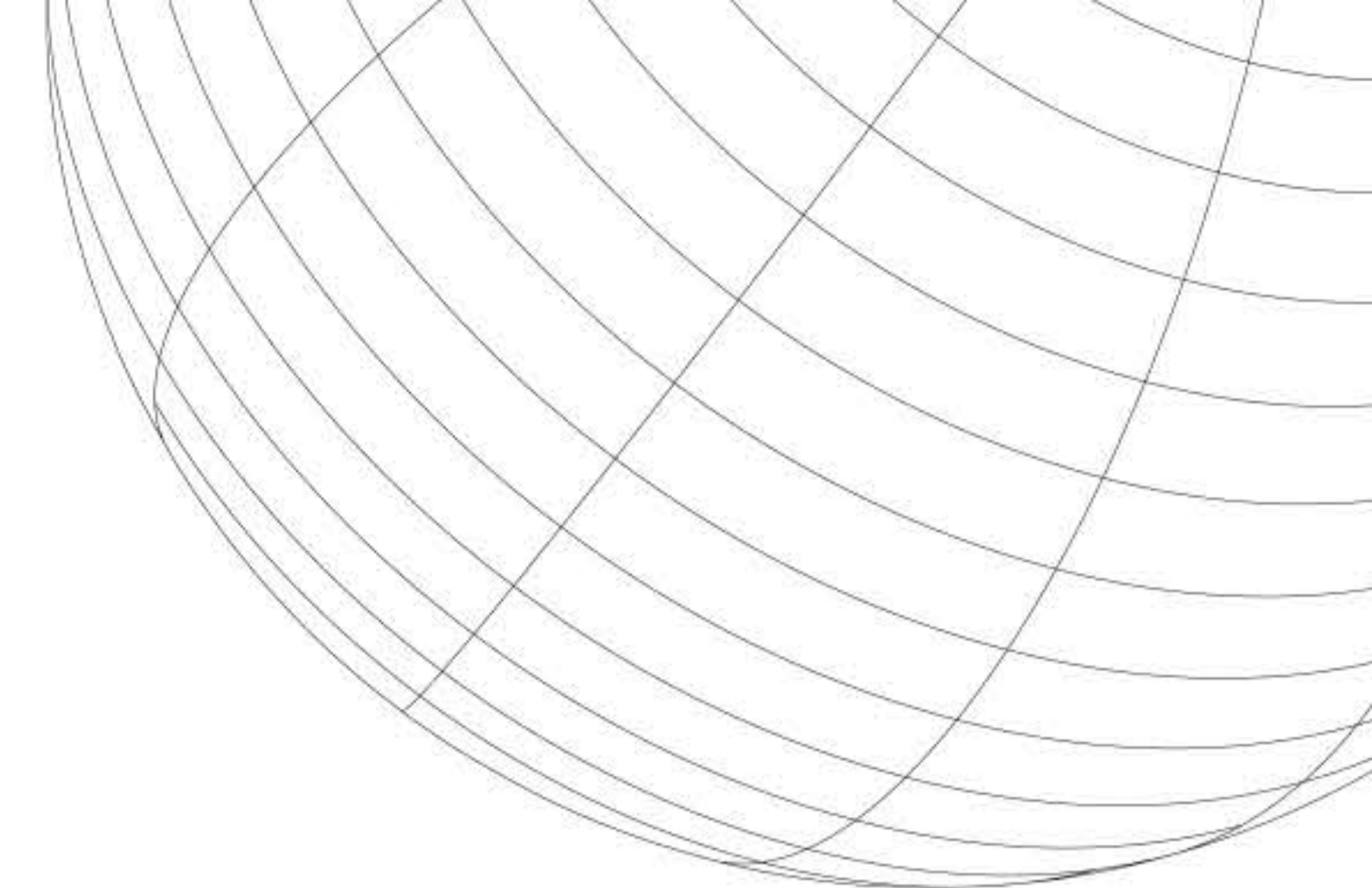
Outro recurso exclusivo da Immutable X é o conjunto de APIs REST que simplificam interações complexas da blockchain. Os usuários podem criar e transferir NFTs facilmente através de APIs sem interagir diretamente com contratos inteligentes. E ainda, com os kits de desenvolvimento de software (SDKs) da Immutable, desenvolvedores podem integrar facilmente as APIs e a Carteira às suas plataformas (Mercado Bitcoin, 2022). Isso permite construir projetos como as coleções de NFTs ou jogos play-to-earn, em apenas algumas horas. Ou ainda, construir, com bastante velocidade e simplicidade, um marketplace próprio, sem precisar desenvolver um “back end”

A Immutable-X também oferece suporte para todas as carteiras de desktop da rede Ethereum, permitindo-se a possibilidade de negociar NFTs sem precisar mover seus ativos através das redes.

. E por fim, a Immutable possui ainda um fundo de investimento de capital de risco (Venture Capital) de US\$500 milhões de dólares destinado ao desenvolvimento de projetos de NFTs e de jogos em Web3 utilizando sua rede, caracterizando-se como uma verdadeira potência do segmento.







## 1.3 SINOPSE

### INSPIRAÇÕES E PROJETOS SIMILARES

Inspirado em títulos como Pokémon, Warcraft e claro, Axie Infinity, Illuvium é um jogo que apresenta mecânicas de batalha do tipo “Chess Like”, parecidas com as encontradas também em jogos como Might & Magic Heroes ou Hearthstone.

Em uma jornada de aventuras desafiadoras no meio de um vasto continente cheio de paisagens fantásticas, em meio a ocorrência de uma catástrofe desconhecida, que causou a devastação do mundo e dividiu as terras, os jogadores batalham para se tornar os melhores treinadores e caçadores destas criaturas misteriosas, os Illuvials. Quando suficientemente treinados, os Illuvials podem evoluir seus poderes, tornando-se ainda mais fortes.

Ao vencer a batalha contra uma dessas criaturas, você pode armazená-los em Shards, que são fragmentos de cristais raros extraídos da superfície do planeta (funcionam como espécies de pokeballs). Os shards possuem diferentes níveis de poder e capacidade, assim, quanto mais poderoso o Illuvial, mais poderoso deve ser o Shard que irá ser utilizado para capturá-lo.

Cada illuvium possui habilidades únicas, além de diferentes níveis de raridade e uma classe específica:

- \_Fighter
- \_Bulwark
- \_Rogue
- \_Psion
- \_Empath





Eles formam uma relação simbiótica, de acordo com suas afinidades particulares, podendo ser agrupados em times que podem se tornar extremamente poderosos, caso estejam dentro da sinergia correta, considerando-se as diferentes combinações de classes, afinidades, habilidades e posicionamento. Os illuvials podem ainda ser fundidos para dar origem a novas criaturas, mais poderosas. Os 5 tipos de elementos de afinidade destas criaturas são:

- \_Water (Água)
- \_Fire (Fogo)
- \_Earth (Terra)
- \_Air (Ar)
- \_Nature (Natureza)

## 2. O MUNDO DE ILLUVIUM

### 2.1 A HISTÓRIA DE ILLUVIUM

A História de Illuvium começa com uma nave espacial caindo na superfície de um planeta alienígena. Os sobreviventes se encontram em uma ilha isolada com flora e fauna suaves e enviam companheiros drones para construir um habitat e explorar a superfície do planeta, porém, depois de algumas explorações, eles encontram um Obelisco alienígena que os permite se teletransportar misteriosamente por grandes distâncias.

O outro lado do portal aberto pelo Obelisco espreitam grandes perigos como plantas ferozes com formas perturbadoras crescendo por toda parte, ao lado delas, criaturas com poderes divinos criam rasgos no tecido do espaço e colocam em risco os sobreviventes da tripulação, a única maneira deles se protegerem é se unir e domar essas criaturas, conhecidas como Illuvials.

[https://www.youtube.com/watch?v=mzT88eN4gts&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=mzT88eN4gts&feature=emb_title)







## 2.2 PROJETO

### MODOS DE JOGO

Existem atualmente três modos de jogo principais em Illuvium: Overworld, Battle Arena e Illuvium Zero, todos com lançamento inicial programado para o final de 2022 (e com o lançamento oficial do jogo previsto para 2023).

**Adventure:** Conhecido como "Overworld", nesse modo de jogo é possível viajar por um mundo 3d de alta qualidade gráfica e coletar Illuvials, Shards e outros recursos. A medida que mais illuvials são encontrados, sua taxa de captura muda e eles se tornam mais raros, porque está fundamentalmente ligada ao número que foi capturado até aquele momento. À medida que você se aventura e encontra Illuvials na natureza, sua equipe atual crescerá em poderes e habilidades (incluindo você, no caso, seu personagem ou seu avatar, chamado de Illuvitar). Ao atravessar as energias ou enfrentar um inimigo, os jogadores gastam energias e, quando sua energia acaba, são enviados de volta ao hub central do mapa.

Esse modo de jogo caracterizado com um tipo de RPG é totalmente gratuito (free to play) e poderá ser acessado por qualquer jogador, ao que tudo indica, sobretudo através do computador (PC e Mac). Ao entrar em Overworld pela primeira vez, você começará personalizando seu personagem antes de selecionar seu Drone Subordinado Polimórfico, o assistente mecânico que irá lhe acompanhar em sua jornada.

**Battle Arena:** Se você já adquiriu alguns NFTs de criaturas (Illuvials), capturando-os ou comprando-os no marketplace, você poderá utilizá-los nas variadas arenas de batalha, e testar seu poder e suas habilidades. Na arena de batalha você pode colocar equipes de Illuvials para lutar contra outros jogadores ou contra o computador em batalhas 3D



no estilo de “xadrez automático” (Auto-Chess). Haverá vários estilos de arena de batalha, como a Arena Ranqueada, a Arena Leviathan e a Arena Sobrevivência.

Na Ranked Arena, jogadores enfrentarão uns aos outros (PvP) num sistema competitivo de escada, com diferentes níveis de hierarquia correspondentes às diferentes pontuações obtidas nas partidas jogadas, em relação ao número de vitórias e derrotas de cada jogador, sistema ideal para o desenvolvimento de modalidades de eSports, onde as recompensas e o aspecto de jogar e ganhar se concretizará para os players que mais se destacarem. A Leviathan Arena é um jogo de apostas onde você pode apostar no resultado das batalhas (suas ou de outros jogadores), sendo jogador ou espectador. Já na Survival Arena, ocorrem as batalhas de jogadores contra o sistema ou contra o computador (PvE). O objetivo nesse jogo de estilo casual é durar o maior tempo possível em lutas intermináveis,, para descobrir até onde você pode chegar (também haverá um desafio PvP nesta arena, que gira em torno da disputa de quem pode durar mais tempo).

**Illuvium Zero:** Esse será o modo de jogo hiper-casual, somente para dispositivos móveis, e pode ser comparado com jogos mobile tradicionais como Farmville (e jogos de coleta de recursos semelhantes), ou, na web3, Tezotopia. Para ganhar recursos neste jogo, você deve ter NFT de Land (um terreno de Nível 1 a 5), onde poderá cultivar variados.

Os recursos ganhos em Illuvium Zero poderão ser usados nos outros dois modos de jogo de modos variados, como para obtenção de energias, de ingredientes para fabricação de fragmentos ou mesmo para evoluir seus Illuvials para uma versão mais forte. Todos os recursos de Illuvium Zero são tokens fungíveis ou não fungíveis, podendo ser listados diretamente em marketplaces diversos, ou, no caso, na IlluviDEX. Nesse caso, o jogo mobile pode ser uma forma de simplesmente gerar recursos e vendê-los para obter renda passiva. No entanto, o jogo também é central para o sistema como um todo porque alguns recursos só podem ser adquiridos através dele e são essenciais para os outros modos de jogo. Haverão apenas 100.000 NFTs de terrenos vendidos, um limite bastante rígido já estabelecido pela equipe.





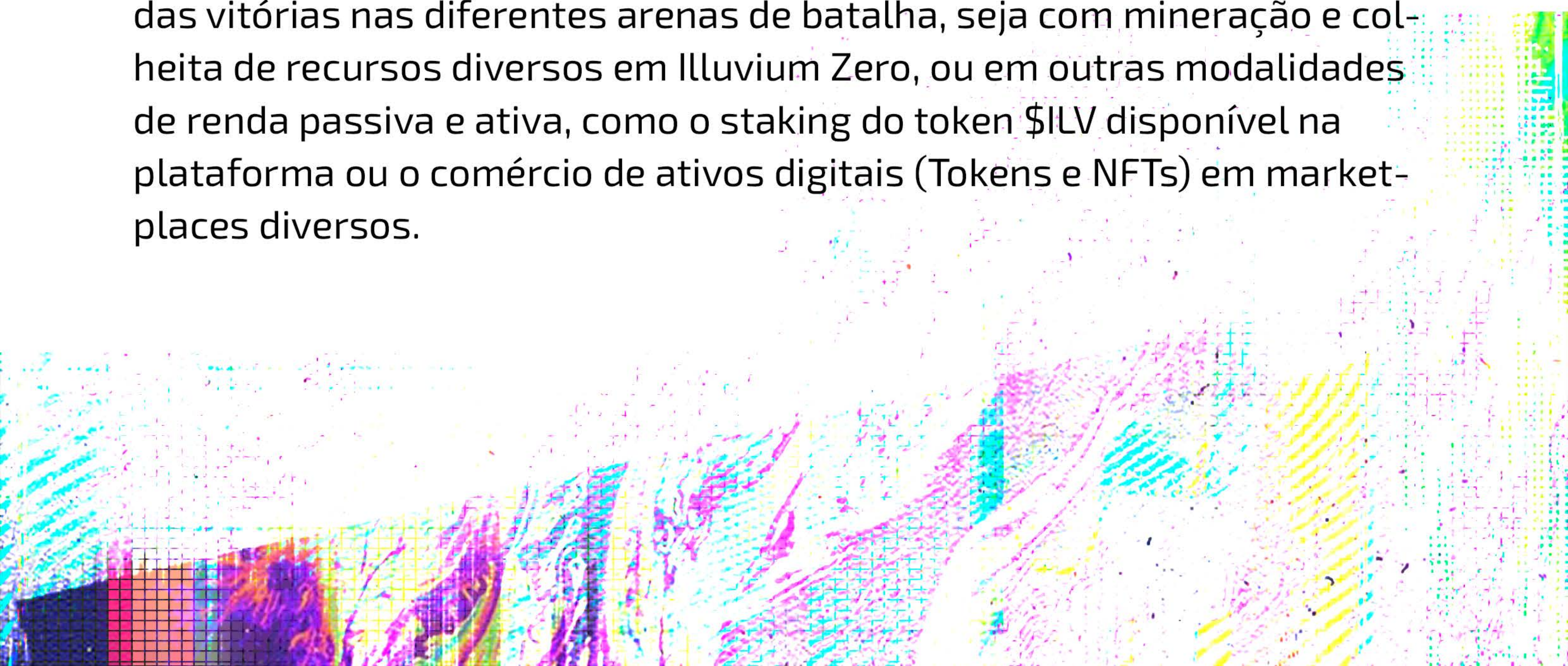
## PLAY TO EARN

Na esteira do crescimento do mercado de finanças descentralizadas (DeFi) e de tokens não fungíveis (NFTs), os jogos em blockchain vem se destacando no cenário do ecossistema cripto desde 2018, lançando as bases para uma profunda transformação na economia dos jogos eletrônicos.

É assim que, a partir de 2021, ocorreu o chamado boom do “play to earn”, modelo de games que sucedeu as duas gerações antecessoras (“pay to play” e “free to play”), trazendo grandes inovações e uma mudança de paradigmas significativas ao conceder aos jogadores a propriedade e os direitos sobre os ativos in-game, oferecendo a possibilidade de monetização do tempo de jogo a partir da dedicação, das habilidades, do conhecimento e das conquistas dos gamers.

O play to earn permite que os jogadores possam partilhar do valor gerado pelo ecossistema e que os investimentos e esforços aplicados pelos players no jogo sejam recompensados e remunerados com tokens e cripto ativos em um sistema de economia aberta, onde os ativos são propriedade dos jogadores e podem ser livremente negociados pelos interessados no mercado secundário (em transações P2P ou em exchanges e marketplaces diversos).

Em Illuvium será possível jogar e ganhar recompensas nos diversos modos de jogo, seja em overworld, capturando criaturas raras (NFTs de illuvials) que podem ser comercializadas, seja através das premiações das vitórias nas diferentes arenas de batalha, seja com mineração e colheita de recursos diversos em Illuvium Zero, ou em outras modalidades de renda passiva e ativa, como o staking do token \$ILV disponível na plataforma ou o comércio de ativos digitais (Tokens e NFTs) em marketplaces diversos.





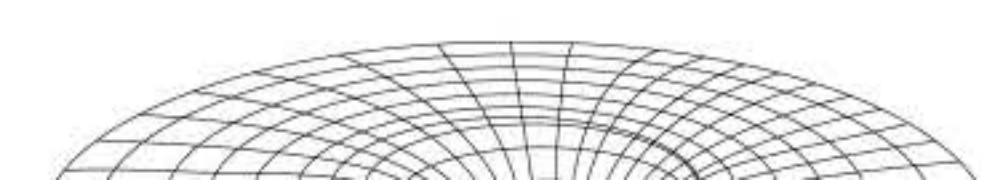
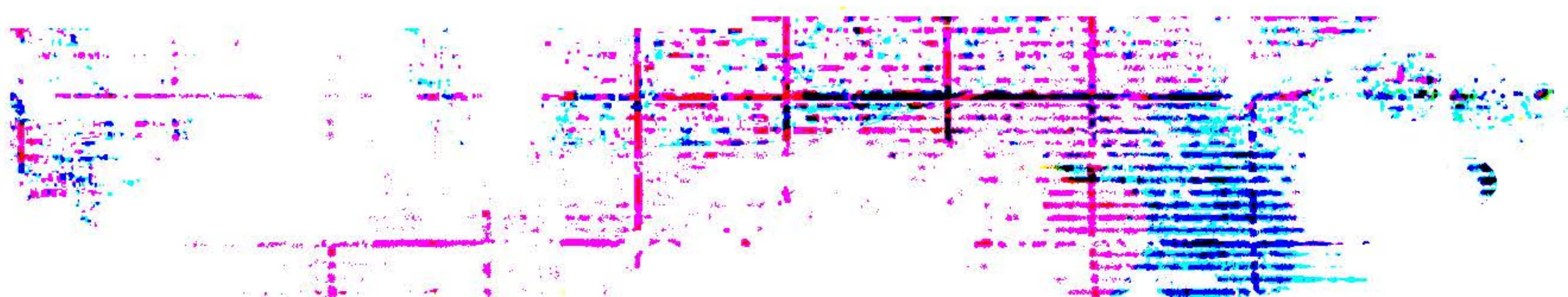
No entanto, é importante pontuar que ao longo dos últimos meses é possível observar uma mudança geral tanto na narrativa ampla de Illuvium quanto no ecossistema de jogos em blockchain como um todo, que pode ser expressa, por exemplo, através da reformulação do termo “play and earn” (em vez de “play to earn”), trazendo uma maior ênfase aos aspectos de jogar (em relação à apenas ganhar), ou seja, focando na qualidade dos jogos e do entretenimento e nos recursos que envolvem criptografia e NFTs, e não apenas na remuneração direta (tratando-se a estrutura blockchain como um meio, e não um fim em si mesma).

Além disso, illuvium é considerado por parte da comunidade como um dos projetos mais descentralizados dentre todos os títulos de jogos em blockchain apresentados até o momento, como veremos adiante, o que significa que uma das preocupações centrais da equipe de desenvolvedores é criar formas de participação e de garantir poder aos jogadores e à comunidade através do processo de governança e da criação de uma DAO (com conselhos específicos, como o Illuvinatti Council), em que stakeholders diversos que integram o ecossistema podem participar dos processos de tomada de decisão que ocorrem dentro do projeto, votando em questões estratégicas que envolvem o desenvolvimento de Illuvium.

## 2.3 ATIVOS (NFT'S)

### LANDS

As lands em Illuvium são divididas em 5 tiers e vão ser usadas no modo de jogo Illuvium Zero, que é o modo complementar para celular e desktop onde os holders de lands podem gerar uma renda passiva a partir dos seus NFTs de lands com a extração de minerais e combustíveis (Tokens ERC-20) que estão ligados a economia do jogo e poderão ser vendidos por ETH, além disso, os usuários poderão escanear suas lands para encontrar biodados de Illuvials, a fauna do universo de Illuvium, e criar Blueprints (NFTs) para criação de outros itens, essas blueprints poderão ser vendidas no IlluviDex que é o marketplace próprio do jogo.

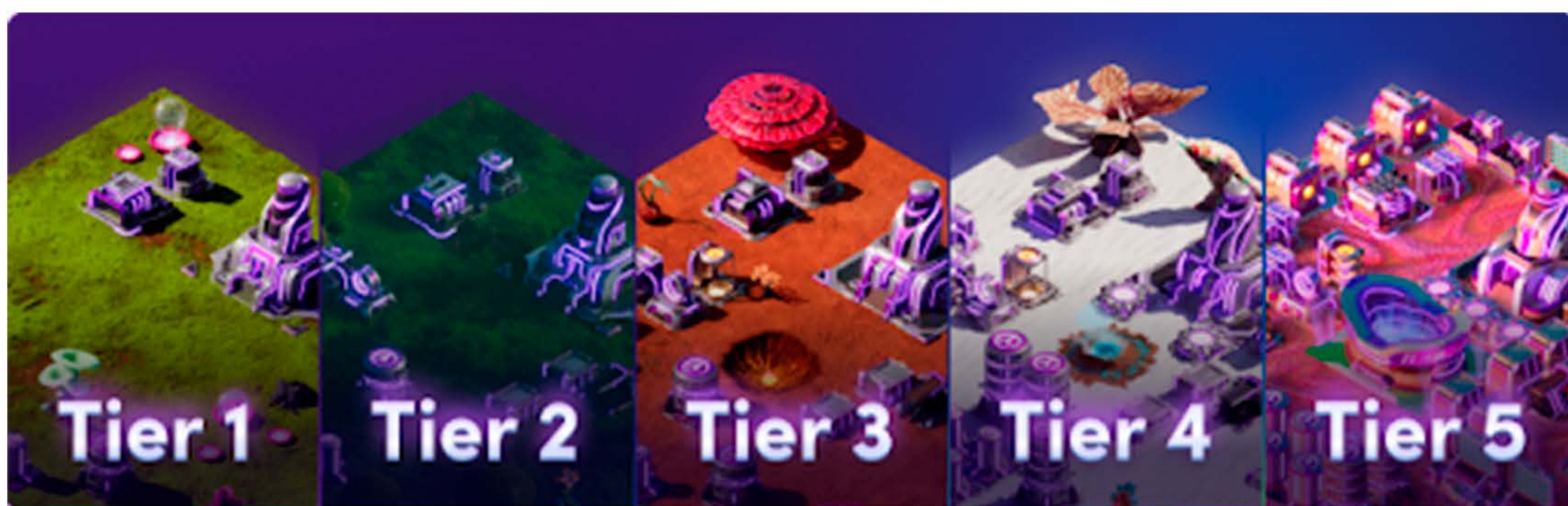




Jogadores que possuírem mais de uma land poderão alugá-las em um mecanismo de **Land Renting** que está em desenvolvimento ou poderão criar uma mega-cidade, porém, para criação de uma megacidade é necessário que as lands sejam adjacentes uma das outras.

## LAND TIERS, LANDMARKS, EFICIÊNCIA E RECURSOS

Os NFTs de lands em Illuvium são divididos em 5 tiers, com os níveis mais altos sendo mais raros e possuindo uma melhor geração e produção de recursos.



Cada land possui um número fixo de recursos que varia de acordo com o tier, lands a partir do tier 3 possuem o que chamamos de "LandMarks" que são estruturas únicas que fornecem boost's de produção para os materiais específicos daquela land, os boosts de landmark começam em 100% podendo ir até 900% dependendo do tier da land.

Land Tiers	Fontes de elemento	Fontes de combustível	Numero de Landmark	Tier Boost
Tier 1	3	1	-	0
Tier 2	6	3	-	33.33%
Tier 3	9	6	1 Landmark de elemento	100%
Tier 4	12	9	1 Landmark de combustível	300%
Tier 5	15	12	1 Landmark de arena	900%



As Landmarks são divididas em 3 classes com suas respectivas sub-classes:

**Landmark de elemento:** as Landmarks de elemento influenciam diretamente a produção de elementos dentro das lands, essa landmark pode se subdividir em 3.

**Primeval Marsh:** Aumenta a produção de carbono e reduz a perda dele quando convertido em outro material.

**Halogenic Geode:** Aumenta a produção de silício e reduz a perda dele quando convertido em outro material.

**Eternal Spring:** Aumenta a produção de hidrogênio e reduz a perda dele quando convertido em outro material.

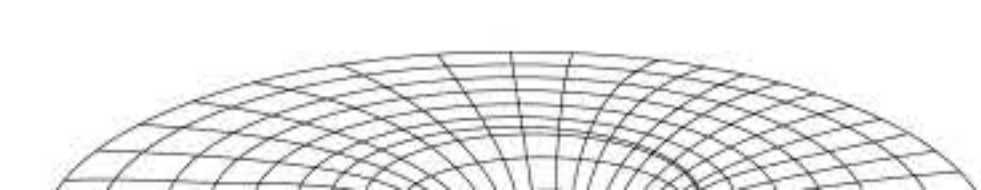
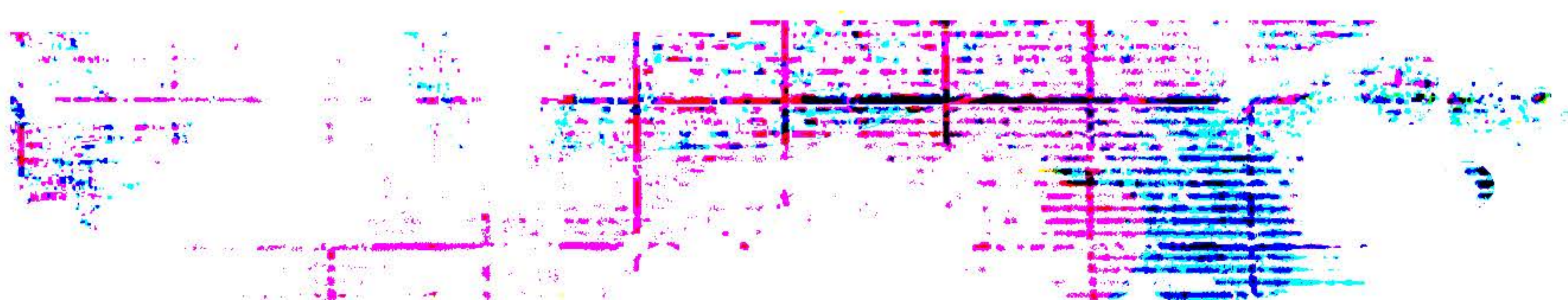
**Landmark de combustível:** as Landmarks de combustível influenciam diretamente a produção de combustíveis dentro das lands, essa landmark pode se subdividir em 3.

**Dimensional Anchor:** Aumenta a produção de Cripton e reduz a perda dele quando convertido em outro material.

**Pegmatite Swarm:** Aumenta a produção de Hyperion e reduz a perda dele quando convertido em outro material.

**Fallen Star:** Aumenta a produção de Solon e reduz a perda dele quando convertido em outro material.

**Landmark de Arena:** as Landmarks de Arena são as mais raras encontradas em Illuvium, essa estrutura além de oferecer boosts de produção é usada para hostear torneios de esportes e eventos, os proprietários dessas lands com essas landmarks podem vender os direitos de nomeação do estádio e coletar taxas de torneios que ocorrerem na arena.







Além dos benefícios explícitos acima, as landmarks oferecem um **boost passivo de 10% de eficiência** para outras estruturas da mesma land.

A eficiência de estruturas é determinada pela proximidade da mesma com outras estruturas, podendo variar entre os modos de eficiência que são 3:

**Eficiência Mínima:** em que a estrutura funciona com 50% da capacidade.




**Eficiência Padrão:** em que a estrutura funciona com 100% da capacidade.

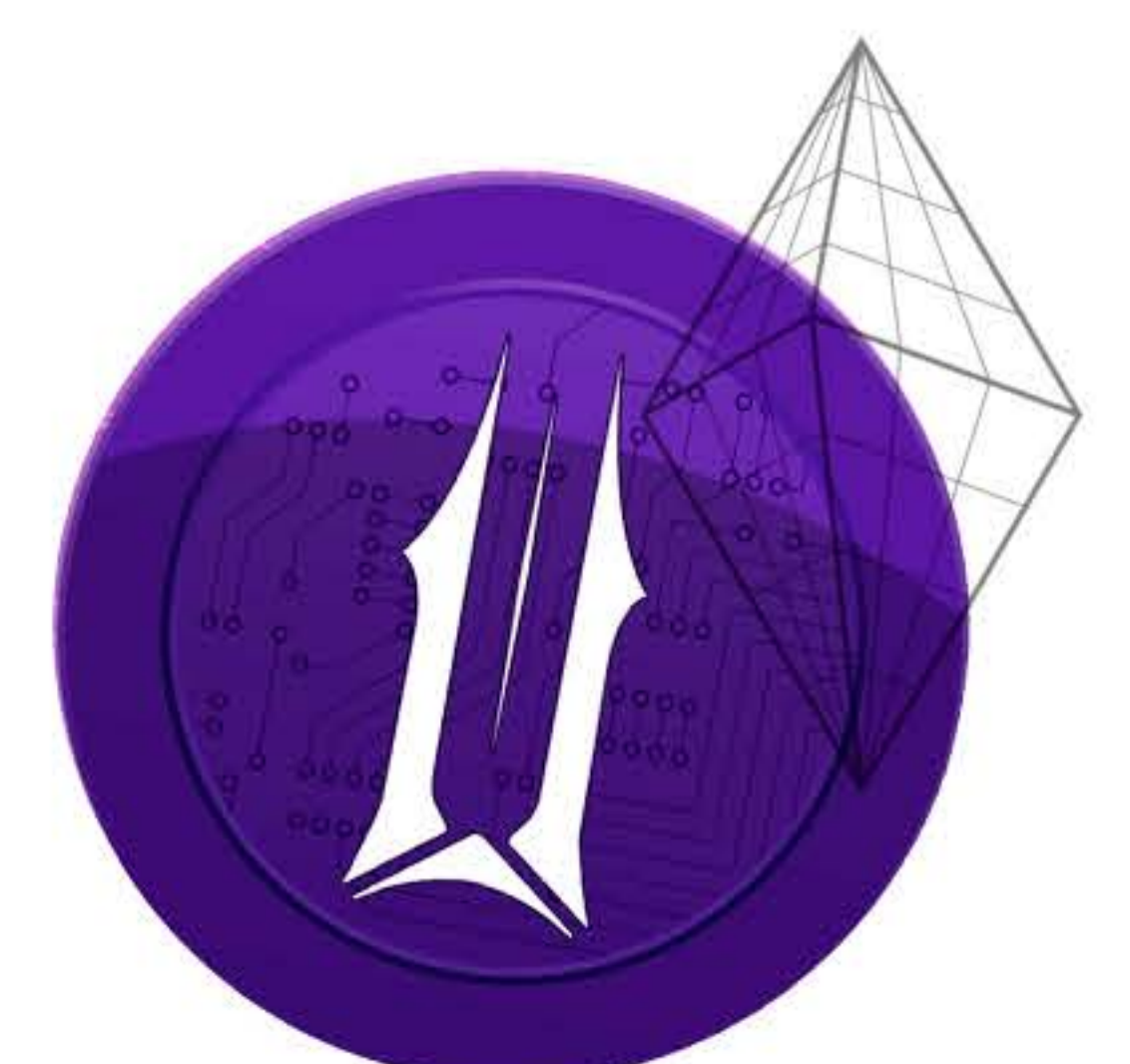
**Eficiência Máxima:** em que a estrutura funciona com 150% da capacidade.

Assim, um dos desafios de Illuvium Zero acaba sendo a habilidade do jogador em gerenciar estruturas, estações elétricas, extratores de combustível e extratores de elementos para manter sempre uma eficiência máxima dessas estruturas.

Os recursos existentes nas lands de Illuvium são divididos em elementos e combustíveis com cada um deles tendo 3 recursos base




**Elementos:** Existem 3 tipos de elementos em Illuvium e todos possuem a raridade igual, esses elementos são usados para construir estruturas e realizar algumas atividades como a de produção de energia.

Element	Site name
Carbon 	Outcrop
Silicon 	Crystal Deposit
Hydrogen 	Lake





**Combustíveis:** Existem 3 tipos de combustíveis em Illuvium e todos possuem a raridade igual, esses combustíveis serão usados para construção de estruturas avançadas mas também há planos de integrar esse recurso com outros futuros jogos de Illuvium, além disso, o combustível quando extraído se torna um token ERC-20 que pode ser vendido por ETH.

Fuel	Site Name
 Crypton	Crypton Rift
 Hyperion	Hyperion Reservoir
 Solon	Solon Trench

Os combustíveis apesar de só serem extraídos inicialmente no modo de jogo Illuvium Zero eles terão um papel fundamental na economia dos outros modos de jogo (Overworld e Arena) e para garantir que essa economia se mantenha saudável foi criado um mecanismo em que se mantém o preço do combustível dentro de mais ou menos 25% do preço pretendido através de um mecanismo de Balancer Pool, mas como isso é feito?

Primeiramente, as transações no jogo serão precificadas em combustível e essas taxas pagas com combustíveis serão direcionadas ao DAO que gerará uma espécie de tesouro de combustível, com isso, o Illuvium DAO poderá fornecer ou retirar automaticamente combustível da pool caso o preço aumente ou desça mais que 25%, com isso os proprietários de terras podem optar por vender quando o preço estiver alto, enquanto os jogadores podem esperar por preços baixos, eventualmente a economia atinge o equilíbrio.



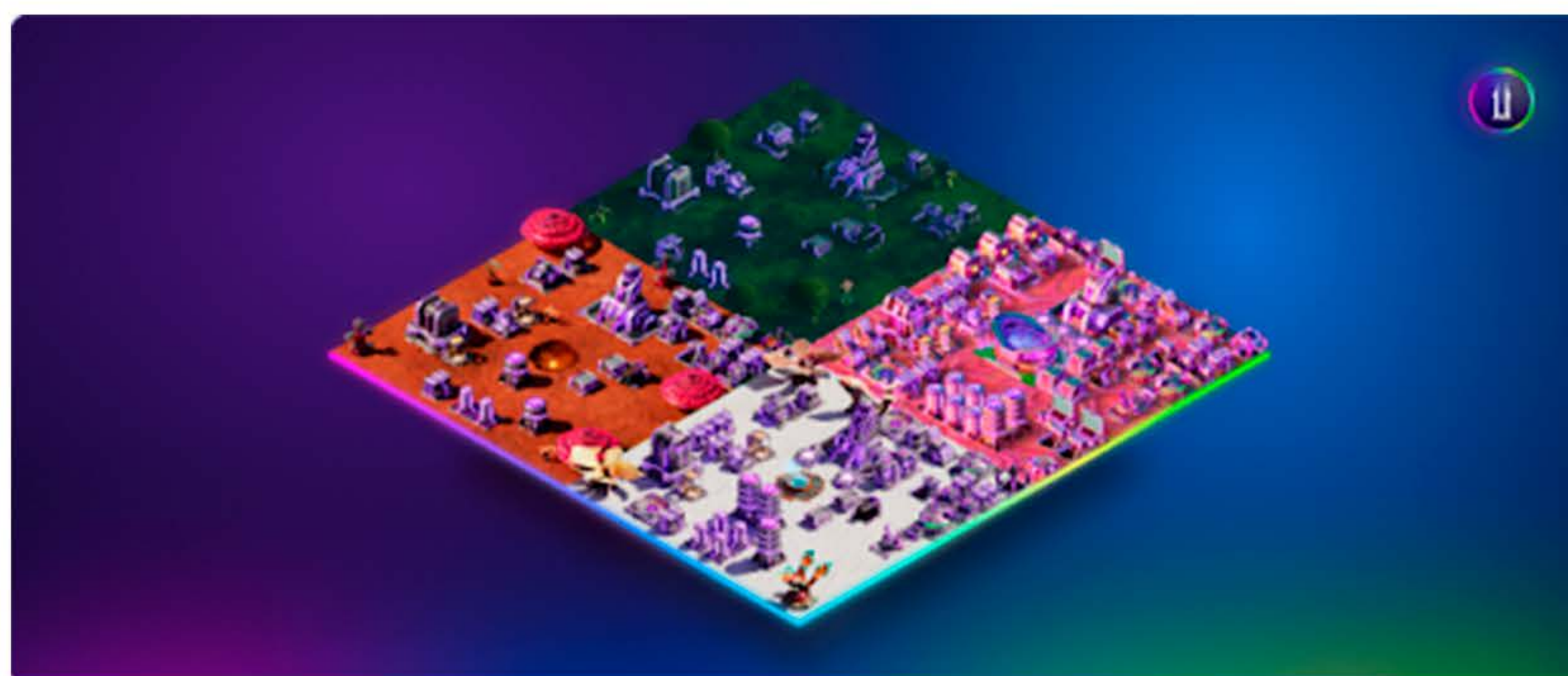
Outro detalhe importante é que os proprietários de terras também ganham aproximadamente 5% da receita total gerada pelas compras de combustível no jogo.



OBS: o sILV2 poderá ser usado como uma alternativa ao combustível para compras no jogo.

## MEGACIDADE

As megacidades são criadas a partir da possibilidade de unir terrenos próximos uns dos outros. A criação de megacidades traz alguns benefícios como a extensão das vantagens de landmark lands que estejam adjacentes a ela, exclusão de taxas para manejar recursos entre as lands acopladas na megacidade, mais espaço para estruturas que produzem valor.



## LAND TIER 0

As lands de Tier 0 são gratuitas e não conectadas a blockchain, que permitem que os jogadores explorem e joguem o jogo gratuitamente, porém, sem ganhos em potencial. As lands de Tier 0 vão ser semelhantes às Lands de Tier 2, com 6 fontes de elemento e 3 de combustível, as Lands Tier 0 serão geradas automaticamente para o usuário, sem nenhum custo, assim que ele entrar no Illuvium Zero pela primeira vez.



## LAND TIER 5

As Lands de Tier 5 são as lands mais raras do jogo, sendo vendidas somente por leilão e existindo apenas uma por região, além do seu grande número de recursos e boost de tier extremamente alto, o seu diferencial é o seu Landmark de Arena que a permite ser usada para sediar torneios de e-sports e oferecer oportunidades de geração de receita para o holder da land.

Os holders de uma land tier 5 podem vender os direitos de nomeação de seus estádios, coletar taxas de torneios e ganhar com acordos de patrocínio, anúncios e conteúdo.



## REGIÕES DAS LANDS

Mapa  
Illuvial  
Lands

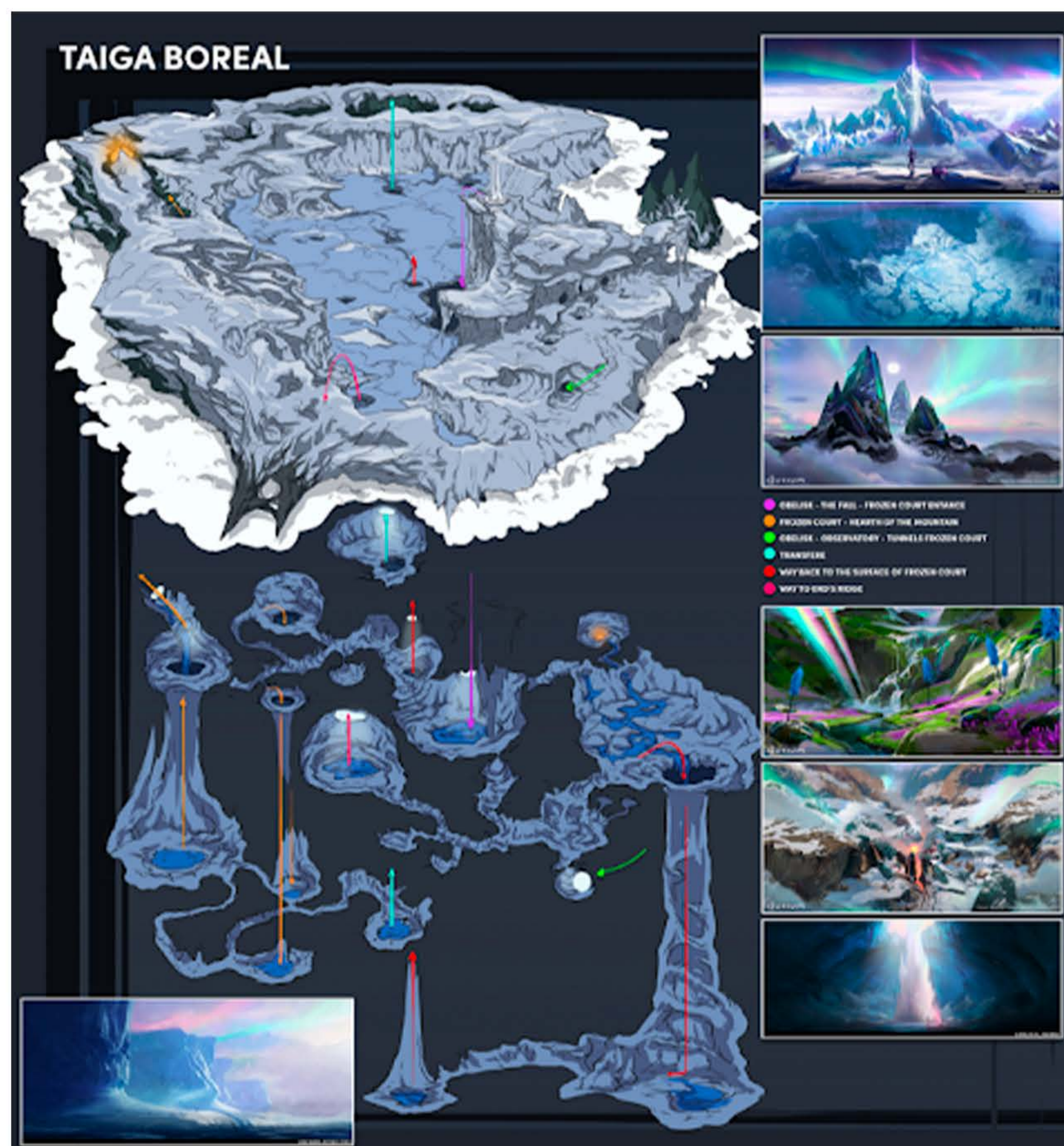




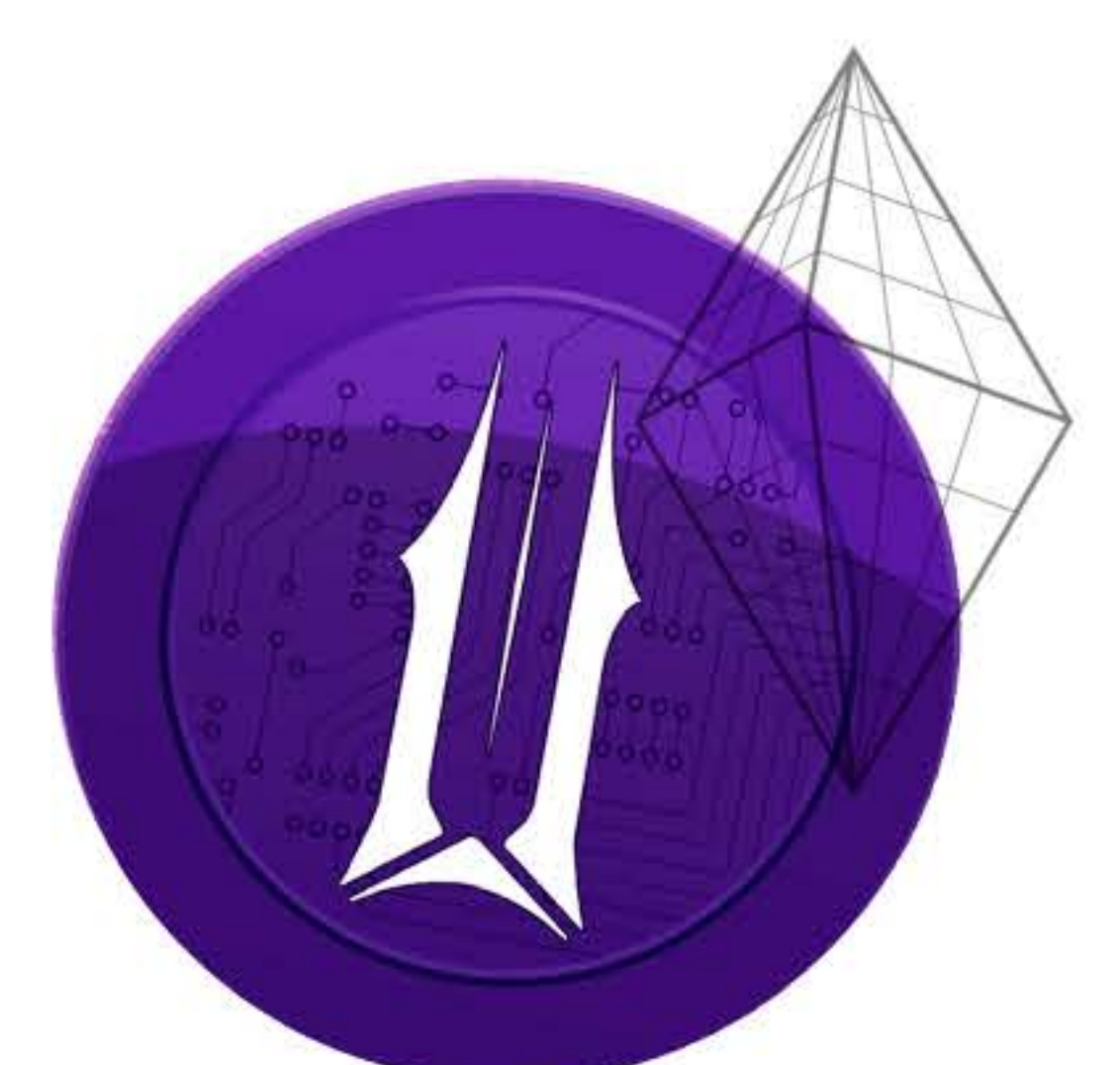


As Lands em Illuvium são divididas em 7 regiões, com cada uma delas tendo seus illuvials nativos e possuindo recursos únicos, essas regiões são:

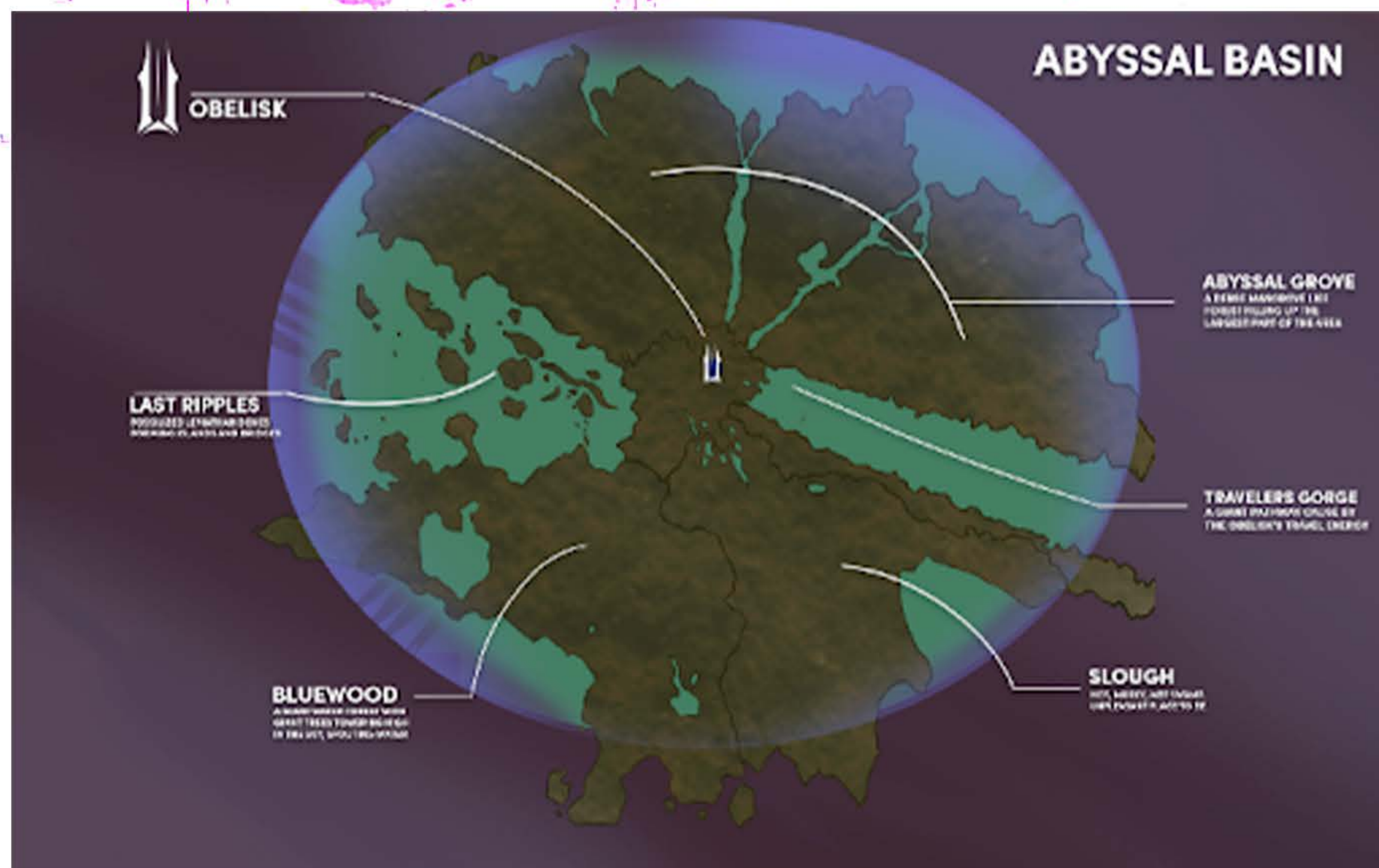
**Taiga Boreal:** é uma região montanhosa de neve e gelo na ponta norte da ilha oeste essa região se liga às outras através de um sistema de túneis subterrâneos. essa região possui como principais illuvials Vermi, Kukka, Dash.



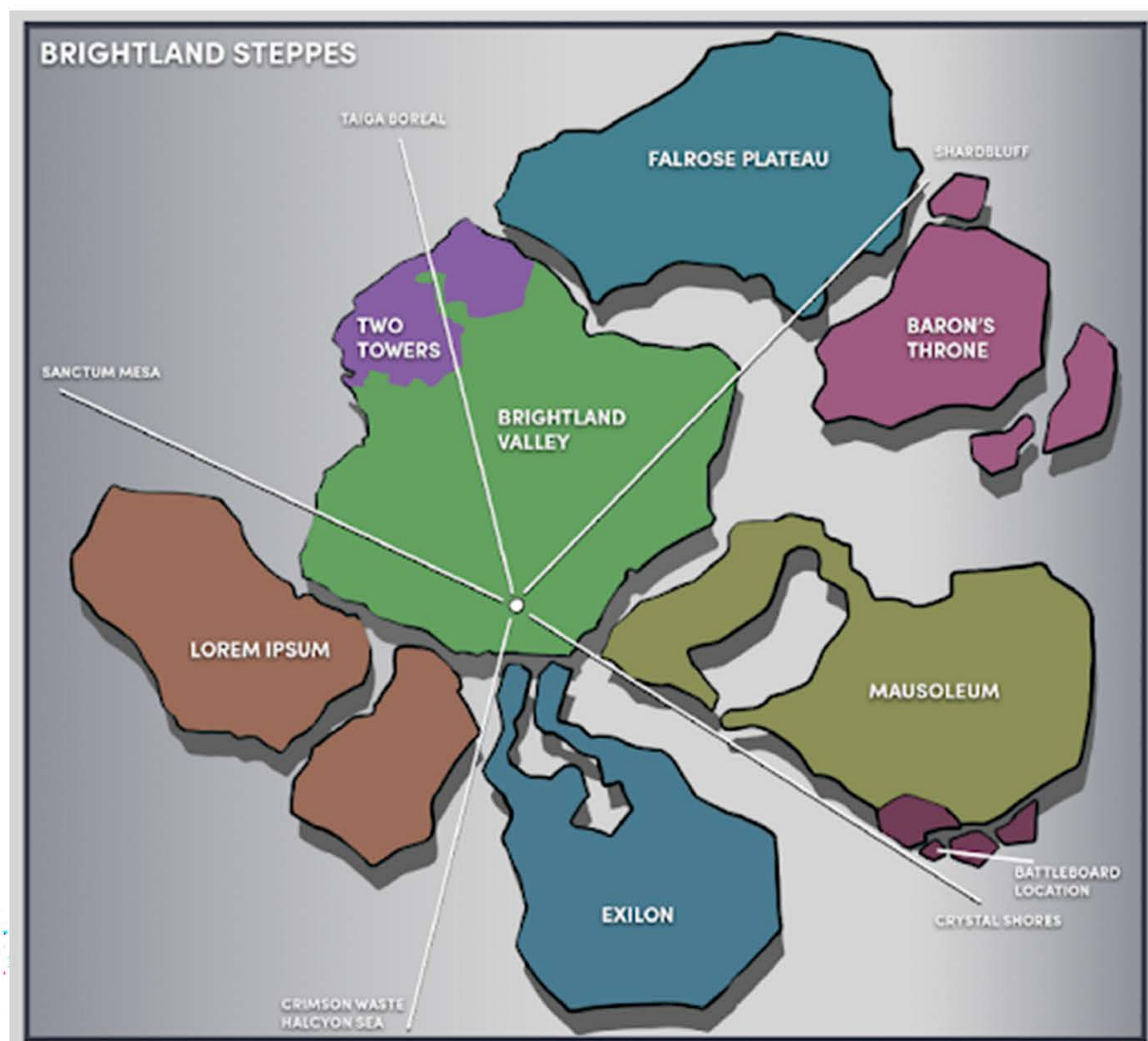
**Abyssal Basin:** é uma região pantanosa e humida que abrigam gigantes cogumelos e florestas que expelem agua constantemente, essa região possui como principais illuvials Lura, Archie, Carablu.







**Brightland Steppes:** é uma região de grandes pastos verdes com vinhas gigantes que sustentam formações rochosas rochosas flutuantes, essa região possui como principais illuvials Ador, Samambaia, Headi.





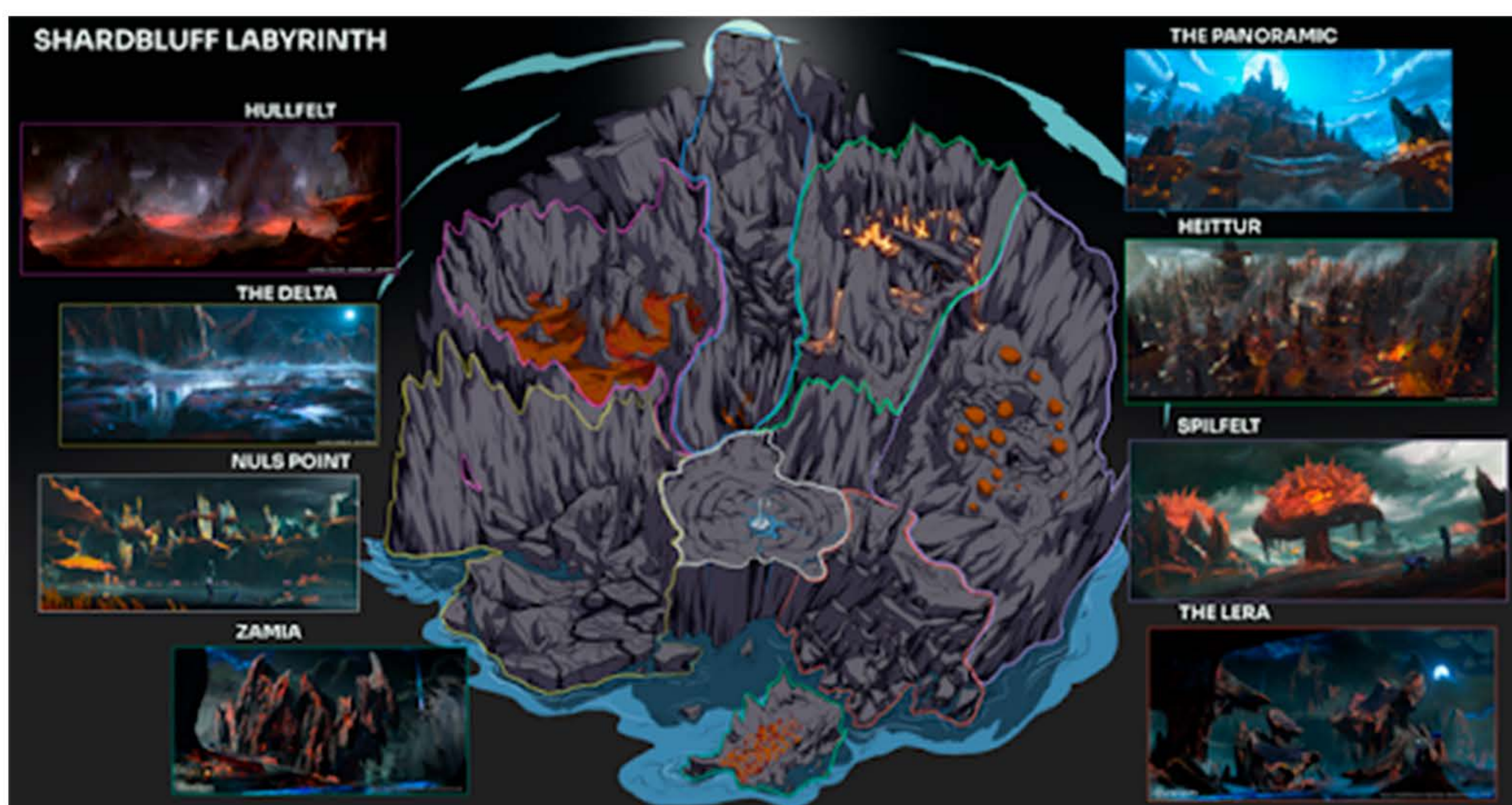




**Crystal Shores:** é a região mais próxima do anel de cristais que envolve todo o planeta, a região é uma vasta extensão de formações rochosas e detritos cristalizados, essa região possui como principais illuvials Slap-pin, Aapon, Pho.



**Shardbluff Labyrinth:** é uma região incolor de céu cinza escuro com grandes formações rochosas de pedras angulares, poças rasas e regiões intransitáveis a pé. essa região possui como principais illuvials Scarabok, Flare, Tatopee.





## VENDA DAS LANDS

A primeira venda de lands da Illuvium teve duração de 3 dias ocorrendo entre os dias 2 a 5 de julho onde compradores poderiam escolher entre utilizar ETH ou o token sILV2 para comprar as lands. Essa primeira venda teve um supply de 20.000 lands das 100.000 totais existentes, a venda dessas 20.000 lands foi dividida da seguinte forma:

Supply total de Lands	100.000
Total de lands disponíveis na primeira venda	20.000
Lands Tier 5 disponíveis na primeira venda	2
Lands Tier 4 disponíveis na primeira venda	869
Lands Tier 3 disponíveis na primeira venda	2088
Lands Tier 2 disponíveis na primeira venda	5012
Lands Tier 1 disponíveis na primeira venda	12029

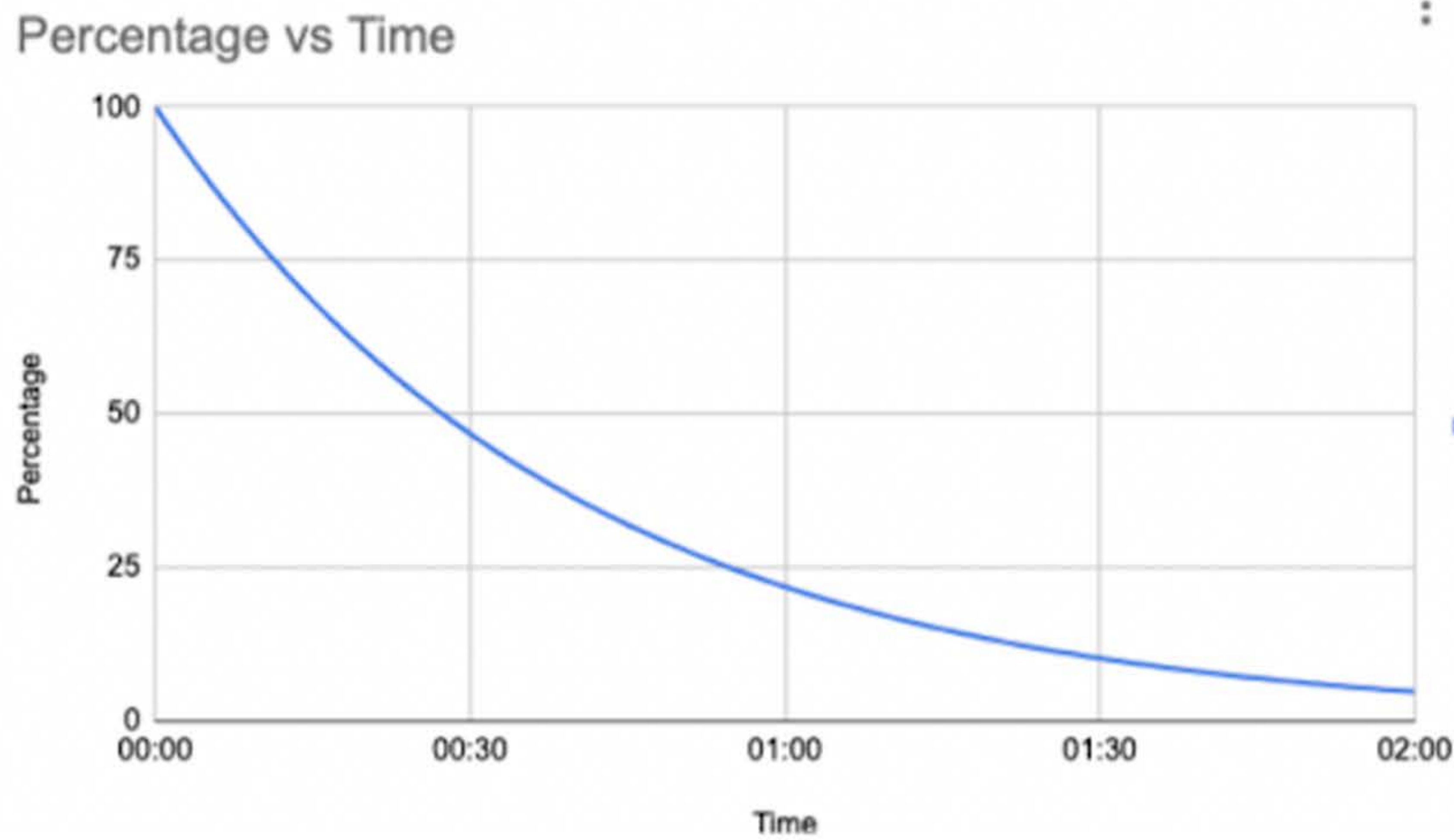
A mecânica de venda das lands do **tier 1 ao 4** se deu pelo formato batch-es utilizando o mecanismo de dutch auction, mas como isso funcionou na prática?

A cada 1 hora um novo batch de 282 lands era posto a venda através de uma dutch auction, que é um leilão decrescente, onde o preço decaía 2,5% a cada minuto e em 2 horas a land atingiria seu preço de reserva que seria o preço mínimo de cada land.

As batches eram acumulativas, então era normal ver novas ofertas de land enquanto a batch anterior não tivesse sido completamente vendida.

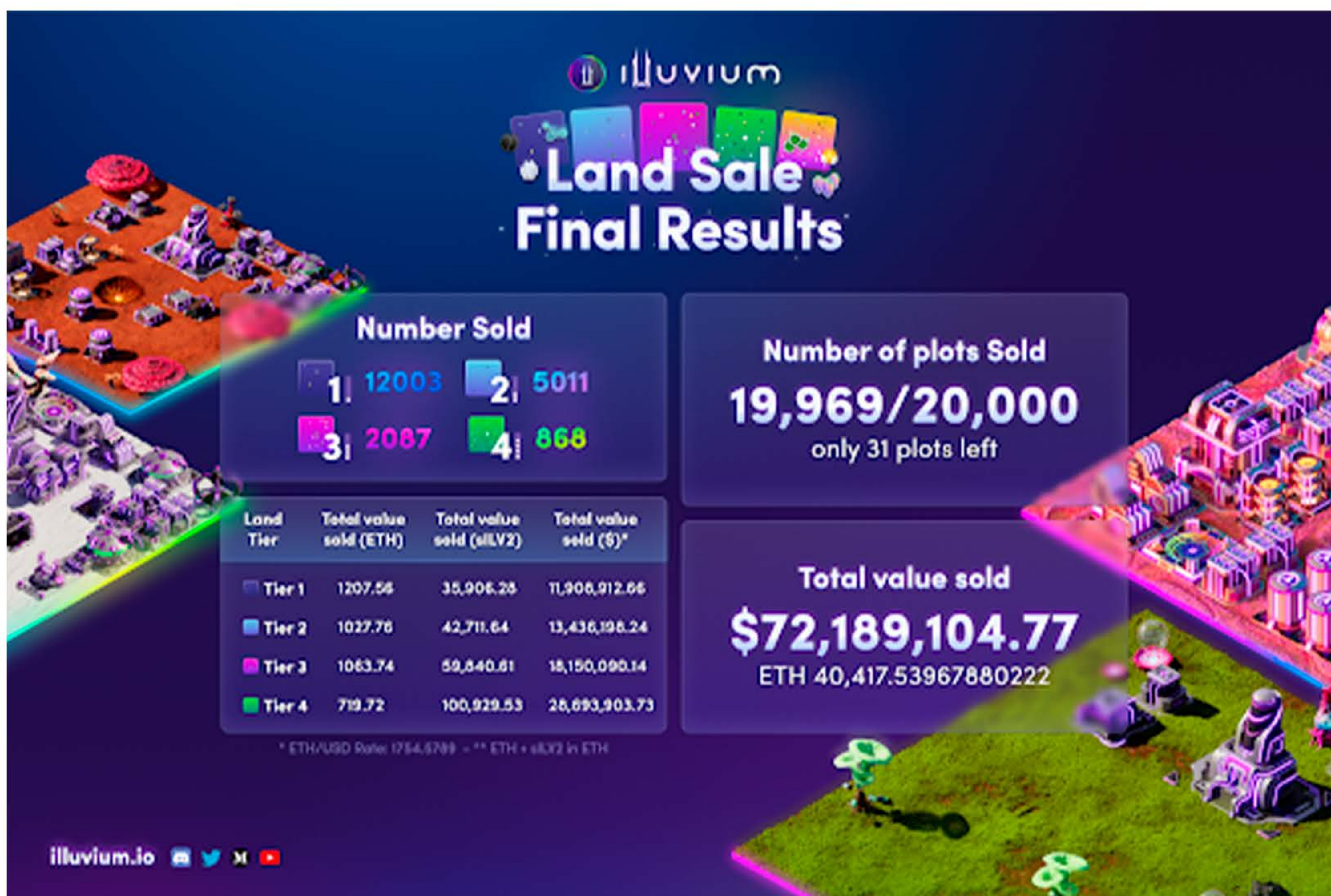
Tiers	Preço inicial (em ETH)	Preço de reserva (em ETH)
Land Tier 1	2	0,25
Land Tier 2	6	0,75
Land Tier 3	20	2,5
Land Tier 4	60	10





Já as lands de Tier 5 foram vendidas por meio de uma silent auction feita utilizando o mecanismo de leilão inglês, que é o formato de leilão tradicional onde o preço é crescente, o leilão teve duração de 3 dias mas o preço e compradores não foram informados devido ao modelo de silent auction.

A venda das land dos tier 1 ao 4 arrecadou cerca de 4.018 ETH e 239.388 sILV2 que juntos, na cotação da época, foram avaliados em U\$72.189.104 . os ethers arrecadados foram direcionados para compras de ILV para ser distribuídos entre os stakers e os sILV2 foram queimados reduzindo o supply do ILV em 2,39%.



OBS: A equipe da Illuvium reservará 25 lands de tier 1 para sorteios e 4 lands de cada tier (menos do tier 5) para fins de teste e garantia de qualidade.





## ILLUVITARS

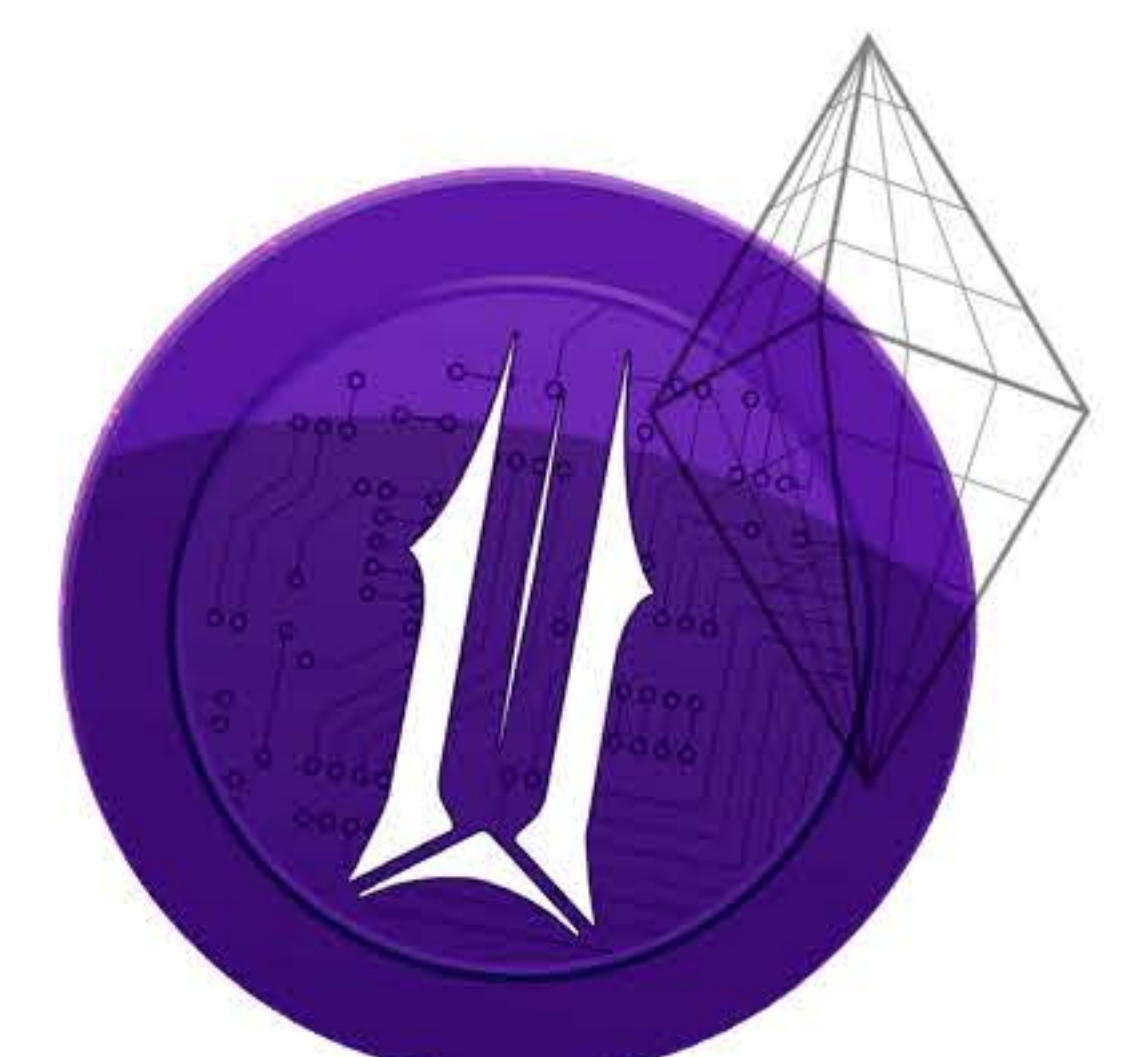
Os Illuvitars são NFTs de avatares configuráveis usados como fotos de perfil no universo Illuvium, esses avatares representam a mistura perfeita de aleatoriedade e raridade por meio de acessórios que são editáveis no avatar principal.

Os compradores podem personalizar seu Illuviar com acessórios. Os acessórios não são obrigatórios, mas apresentam uma maneira divertida de dar um toque especial ao seu Illuviar e estimular combinações que influenciam na raridade do seu avatar. Esses acessórios são uma camada adicional que “se liga” permanentemente ao Illuviar usando cinco slots correspondentes, como Chapéu, Oculos, Adereços.

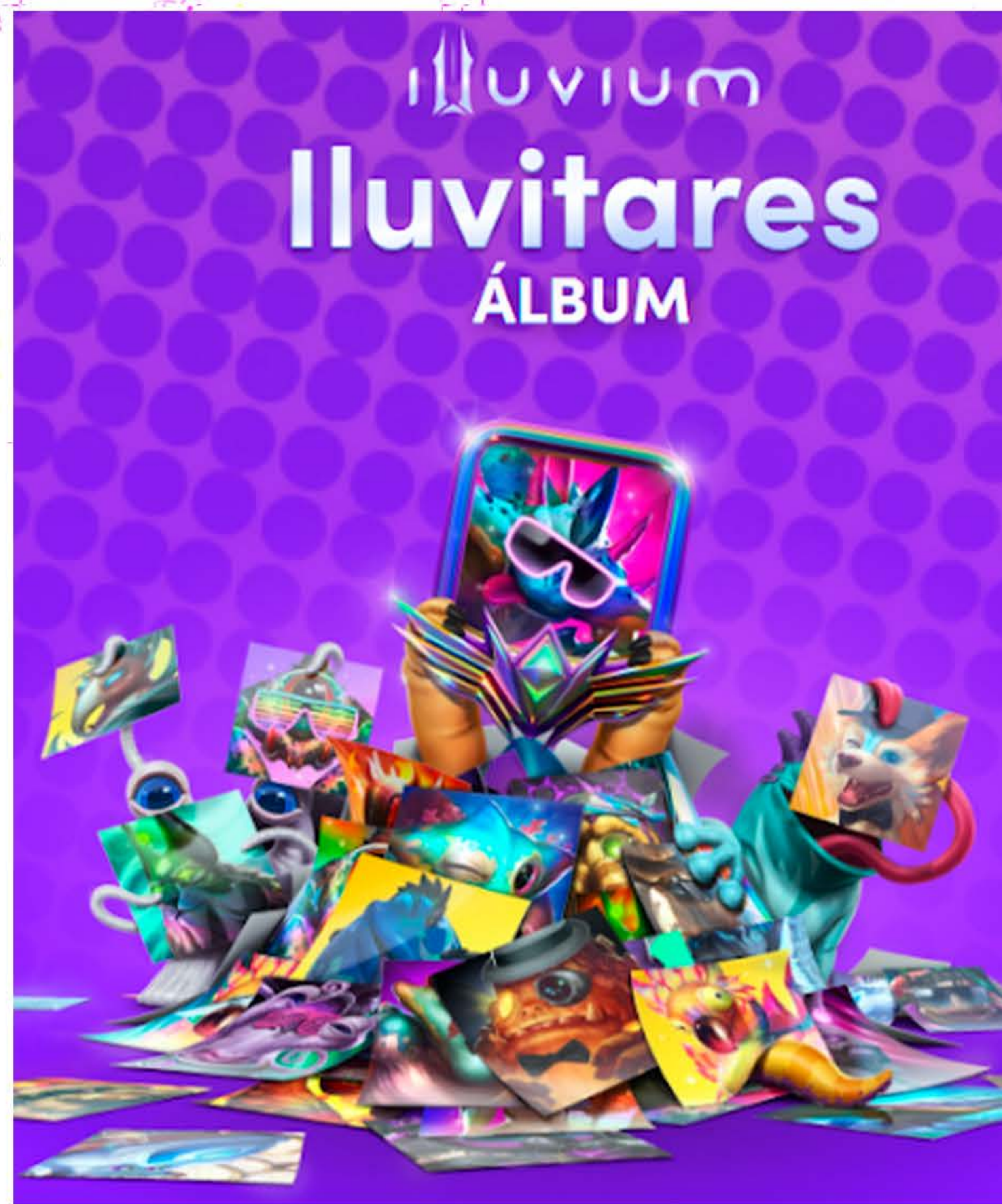


## O ALBUM DOS ILLUUITARS

O Álbum dos Illuvitars é um jogo de coleção onde ao completar algumas coleções de atributos e raridades específicos o usuário é recompensado com premiações que podem ir de acesso ao beta privado, a produtos exclusivo ou a eventos patrocinados.







## VENDA DOS ILLUVITARS

O Genesis Set consiste em mais de 150 Illuvials únicos que serão postos à venda através de um open mint por um tempo extremamente limitado.

O Genesis sets serão vendidos em pacotes de dois tipos: os D1SKS e os Mega D1SKS e cada pacote possuirá 1 Illuvitar e 3 acessórios, porém, ao comprar e abrir um Mega D1SKS a chance de dropar Illuvitars e acessórios raros e maior.

Iluvitar D1SK	Iluvitar Mega D1SK
<b>Iluvitar D1SK</b>	<b>Iluvitar Mega D1SK</b>
CONTÉM	CONTÉM
x1 Iluvitar Aleatório	x1 Iluvitar Aleatório
x3 Acessórios	x3 Acessórios
x1 Bônus Nível 0 Iluvitar	x1 Item raro garantido
<b>0,015 ETH</b>	<b>0,075 ETH</b>
0,36 sILV2   \$ 24,10 USD	1,83 sILV2   \$ 120,49 USD

Mega D1SKs têm uma chance maior de dropar Illuvitars e Acessórios raros. Cada Illuvitar tem várias expressões, acabamentos e fundos para coletar.

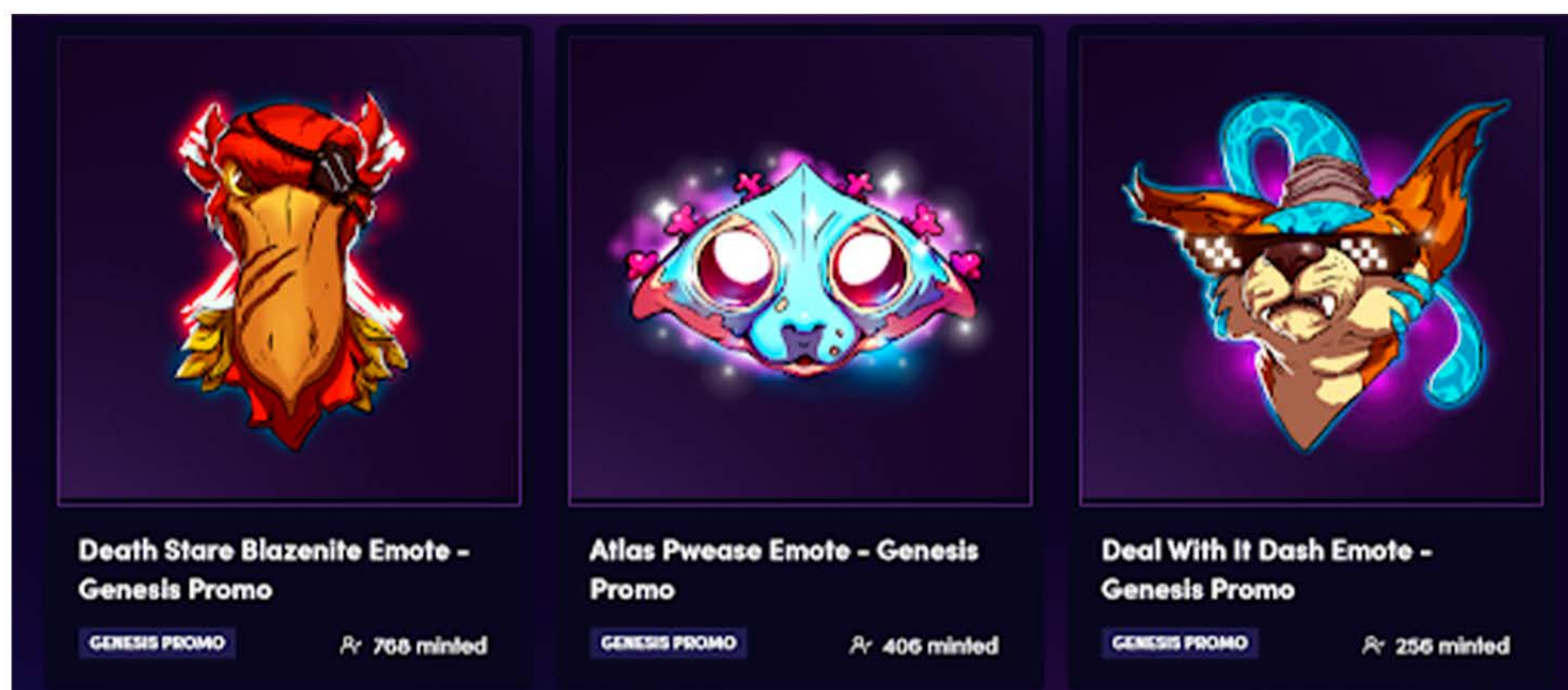


Os Illuvitars não terão um supply fixo, com um número ilimitado de D15K's podendo ser mintados enquanto a janela de mintagem estiver aberta.

Não há data definida ainda para venda dos Illuvitars.

## NFTS PROMOCIONAIS

São NFTs comemorativos ou cosméticos distribuídas por meio de brindes, eventos, concursos e airdrops feitos através de parcerias e colaborações com outros protocolos ou até mesmo investidores.



## 2.4 ARTWORK & DESIGN

[ANIMATION, ENVIROMENTAL ART, GRAPHICS, CINEMATICS]

Tratando-se de um jogo de alta qualidade gráfica com foco na jogabilidade e nas mecânicas de interação, Illuvium promete ser um título do tipo AAA, sendo que um dos fatores responsáveis pelo sucesso em torno de seu lançamento foi exatamente o fato de que os teasers, artes, trailers e os conteúdos divulgados sobre o jogo desde o início conquistaram a comunidade, gerando bastante interesse em torno do projeto.



O lançamento do jogo Illuvium foi um dos mais aguardados ao longo do ano de 2021, sendo um projeto de destaque no cenário de jogos play-to-earn, que esteve sempre posicionado entre os mais bem avaliados títulos de jogos cripto em diferentes plataformas de análise.

Realmente, os trailers, teasers e cinematics revelados nos mostram a qualidade do trabalho meticuloso da equipe, com visuais de alto nível e gráficos de alta resolução, junto de design e ambientação bastante criativos, tanto das criaturas quanto das paisagens ou personagens, fazendo de Illuvium um dos candidatos ao título de jogo de qualidade e jogabilidade nível AAA da próxima geração de blockchain games.

Embora não seja possível afirmar que as cenas vistas nos trailers são realmente filmagens não editadas da gameplay, os teasers e demais vídeos nos dão uma boa indicação do que podemos esperar de Illuvium e, "passando por alguns de seus muitos vídeos do YouTube, estamos confiantes de que a arte será da mais alta bista até hoje no espaço de jogos web3" (Balthazar, 2022).

## 2.5 MECÂNICAS DE JOGO

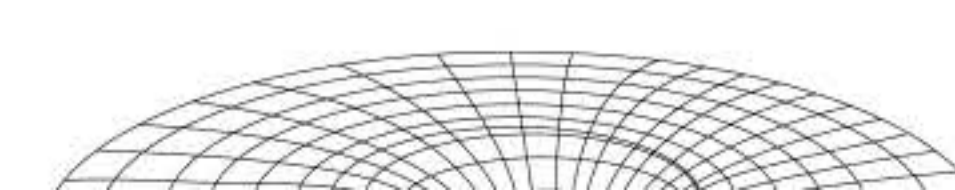
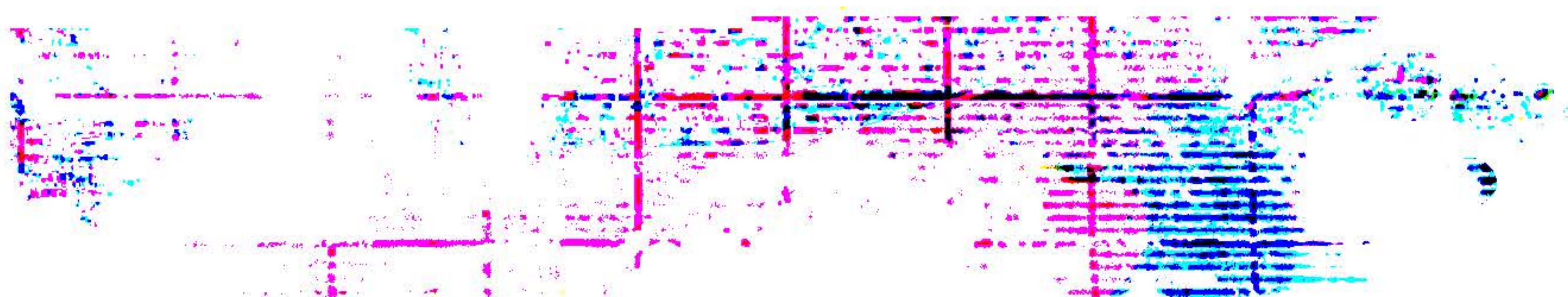
### AFINIDADE

As cinco afinidades básicas são: Água, Terra, Fogo, Natureza e Ar.

A afinidade com Água aumenta a regeneração de energia de um Iluvial, dando-lhe a oportunidade de usar sua habilidade Omega com mais frequência.

A afinidade com a Terra permite que um Iluvial se torne mais robusto (tank), pois sua coragem e determinação são fortalecidas.

A afinidade com Fogo, o Iluvial ganha um bônus no poder para sua habilidade Omega.





A afinidade com Natureza aumenta a capacidade de sobrevivência de um Iluvial, pois permite que um Iluvial recupere um pouco de HP antes de quase morrer.

A afinidade com Ar fornece evasão aos Iluviais. Isso lhes dá a capacidade de esquivar de ataques.

Iluviais podem ganhar uma afinidade adicional, criando uma afinidade composta da qual existem 15. Uma afinidade composta é a fusão de duas afinidades diferentes em uma nova que incorpora características de suas duas partes primárias.



Um engano comum é que os Iluviais sempre causarão mais dano aos Iluviais de uma afinidade oposta. Isso só é verdade, depois que os Iluviais entram em seu estado hiper. Em sua forma regular, todas as afinidades são igualmente poderosas umas contra as outras.



**Sinergias de afinidade:** Os bonus de limite são ganhos ao jogar vários Illuviais de uma classe ou afinidade semelhante em sua equipe. A sinergia de afinidade é aplicada com base no número de unidades que compartilham a mesma afinidade em seu tabuleiro. Existem 3 limites de bônus diferentes para afinidades básicas e compostas. Afinidades compostas contam como sua própria afinidade, bem como suas respectivas partes primárias (por exemplo, a classe Slayer fornece uma contagem de Slayer, uma contagem de Fighter e uma contagem de Rogue).

As sinergias da afinidade base são ativadas em: [3], [6] e [9]

As sinergias de afinidade composta são ativadas em: [2], [3] e [4]

Algumas afinidades dão o que chamamos de bônus permanentes inatos. Esse bônus sempre será ativado para qualquer Illuvial com essa afinidade, independentemente de os bônus de limite estarem ativos. Exemplo: Os Illuvials Steam criam vapor em um pequeno raio ao redor deles. A cada 15 segundos, o vapor cercará o Illuvial por 5 segundos e concede regeneração de energia adicional.

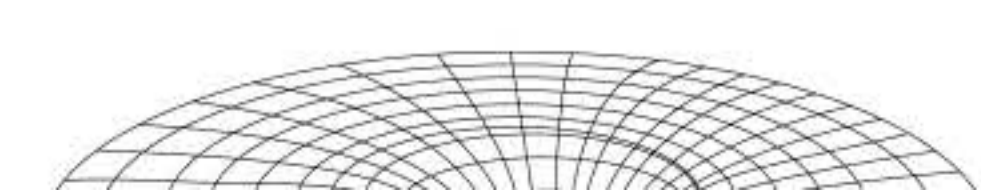
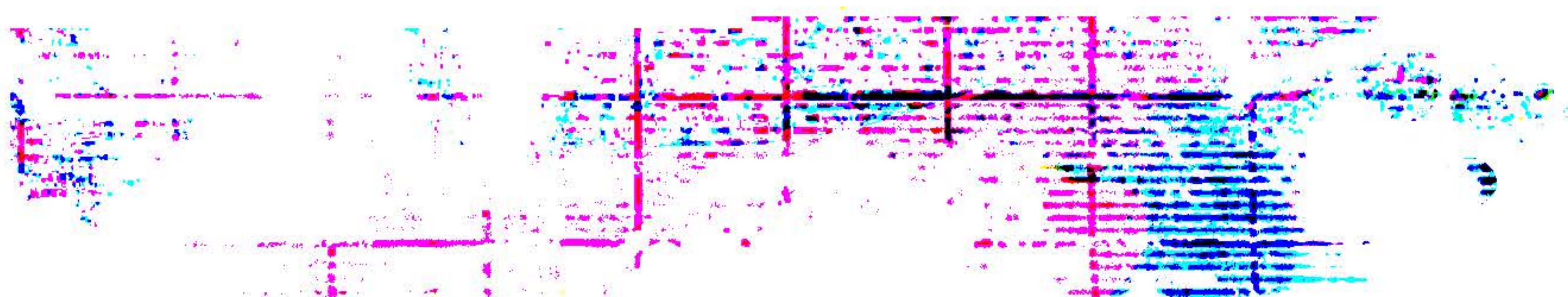
As afinidades compostas concedem benefícios com base no número de outros Illuviais que possuem uma afinidade da composição no tabuleiro. Exemplo: um Steam Illuvial ganha 3 de regeneração de energia extra para cada Illuvial de Água e poder ômega adicional para cada Illuvial de Fogo em seu tabuleiro.

## CLASSES

Illuvials possuem uma das 5 classes básicas: Fighter, Bulwark, Rogue, Psion e Empath. Semelhante às afinidades, cada classe tem seu próprio nicho no jogo.

Os Fighters se concentram em causar dano através de ataques básicos, sejam eles à distância ou corpo a corpo

Os Bulwark podem suportar grandes quantidades de dano.



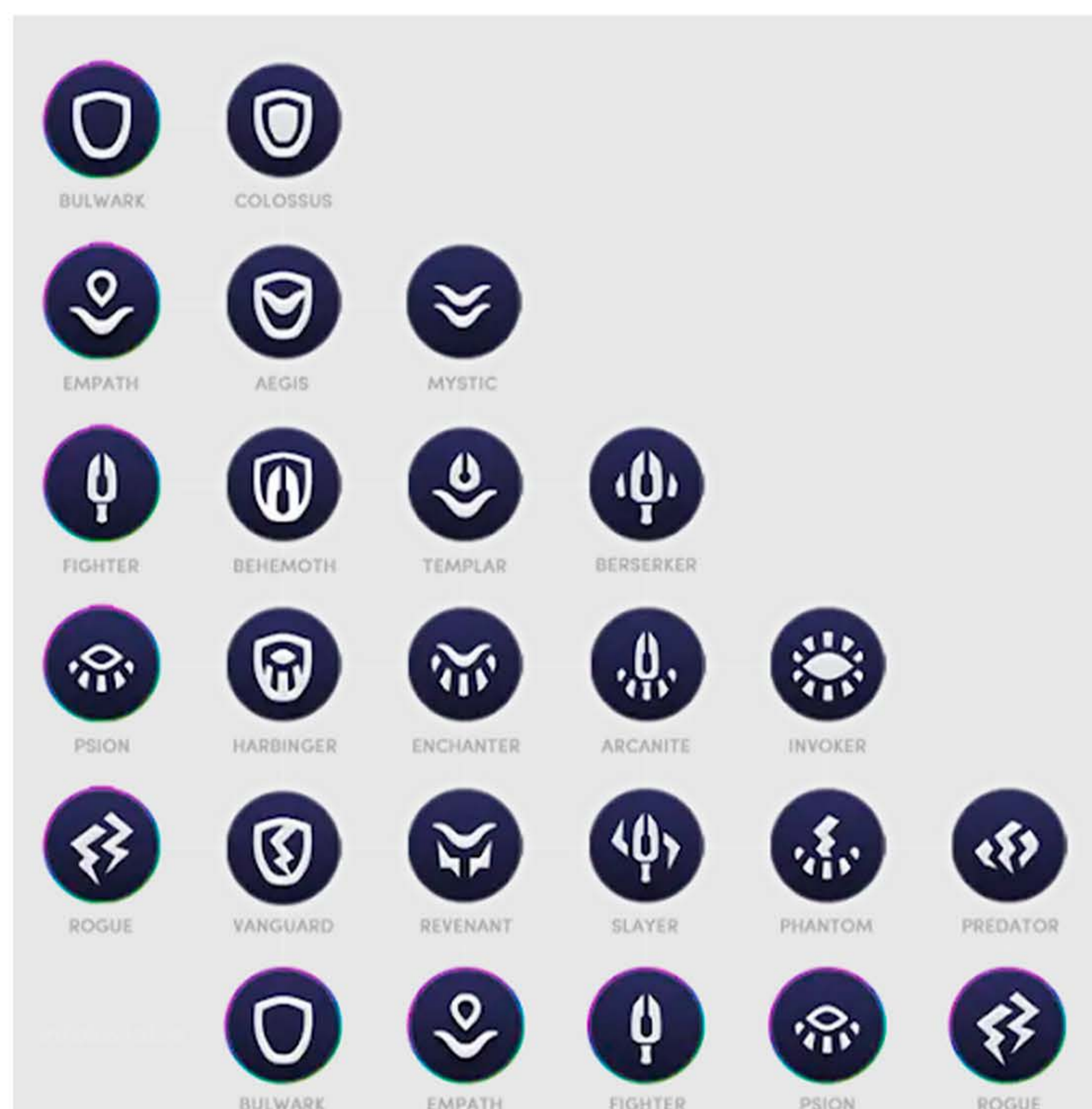


Os Rogues pulam para a retaguarda do tabuleiro inimigo e, portanto, são especializados para lidar com Illuvials que atacam a distância.

Psions têm habilidades ômega incrivelmente fortes que podem derrubar os inimigos em um único golpe.

Os Empath preenchem a função de suporte, fornecendo curas e escudos ao resto da equipe.

Quando os Illuvials são fundidos, suas classes se combinam e criam uma nova classe composta. Esta nova classe incorpora características de suas duas classes primárias. Por exemplo, um Templar (Fighter-Empath) causará muito dano através de ataques, mas sua habilidade ômega ainda beneficiará seus companheiros de equipe.



**Sinergias de classe:** Sua equipe recebe bônus de limite se você colocar vários Illuviais de uma classe ou afinidade semelhante em seu tabuleiro. Existem três limites de bônus diferentes para sinergias básicas e compostas. Illuviais de Classe Composta contam uma vez para sua classe composta e também para suas respectivas partes (por exemplo, um Illuvial de classe Slayer fornece uma contagem de Slayer, uma contagem de Lutador e uma contagem de Rogue).



As sinergias da Classe Base são ativadas em: [3], [6] e [9]

As sinergias de classe composta são ativadas em: [2], [3] e [4]

Algumas classes dão bônus permanentes inatos, que são sempre ativados – independentemente de uma sinergia estar ativa ou não. Um Slayer (ou seja, um Fighter-Rogue) recebe precisão adicional e pula para a parte de trás do tabuleiro inimigo no início de uma luta. Além disso, os Slayers ganham velocidade de ataque ao desferir um golpe final em um inimigo.

Os Iluviais obtêm benefícios com base no número de outros Iluviais com a mesma classe, no caso composta, no tabuleiro. Este bônus não está relacionado à ativação de sinergias e é puramente baseado na quantidade de Iluviais que compartilham uma classe específica. Exemplo: Slayers ganham 5% de precisão para cada Rogue do seu lado do tabuleiro. Além disso, os Slayers ganham 10% de velocidade de ataque ao matar cada outro lutador no seu tabuleiro.

**Hiper bônus:** Iluviais podem ativar seu estado hiper depois de lutarem contra outros Iluviais de sua afinidade oposta vantajosa. Iluviais são muito mais fortes em seu estado hiper, todos os iluviais que se tornarem hiper ganharão um aumento de 25% na velocidade de ataque. Além disso, eles ganham um boost dependendo de sua classe:

Fighter = + 35% de Velocidade de Ataque, e os ataques perfuram 25% da Resistência Física e Energética.

Empath = A cada 3 segundos, Empath's curam aliados em 30 de vida e fornecem 3 de energia em um raio de 20 hexágonos ao redor deles.

Bulwark = Fica endurecido por 8 segundos e ganha 20% a mais de Resistência Física e de Energia e 2% da Vida Máxima como regeneração de Vida pelo resto do Combate.

Rogue = + 10% Selvageria (multiplicador de dano crítico) e cada terceiro ataque Silênciar o inimigo por 1 segundo.



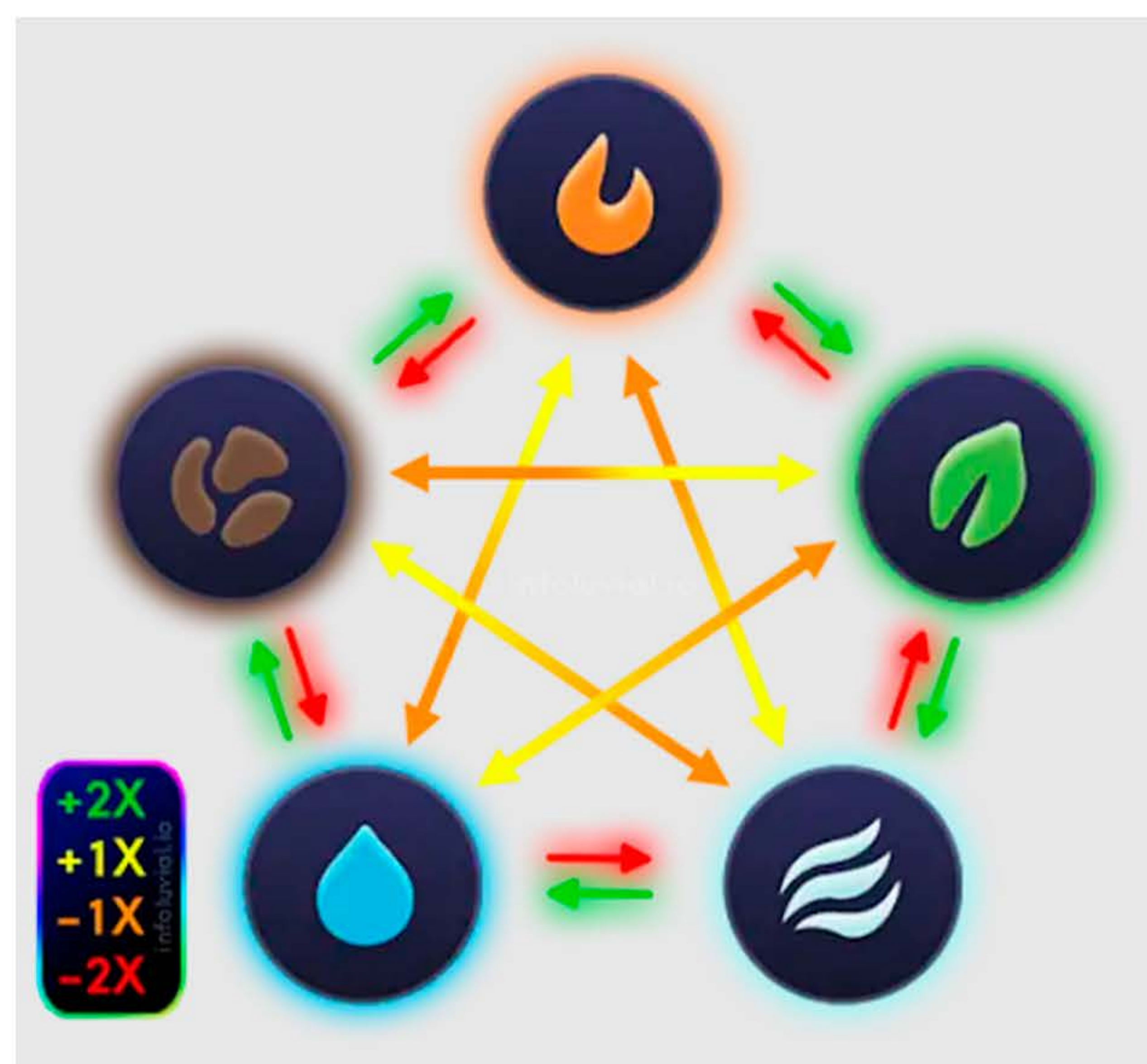
Psion = + 30% Omega Power, habilidades Omega ganham Splash causando 100 de Dano de Energia em um Raio de 10 hexágonos ao redor do alvo e reembolsando 10 de Energia.

Iluviais de classe composta ganharão 50% desses impulsos extras. Por exemplo, Arcanite (um Fighter-Psion), obterá +17,5% de velocidade de ataque, +12,5% de resistência física e de energia, bem como +15% de dano de poder em seu omega e um reembolso de 5 de energia.

## ESTADO HIPERATIVIDADE

O estado Hiperatividade de um Iluvial e como se fosse um estado de frenesi que os Iluviais entram quando estão cercados de inimigos mais fracos na arena, ou seja, quando estão cercados de inimigos com a afinidade desejável. Exemplo: Iluviais de fogo preferem os inimigos da Natureza, enquanto os iluviais da Natureza são favorecidos quando cercados por iluviais de Ar.

Cada Iluvial tem uma única afinidade como sua afinidade dominante que determina contra o que o Iluvial é eficaz ou ineficaz. Algumas sinergias são complexas para definir a afinidade dominante, pois são compostas por duas afinidades primárias diferentes. Exemplo: Iluviais de vapor tem 50% de chance de ter uma afinidade de fogo dominante ou uma afinidade de água dominante.





O estado Hyper começa a ser carregado pela quantidade de segundos que um iluvial está próximo de um iluviais inimigo da afinidade desejada. Cada afinidade tem uma contraparte eficaz e muito eficaz, da mesma forma também tendo uma outra parte ineficaz e muito ineficaz.

Voltando para o estado de hyperatividade, quando ele é carregado pelas interações entre afinidades, a classe de um illuvial e que determina quais são seus boosts de Hyper. Todos os illuvials ganham 35% de velocidade de ataque, mas outros bônus variam de ainda mais velocidade de ataque a uma explosão de cura ao redor de um illuvial.

A classe dominante de um Illuvial determinará qual será o bônus exato. Semelhante às afinidades dominantes, a classe dominante é randomizada na captura, ou no modo de sobrevivência, quando um novo dia começa.

## **MELHORIAS (AUGMENTS)**

Até duas melhorias podem ser anexadas a cada um de seus Illuviulas. As melhorias tem como objetivo dar um dos três tipos de reforços para o Iluvial: Defensivo, Ofensivo ou de Suporte.

Essas melhorias vão de um aumento variam de 3 de regeneração de energia a cada segundo até a uma aura que debuffs o ataque inimigo e a resistência física. Essas melhorias também permitem que você aumente o valor de duas estatísticas básicas de um Illuvial por um valor definido a ser pago com pontos de maestria.

O bônus de poder e o boost são baseados pelo estágio da melhoria. Uma melhoria de primeiro estágio é a forma mais fraca, portanto, tem os efeitos mais fracos, o bonus de poder também é o menos complicado e tem o efeito mais básico, resumindo, um simples bônus e aumento de estatísticas.



Quando a melhoria é upada para atingir o estágio dois, o benefício se torna maior oferecendo um bônus secundário ao aumento de estatísticas, que também é maior que o estágio anterior.

Finalmente, o terceiro estágio tem o maior benefício, oferecendo um terceiro bônus de poder e aumentando ainda mais o aumento de estatísticas. O aumento de estatísticas de uma melhoria do estágio três é duas vezes maior do que uma do estágio um.

	Velocidade de ataque	Chance crítica	Amplificador crítico	Poder Ómega	Resistência à Energia	Resistência Física	Pontos de Vida	Dano físico	Dano de Energia
Estágio 1	8	8	20	12	20	20	200	12	12
Estágio 2	12	12	30	18	30	30	300	18	18
Estágio 3	16	16	40	24	40	40	400	24	24

## 3. TIME, DESENVOLVIMENTO

### 3.1 TIME

Illuvium se tornou um dos maiores e mais conhecidos cryptogames até o momento por trazer a proposta ousada de mesclar um jogo AAA com a utilização de NFTs e recursos de blockchain, o que corroborou para o sucesso de Illuvium mesmo sem ter um produto pronto foi o histórico e a competência de seus fundadores e do time reunido.

Começando por seus fundadores, os irmãos Aaron e Kieran Warwick, que se juntaram com a premissa de criar um projeto que seria divisor de águas para DeFi, ou o que chamamos hoje de GameFi.

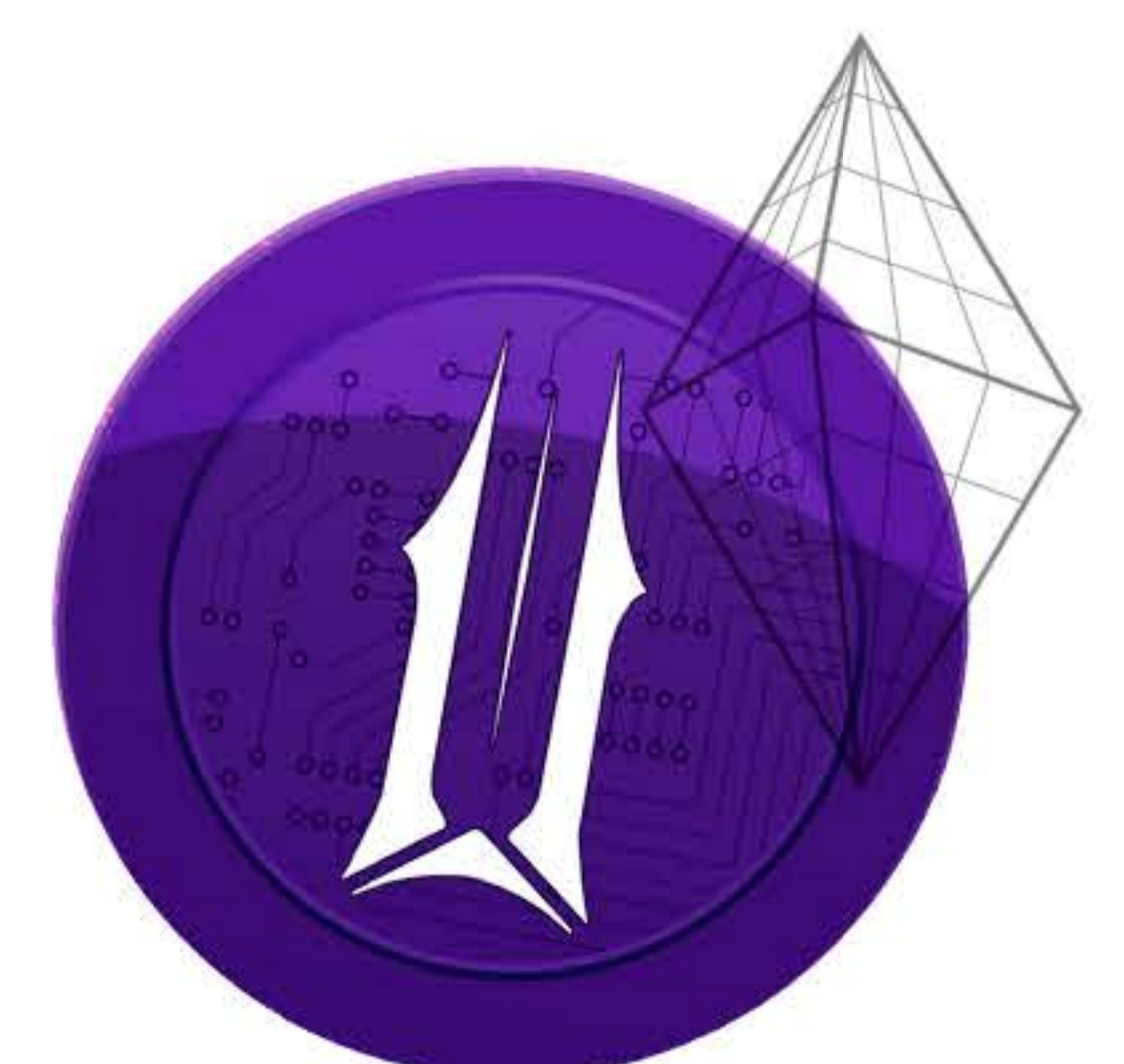
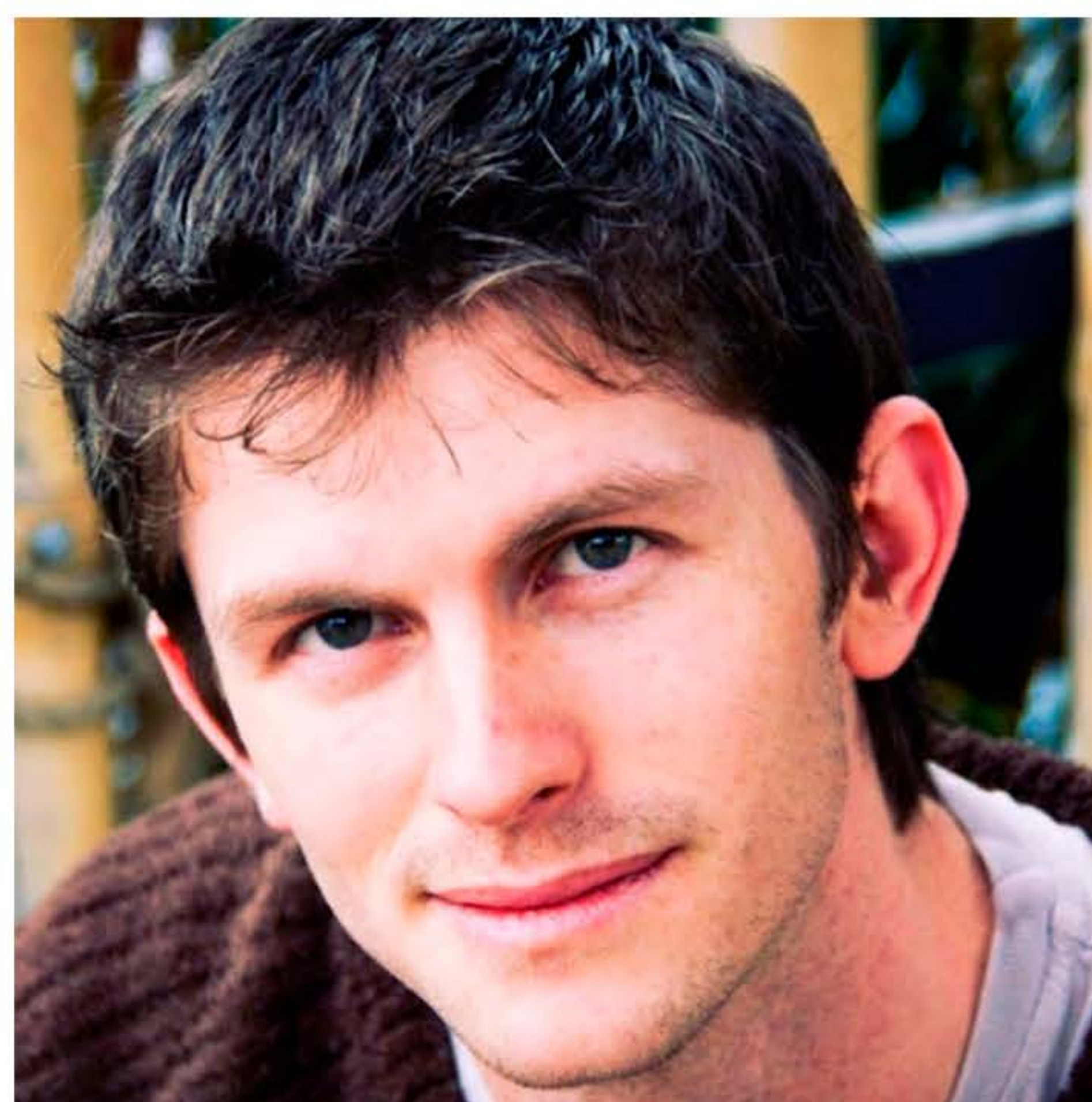




Kieran Warwick é um empreendedor em série, conhecido por seu sucesso com o “The Burguer Collector” um aplicativo social de amantes de hamburguers com a premissa de conectar usuários e lanchonetes, Além disso Kieran a era um empreendedor familiarizado com criptomoedas por já ter trabalhado por ter trabalhado como diretor de marketing de vendas na Blueshyft, uma facilitadora de pagamentos digitais australiana, e por ter acompanhado de perto o desenvolvimento do protocolo de DeFi Synthetix, criado por seu outro irmão Kain Warwick, que foi o que o estimulou a se juntar com Aaron e criar o jogo Illuvium.



Já Aaron Warwick era estudante de engenharia da computação e física, quando começou a programar e construir jogos, além disso, Aaron também possuía experiência com ramos de esporte e com franquias de varejo, sendo a sua mais recente como a varejista de móveis Harvey Norman. Atualmente, Aaron é o co-fundador e designer-chefe de jogos e supervisor de história da Illuvium.





Danny Wilson é um executivo de negócios com mais de 20 anos de experiência e também é uma outra figura chave para a equipe de Illuvium, Danny já obteve o papel de consultor em diversas empresas mas um de seus maiores negócios foi quando abriu uma joint venture junto com o icônico empreendedor australiano, Gerry Harvey, onde em apenas 3 anos esse mesmo empreendimento obteve mais de US\$ 150 milhões em receita e com uma equipe de 150 funcionários. Atualmente, Danny é o diretor financeiro e responsável por parcerias do jogo Illuvium.



John Avery é o chefe do setor de tecnologia (CFO) da Illuvium, John possui mais de 20 anos de experiência no setor financeiro e no desenvolvimento de jogos, tendo como experiência uma série de contratações como consultor sênior de instituições financeiras australianas, uma delas sendo o "Australia National Bank", além disso, John possui um background de desenvolvimento de jogos para celular a partir da sua empresa JNA Mobile que já foi uma das principais editoras da Unity Asset Store, um marketplace que vende recursos para criação de jogos.



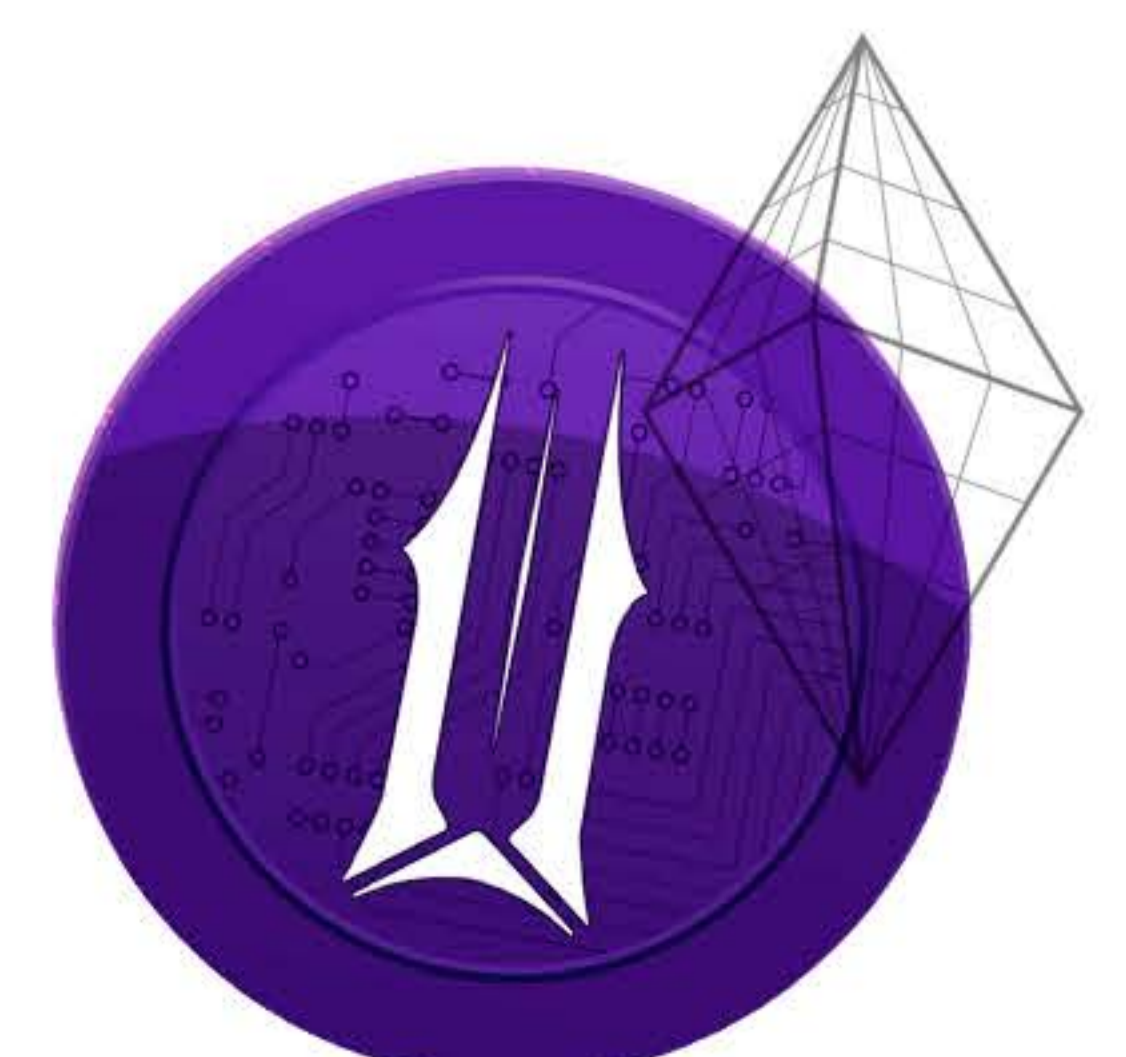




Basil Gorin é o diretor de blockchain da Illuvium, possuindo mais de 15 anos de experiência como desenvolvedor fullstack possuindo um conhecimento amplo sobre tecnologia e desenvolvimento em Java, Web e Blockchain. Basil possui experiência prática no campo de desenvolvimento de jogos NFTs a partir da sua participação no desenvolvimento do jogo Cryptominerworld.



Pedro Bergamini é o engenheiro de solidity senior da Illuvium, sendo um desenvolvedor fullstack com experiência em Business-2-Business usando serviços de nodejs e AWS, Pedro foi responsável por liderar arquitetura de projetos usando React, lidando com equipes de front-end e revisando códigos de outros desenvolvedores para telessaúde, AR e software corporativo, sendo um brasileiro que ocupa posição de relevância no time

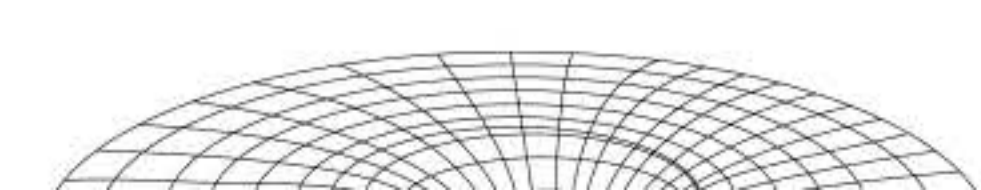
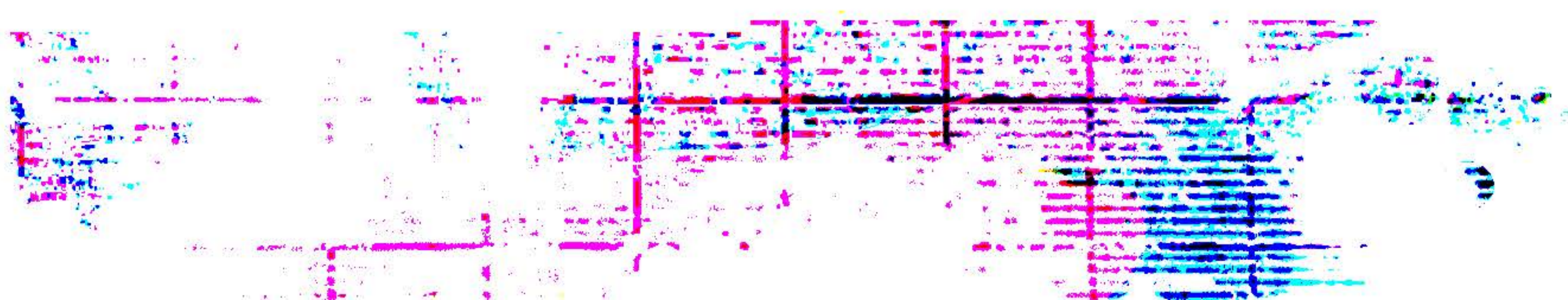




Marcel Reyes é o gerente de marketing e co-colaborador no desenvolvimento da história de Illuvium, Marcel é um escritor altamente criativo com um background de mais de uma década de experiência em marketing, ele será responsável por criar narrativas de alto impacto e escrever parte da história de Illuvium.



Nate Wells ocupa uma função dupla como advisor e produtor de jogo para Illuvium. Nate possui mais de 20 anos de experiência na indústria de jogos, sendo reconhecido por seus trabalhos em Bioshock & Bioshock Infinite. O objetivo de Nate é ajudar os projetos a encontrarem o foco visual que seja compatível com uma UX adequada.

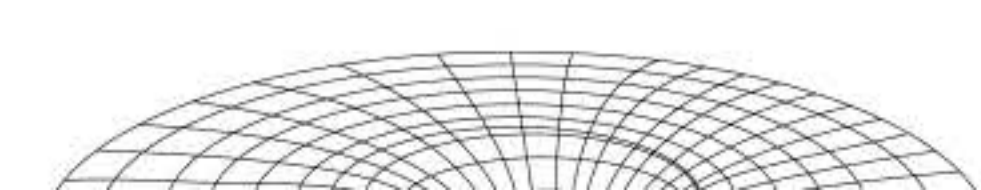
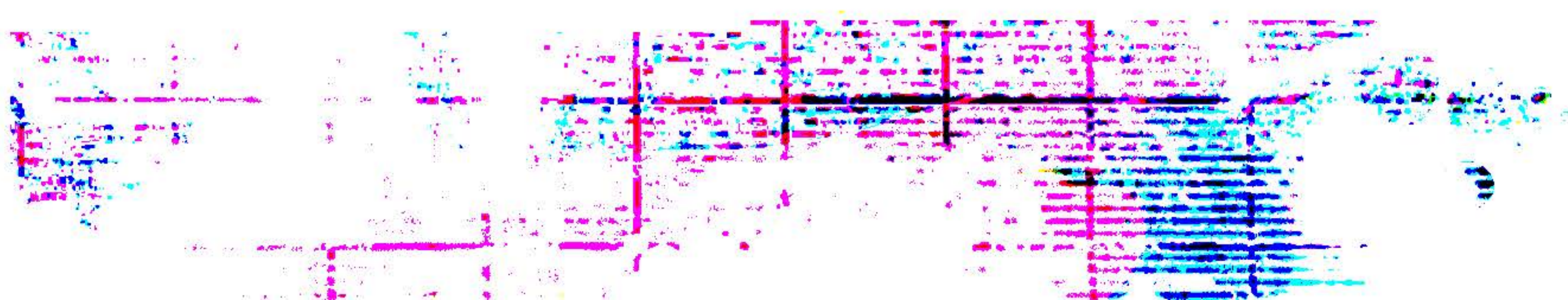




Lionel Pinkhard é o desenvolvedor do jogo dentro da Illuvium, Lionel possui mais de 19 anos de experiência com desenvolvimento de software, tendo trabalhado no desenvolvimento de jogos, aplicativos de criptografia e telecomunicação, sendo particularmente habilidoso em programação de jogos, inteligência artificial e tecnologias de nuvem.



Rogier Van de Beek é pessoa chave por trás da arte conceitual de Illuvium sendo o líder do setor de Arte conceitual, Rogier possui mais de 10 anos de experiência no setor de arte conceitual tendo feito a maioria de seus trabalhos como freelancer, porém, Roger ficou conhecido por seus trabalhos no mundo dos RPGs de mesa sendo reconhecido por ter trabalhado na Paizo, uma editora americana de jogos de tabuleiro, por mais de 6 anos.

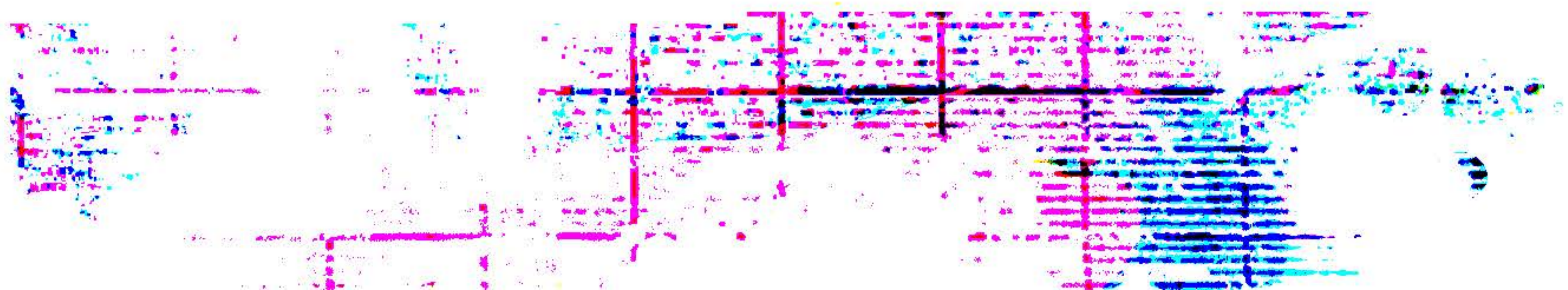




Aleksandr Kirilenko é o modelador líder da Illuvium, Aleksandr possui experiência no setor de modelagem 3D na indústria de publicidade mas seus principais trabalhos foram com cinemáticas de jogos e de desenvolvimento de criaturas e personagens na Platigue Image, um estúdio especializado em animação 3D e efeitos especiais, Aleksandr traz para a equipe Illuvium sua experiência na criação de personagens para dispositivos móveis e VR, criando ativos super realista.



Alexandre Belbari é o responsável por dar vida aos personagens e monstros de Illuvium assumindo o cargo de animador chefe da equipe da Illuvium, Alexandre possui um ótimo currículo já tendo trabalhado em estúdios como Marvel e ILM Lucasfilm e participado de projetos como Transformers, Avengers, Guardians of the Galaxies, Godzilla e Ready Player One, o que o deixa extremamente bem qualificado para o cargo.





Dmitriy Ten é o artista ambiental líder, quer dizer que ele é o responsável por desenvolver ambientes e dar a vida ao ecossistema e flora de Illuvium, Dmitriy possui um certo renome por ter se tornado um dos principais artistas da Cream Electric Art, uma empresa de publicidade australiana mundialmente reconhecida por ser especialista na produção criativa, além disso, ele trabalhou com as maiores agências de publicidade globais do mundo, com um portfólio de trabalhos para clientes altamente sofisticados, como Pagani, Qantas, ESRI, IMAX, Combank, Arnotts, Singapore Airlines, Cadbury e Boeing.



Andrew Wall é o chefe de vídeo dentro da Illuvium, Andrew possui experiência como executivo de jogos, finanças e mídia sendo conhecido por ser o cofundador da maior rede de criadores de jogos de todos os tempos a TGN, Seu papel dentro da Illuvium, será de construir uma influenciadores de vídeo a partir da DAO, garantindo talentos e engajando os principais criadores jogadores de Illuvium, além disso ele criará vídeos premium e transmissões ao vivo para solidificar ainda mais o posicionamento da Illuvium como o videogame de maior significância espaço criptográfico.





## 3.2 PARCEIROS



Além de uma equipe com membros de alto renome, Illuvium também possui parceiros de investimento estratégicos igualmente importantes. Venture Capitals e investidores privados como Yield Guild Games, Delphi Digital, Richard Ma, Stani Kulechov e Sebastien Borget são peças-chaves e incrivelmente valiosos para ajudar a guiar e desenvolver o futuro de Illuvium.

Aqui está a lista completa de venture capitals e investidores privados:

### **Venture Capital's :**

IOSG Ventures

LD Capital

YBB Foundation

Delphi Digital

Stake Capital

Moonwhale Ventures

Lotus Capital

BlockSync

Yield Guild Games

Bitscale

### **Investidores Privados:**

Richard Ma - CEO Quantstamp

Kain Warwick - Fundador da Synthetix

Stani Kulechov - Fundador da Aave

Anton Bukov - Fundador da 1Inch DEX

Tyler Ward - Fundador de Barnbridge

Santiago Santos - Sócio da ParaFi

Dansih Chowdry - CEO da Bitcoin.com

Jason Choi - Spartan Capital/Brockcrunch

Sebastien Borget - Fundador SandBox

Kevin Lu - Desenvolvedor na Band Protocol



# 4. TOKENOMICS



## 4.1 TOKENS

O protocolo de Illuvium está atrelado ao funcionamento de uma DAO e de uma DEX, dentre muitas outras funções DeFi relacionadas com as atividades e operações do game, que é construído em ambiente multi-chain no ecossistema da Ethereum.

O token de governança do Illuvium é o \$ILV (Illuvium), disponível em plataformas como Binance, SushiSwap, 1inch, OkEx e CoinSpot. Ele é utilizado sobretudo para os processos de governança e tomada de decisão, staking e recompensas in-game, podendo ser obtido como forma de recompensa ao completar missões, realizar tarefas e participar de batalhas e competições dentro do jogo. Ele não pode ser usado para compras nem transações P2P.

O token de utilidade de illuvium é o \$sILV (Synthetic Illuvium). Seu valor é atrelado em uma proporção de 1:1 ao valor real do token \$ILV, mas ele pode ser utilizado para transações P2P e compras internas de recursos dentro do jogo, como Lands, Illuvitars, Shards, Craft de armaduras, armas e itens diversos, Imbues (skins) ou Enhacements (melhoramentos). Alternativamente, Ethereum (\$ETH) também pode ser utilizado para muitas compras in-game.

### UMA BREVE HISTÓRIA DO TOKEN ILV

O lançamento do token Illuvium (ILV) em 2 de Abril de 2021 já começou batendo o recorde de maior arrecadação da Launchpad (plataforma de lançamentos) Balancer (@BalancerLabs) até então: "Largest pool by volume ever". Mais de US\$ 38 milhões de dólares foram arrecadados na DAO e mais de US\$ 90 milhões de volume negociado em apenas 72 horas.



Devido ao Hype e ao baixo supply, o token \$ILV chegou a preços extraordinários no mercado, para um jogo que ainda nem havia sido lançado. Comercializado a um valor inicial de US\$ 50 dólares, o token ILV chegou a atingir o preço de US\$1.848 em sua alta histórica (ATH) em 30/11/2021 (uma valorização de mais de 36x de seu preço inicial), o maior valor do token já registrado, momento em que sua capitalização de mercado total ultrapassou os US\$ 1,18 bilhões de dólares e picos de volume de negociação de mais de US\$ 400 milhões de dólares diários.

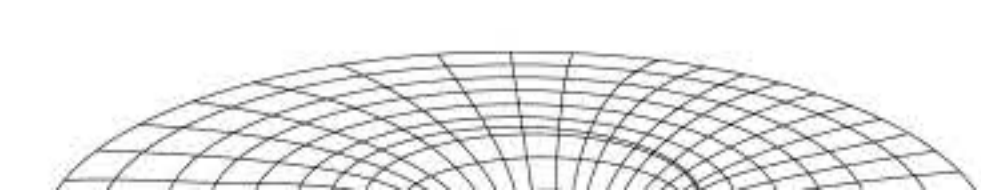
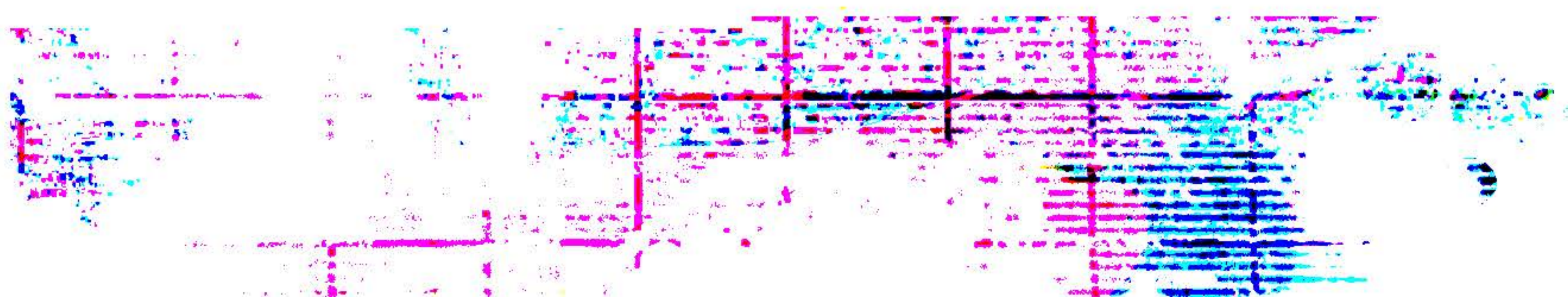
## O EPISÓDIO DO HACK

Outro fato importante envolvendo a trajetória de Illuvium foi o ataque de hackers, ocorrido por conta de falhas encontradas no sistema de contrato de staking do token \$ILV.

No episódio do ataque hacker, os invasores conseguiram retirar tokens da pool (reserva de tokens) do projeto, gerando muito medo e insatisfação por parte dos investidores e da comunidade.

Em uma medida de emergência para manter a segurança do projeto, a pool foi esvaziada, gerando notícias que colocaram em risco o desenvolvimento do projeto, pois o token s\$ILV chegou a desvalorizar 98% em janeiro deste ano (2022), mantendo-se desde então com uma capitalização de mercado abaixo dos \$100 milhões de dólares, mas ainda bastante expressiva diante de um cenário de volatilidade. O valor da moeda desabou de US\$ 532 para uma **mínima histórica (ATL) de US\$ 0,21 em um único dia.**

O projeto decidiu drenar todos os fundos do pool sILV/WETH na Uniswap V3 como forma de prevenir que os ativos da comunidade fossem roubados. Mesmo assim, alguns hackers conseguiram agir a tempo e explorar a falha. No meio da confusão, também foi colocada uma pausa temporária no contrato inteligente responsável pela criação de novos tokens sILV. Atualmente, o token Illuvium (ILV) recuperou parte do seu valor encontrando-se no preço de \$65 dólares (04/11/2022).

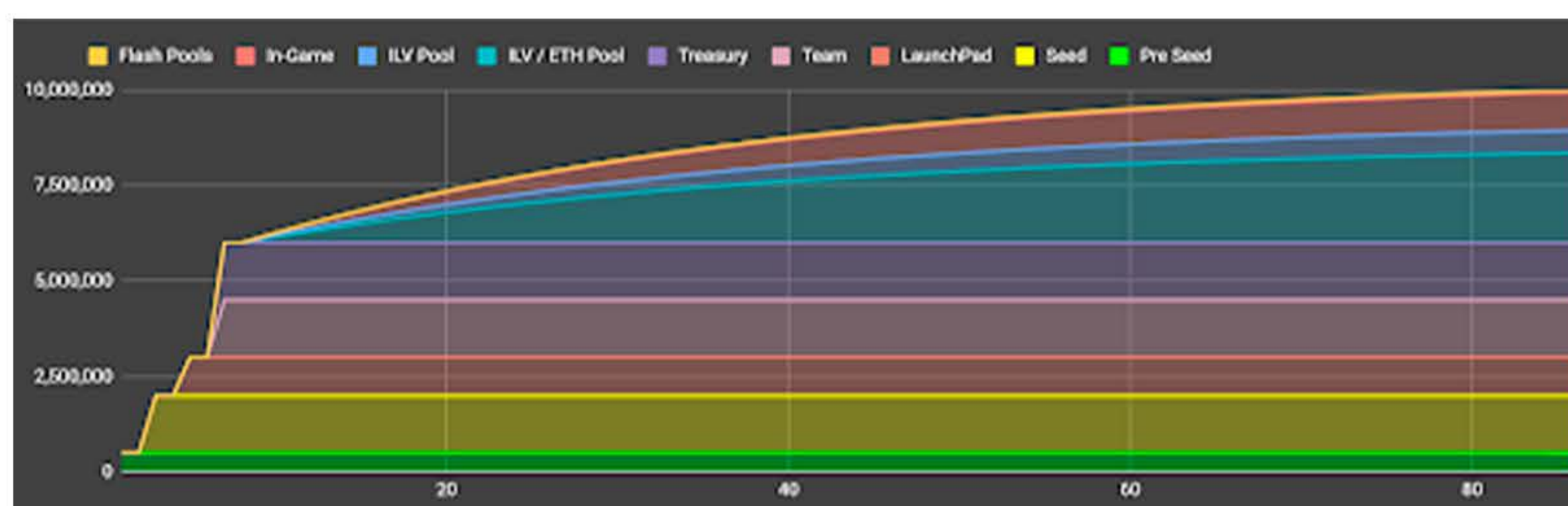




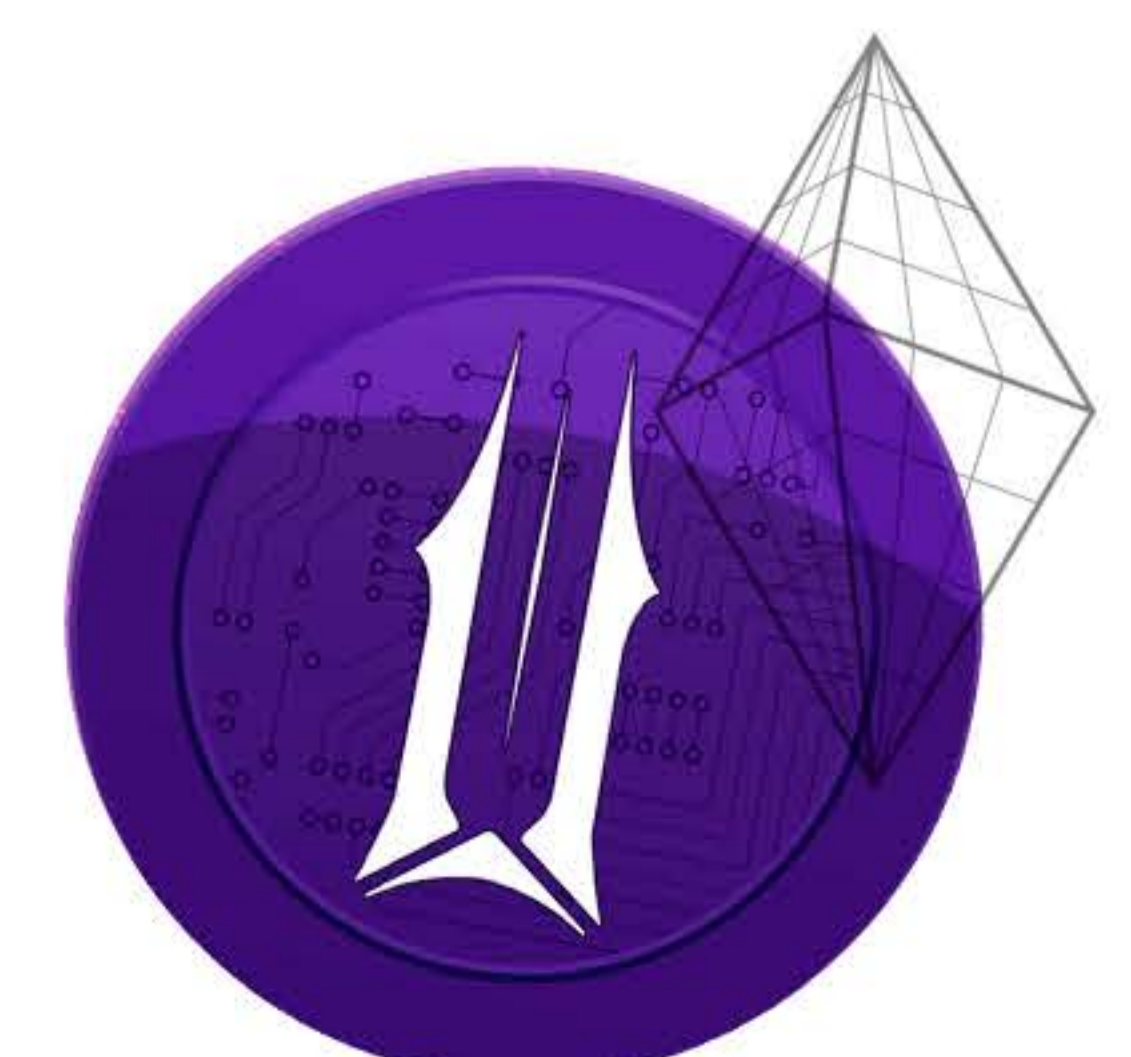


## SISTEMA DE ALOCAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO

A oferta total (total supply) de \$ILV é de 10.000.000 de tokens. A distribuição de tokens está representada nas figuras abaixo:

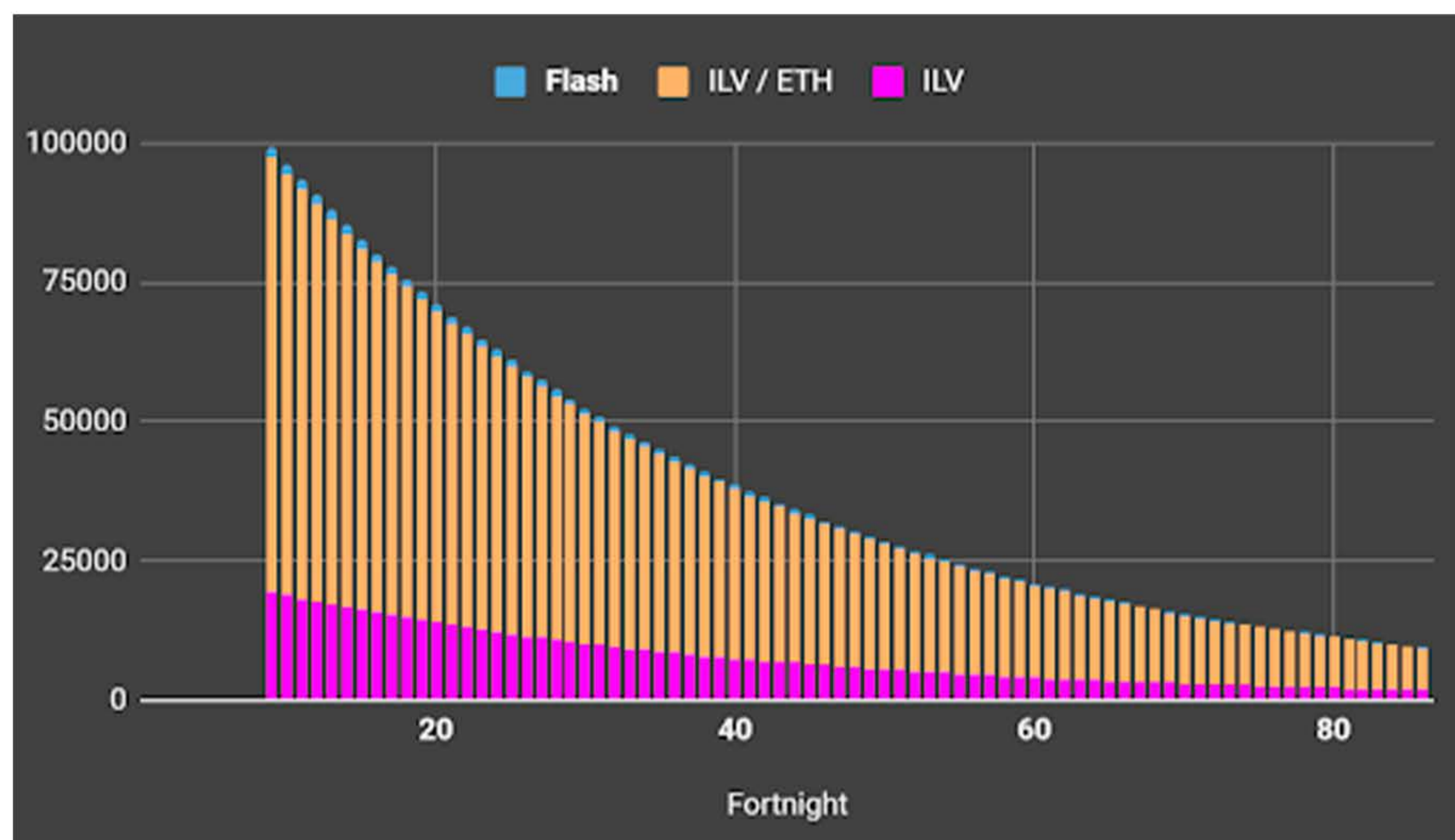


Distribution	Status	Amount	Month
Pre Seed	Concluded	500,000	Dec
Seed	Concluded	1,500,000	Jan
Team	Concluded	1,500,000	Feb
Treasury	Concluded	1,500,000	Feb
Launchpad	Concluded	1,000,000	Mar
Yield farming	On going	3,000,000	May
In-game rewards	Not started	1,000,000	TBC





Com relação à alocação, como podemos ver, há um grande foco no DeFi em Illuvium, já que a parcela de cultivo de rendimentos ou mineração de liquidez (Yield Farming) é a maior posição da distribuição. O ritmo do protocolo de Yield Farming do protocolo é de três anos, sendo a maior parte distribuída nos dois primeiros anos do lançamento do jogo (Balthazar, 2022), como pode ser visto na figura abaixo:



## 4.2 STAKING

O staking de longo prazo é incentivado por meio de um sistema de distribuição que diferencia tokens bloqueados e desbloqueados. Quanto mais tempo um token estiver bloqueado, maiores serão os retornos. O tempo de bloqueio pode ser de até 12 meses.

Ter os tokens bloqueados os torna indisponíveis durante o período selecionado, sendo os retornos primários aferidos em \$sILV2, o token sintético, que pode ser utilizado internamente na plataforma mas só poderá ser convertido para i \$ILV convencional após o término do tempo de bloqueio. As transações entre jogadores e no IlluviDEX serão principalmente em \$ ETH, mas parece que a maioria dos tokens dentro do ecossistema Immutable X pode ser usada dependendo dos requisitos do vendedor (Balthazar, 2022).



## AUDITORIAS

Com relação às auditorias, duas plataformas certificaram os contratos inteligentes tanto dos tokens do jogo (ILV e sILV, auditados pela Certik), quanto do sistema de Yield Farming Rewards (auditoria realizada pela Quantstamp), buscando falhas, vulnerabilidades e brechas de segurança no projeto, que à princípio não foram encontradas.

## 4.3 ECONOMIA

### RECOMPTRAS (BUY BACK)

As compras feitas em \$ETH no jogo serão enviadas para um contrato inteligente que funciona como um cofre. Periodicamente, o cofre usará o \$ETH para comprar um valor equivalente a \$ILV do pool \$ILV/ETH Uniswap V3, mantendo o balanço da Pool de Liquidez e, a partir disso, o \$ILV será distribuído aos detentores de \$ILV com seus tokens em Staking na plataforma.

### MECANISMOS DE QUEIMA E LOOP ECONÔMICO DO JOGO

Os mecanismos de queima e recompra de tokens \$ILV e todo o Loop econômico do jogo à princípio parecem suficientes e minimamente bem detalhados, por mais que se trate de um RPG que, portanto, possui uma infinidade de dinâmicas diferentes de jogo e possibilidades de variação e alteração nos rendimentos obtidos pelos jogadores e mesmo que, em grande parte, muitas das funções, recursos e detalhes da economia do jogo e da gameplay ainda não tenham sido revelados.

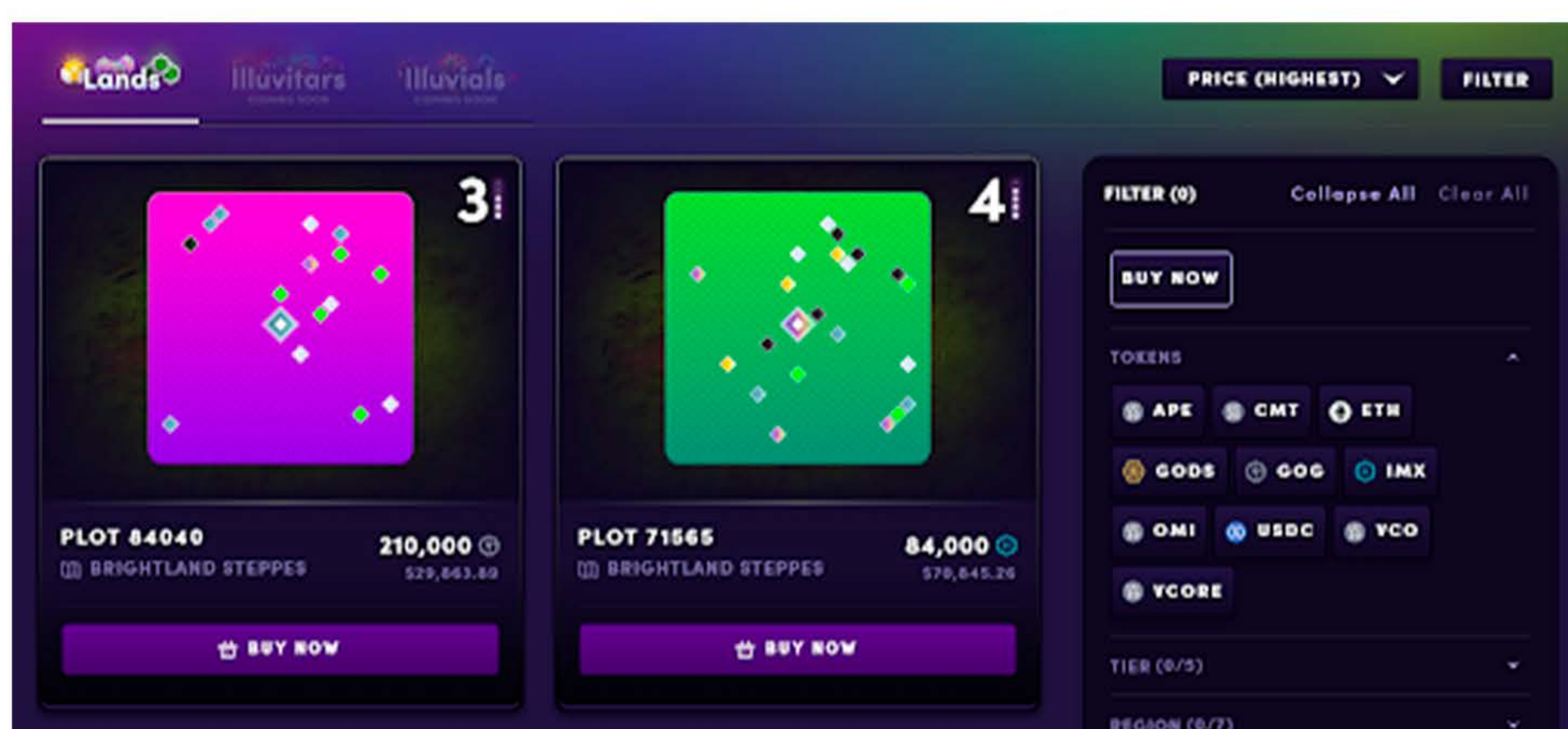
### RENDIMENTOS NO JOGO

Um total de 1.000.000 de tokens estão reservados para rendimentos e recompensas dentro do jogo. Esses tokens serão distribuídos em batalhas, torneios, missões e desafios diários, incentivando e recompensando principalmente a jogabilidade e a habilidade no gameplay, reduz a barreira para que os jogadores com pouco capital participem dos rendimentos do jogo por meio de esforço, dedicação e tempo.



## 4.4 ILLUVIDEX E MARKETPLACE

Quando as NFTs mudam de mãos no IlluviDEX ou uma aposta é feita, 5% do valor da transação é tomado como taxas. A Immutable-X também carrega uma pequena taxa limitada para todas as transações do marketplace para cobrir as taxas de gás, mesmo que à princípio isso pareça “gratuito” para o usuário. Como dissemos, não apenas Lands e Tokens poderão ser trocados no marketplace, mas quase todo tipo de recurso existente dentro do jogo estará disponível para negociação direta.



## 4.5 SOCIALNOMICS

Tamanho total da comunidade ( quantidade de seguidores nas mídias sociais).

Plataforma:	Seguidores:	Link:
Twitter	346.900	<a href="https://twitter.com/illuviumio">https://twitter.com/illuviumio</a>
Discord	195.553	<a href="https://discord.com/invite/illuvium">https://discord.com/invite/illuvium</a>
Youtube	45.600	<a href="https://www.youtube.com/c/Illuvium">https://www.youtube.com/c/Illuvium</a>
Telegram	23.754	<a href="https://t.me/illuvium">https://t.me/illuvium</a>
Instagram	23.700	<a href="https://www.instagram.com/illuviumio/">https://www.instagram.com/illuviumio/</a>
Facebook	14.995	<a href="https://www.facebook.com/illuviumio/">https://www.facebook.com/illuviumio/</a>
Tik Tok	13.400	<a href="https://www.tiktok.com/discover/illuvium">https://www.tiktok.com/discover/illuvium</a>



Illuvium tem um número bastante considerável de seguidores nas redes sociais, uma comunidade muito grande, de tamanho expressivo, certamente posicionada entre as 10 maiores dos jogos em blockchain e play to earn. Além disso, sua comunidade tem a fama de também ser muito forte e engajada.

Em nossa análise, consideramos apenas as 3 redes de maior expressão do jogo, no que diz respeito ao alcance e à quantidade de membros, ou seja, Youtube, Discord e, principalmente, o Twitter.

## TWITTER

O Twitter é a plataforma mais popular para se acompanhar o projeto, com mais de 340.000 seguidores, dentre os quais estão incluídos muitos outros projetos de jogos em blockchain relevantes.



Criado em outubro de 2022, o Twitter de Illuvium tem 1,844 tweets em 2 anos, média de cerca de 2,5 posts por dia. No entanto, hoje Illuvium se encontra em uma de suas fases mais ativas, com média de 4 postagens diárias no último mês. Mais recentemente, inclusive, parece que os vídeos curtos têm sido a principal maneira utilizada pela equipe para compartilhar novidades e atualizações.



*“Com aproximadamente 340.000 seguidores, adorariamos ver a taxa de engajamento da Illuvium entre 1-3%, traduzindo entre 3.400 – 10.200 interações por Post. Pelo que podemos ver nas postagens recentes, elas terminam entre 196 a 4.119 interações, o que se traduz em 0,05%-1,2%. As postagens com mais hype parecem ser eventos ou competições, além de trailers do jogo” (Balthazar Research, 2022).*

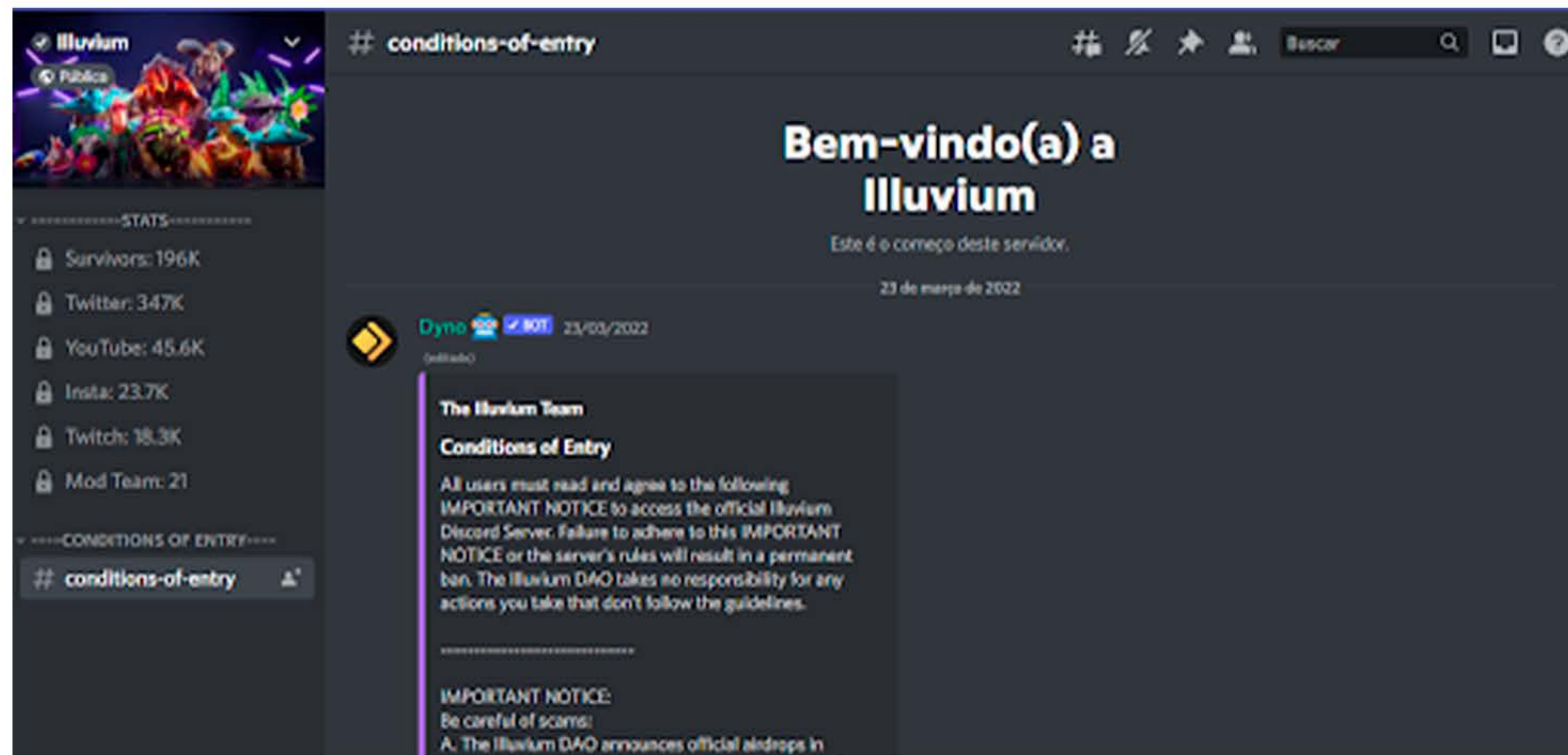
Em um relatório de pesquisa publicado pela Balthazar Research há cerca de dois meses, a taxa de engajamento do twitter de Illuvium ficou entre 0,05% e 1,2% (cerca de 196 a 4.190 interações por post). No entanto, em investigação mais recente, conduzida por nós durante a elaboração deste relatório, encontramos um resultado um pouco diferente, com uma taxa de engajamento um pouco menor.

A taxa de engajamento do Twitter de Illuvium atualmente está entre 0,05% e 0,45% (o que corresponde a algo em torno de 190 a 1600 interações por postagem). Isso significa que, no range mínimo, a média encontrada por nós é semelhante ao resultado obtido pelo relatório da Balthazar, de 2 meses atrás (ou seja, 0,05%), no entanto, no range máximo, temos uma atividade quase 3 vezes menor nos posts de maior alcance e relevância (0,45% de engajamento nas postagens do twitter mais populares do projeto no último mês).

Desde o episódio do hack e a virada do ano, após a alta histórica do mercado cripto no final de 2021, certamente as redes sociais e o engajamento da comunidade de Illuvium perderam força, junto da desaceleração da economia do jogo. Além disso, o atual momento de baixa do mercado também é outro fator que contribui para a redução da interação da comunidade.



# DISCORD

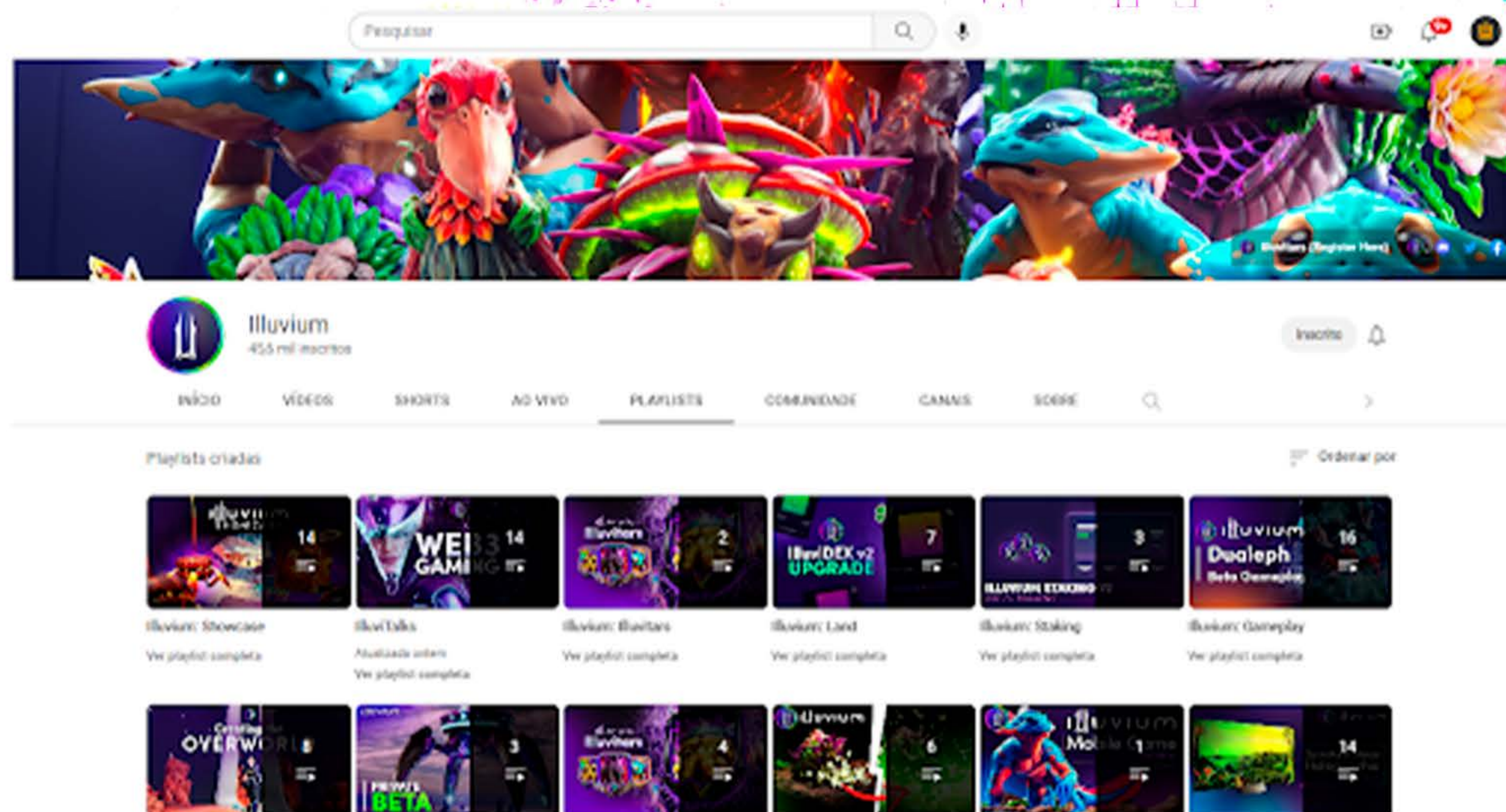


Discord é o segundo lugar mais popular se você faz parte da comunidade de Illuvium. O servidor do jogo tem diversas salas de bate papo e diferentes e canais de notícias e anúncios que são bem organizados, com idiomas variados e moderadores de nacionalidades distintas. Os membros do Discord costumam ainda ter acesso a “vazamentos” de informações sobre o jogo com certa antecedência, através de posts da equipe.

“Para um canal de discord com esse número de membros, esperávamos bastante atividade nos diferentes canais e não ficamos desapontados. A comunidade parece tão forte e ativa quanto dizem ser” (Balthazar, 2022). Apesar de termos averiguado fato similar ao observado com o Twitter, de que hoje a taxa de engajamento do Discord de Illuvium é bem menor do que a que já foi averiguada em tempos passados, o Discord do jogo ainda se encontra entre os mais movimentados dentre todos os projetos de jogos play to earn.



# YOUTUBE



O Youtube de Illuvium tem cerca de de 45.000 inscrições e mais de 2 milhões de visualizações, o que é um número consideravelmente alto para o Youtube de um jogo (sobretudo no cenário web3). Embora os vídeos individuais não tenham uma quantidade muito grande de visualização, é possível observar o trabalho e o esforço empenhado pela equipe tanto na produção quanto na recorrência e constância da divulgação destes materiais.

O conteúdo destes vídeos varia, indo de conferências e AMAs com os cofundadores do projeto, passando por teasers e clipes menores, mostrando o trabalho de desenvolvimento da equipe e parte do dia a dia do time, até à exposição de conteúdo de dentro do jogo, mostrando ataques, habilidades, personagens, criaturas, ambientes e cenários. “Ao todo, eles parecem atingir entre 6.000 e 10.000 espectadores por vídeo” (Balthazar, 2022).

O canal é bem dividido e organizado, com diferentes listas de reprodução, tornando mais fácil encontrar o que você está procurando. Os vídeos são de alta qualidade e parecem despertar o entusiasmo de muitos membros da comunidade, sendo o Youtube portanto uma das principais formas de se informar com profundidade sobre o projeto.



## ANÁLISE SOCIALNOMICS

É importante pontuar, enfim, que o engajamento no Youtube e no Discord parecem ser ligeiramente maiores do que o que atualmente é visto no twitter, o que nos faz questionar porquê o engajamento do projeto é tão baixo no Twitter, uma das redes mais populares para se acompanhar projetos dentro do segmento GameFi.

Para concluir, podemos ainda comparar o tamanho da comunidade do projeto com dados on-chain sobre Illuvium, coletados em plataformas como Dune Analytics, Dapp Radar e Etherscan.

Tamanho da comunidade	Muito grande (343k Twitter e 199k Discord).
Taxa de Engajamento (Twitter)	0,05% a 0,45% (190 a 1600 interações por post)
Total Addresses	Cerca de 70.000 carteiras (quase 20% das redes)
Holders	23.902 carteiras (por volta de 7% das redes)

Podemos verificar que, para uma comunidade consideravelmente grande (mais de 340 mil pessoas) e com um engajamento relativamente baixo no twitter (menos de 0,45% ou 1600 interações por post), Illuvium possui um número bastante expressivo de stakeholders e jogadores de fato interessados no projeto, o que pode ser comprovado pelos 23.902 holders do token ILV (por volta de 7% da comunidade) e pelas mais de 70.000 mil carteiras que interagiram com o contrato do token e o protocolo do jogo, através da IlluviDEX (o que corresponde a cerca de quase 20% da quantidade total de seguidores do projeto no Twitter).

De fato, é bastante relevante considerar que cerca de 20% da quantidade total de integrantes da comunidade do projeto (1 em cada 5 pessoas, somando um total de 70 mil) já entrou no jogo, registrou e vinculou a sua carteira ao protocolo de Illuvium ou interagiu com o contrato do token ILV e com a IlluviDEX, o que nos mostra que, realmente, uma grande parte da comunidade é formada por jogadores que estão envolvidos e conectados com o projeto de uma forma verdadeira.



Igualmente, os 23.902 holders (7% da comunidade) somam um número considerável de pessoas que continuam a possuir tokens ILV em suas carteiras mesmo depois de episódios como o hack do token e o atual momento de volatilidade e de baixa do mercado, a nível macroeconômico.

Esse tipo de engajamento e envolvimento da comunidade é um dos fatores que pode contribuir para garantir o sucesso do jogo à longo prazo, caso o lançamento das versões de acesso público esteja alinhado com as expectativas dessa comunidade que, ao que tudo indica, aguarda ansiosamente para participar do projeto e poder, enfim, jogar Illuvium, seja para ganhar ou para se divertir.

## 5. DAO & GOVERNANÇA

### 5.1 ILLUVIUM DAO

A DAO Illuvium foi construída para ser governada pela comunidade do jogo. Os detentores de tokens \$ILV participam da governança e manutenção do protocolo através do Conselho Illuvinati. Os membros do conselho serão eleitos pelos detentores de \$ILV por meio de indicação e votação. O período de votação da eleição é de 72 horas e os cinco indicados mais adequados ascendem ao conselho para governar a plataforma.

Um dos grandes fatores de sucesso por trás de Illuvium está na força, na transparência e na eficiência do funcionamento de sua comunidade. O conselho Illuvinati possui um sistema de governança horizontal em que os detentores do token serão responsáveis pela manutenção do protocolo, tomadas de decisão e governança da comunidade (Balthazar, 2022).



Por diversas vezes, Illuvium já foi apontado como um dos projetos mais descentralizados dentre todos os jogos em blockchain, ou seja, um dos jogos que de fato propõe dar maior poder de decisão, influência e valor para a opinião e as vontades de sua comunidade.

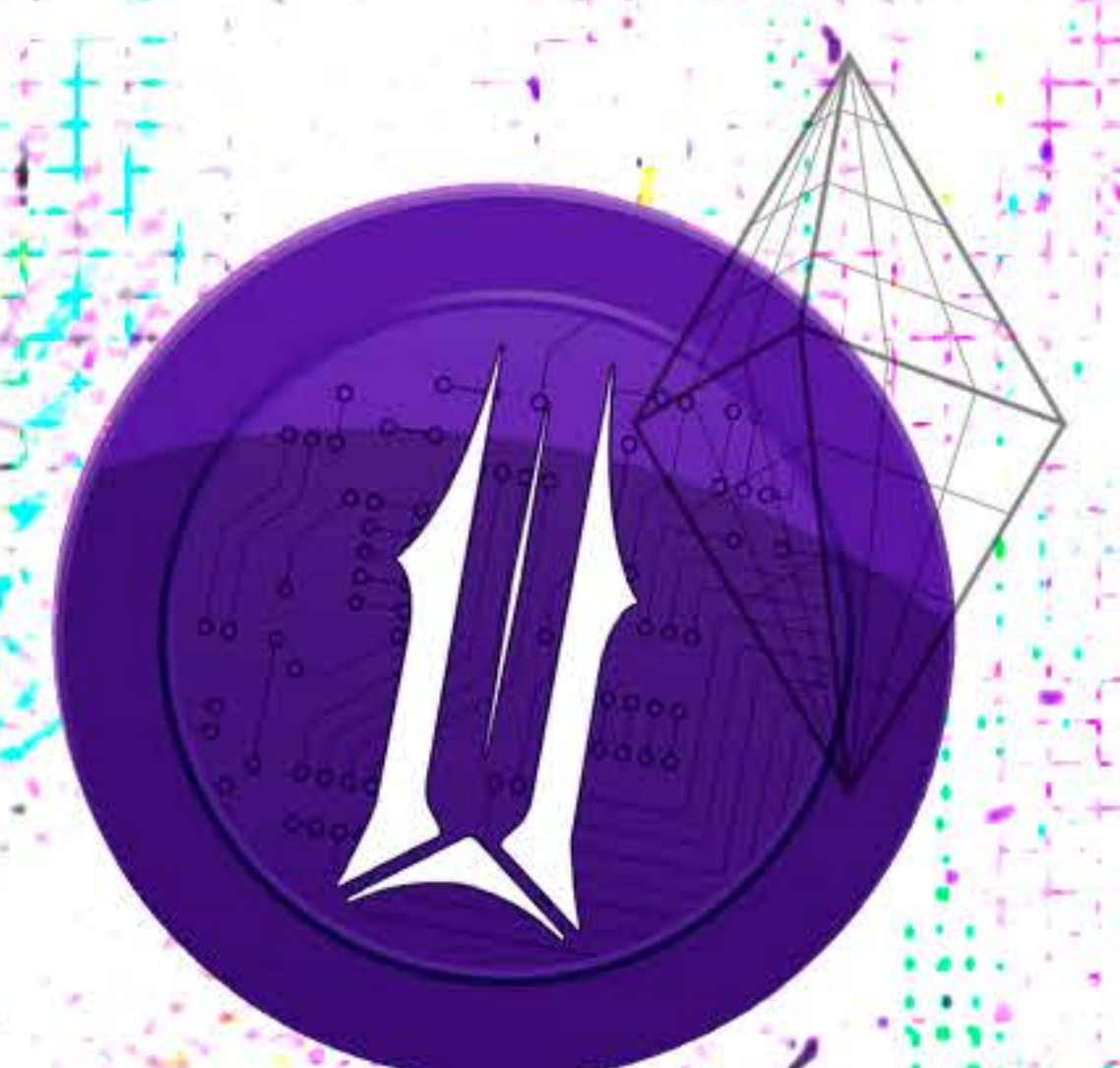
## 5.2 O CONSELHO ILLUVINATTI

O conselho Illuvinatti e as diretrizes de organização da comunidade em Illuvium são baseadas em um sistema de DAO destinado a descentralizar as tomadas de decisão do projeto.

Dentro do conselho Illuvinatti também foi estabelecido o conselho de voto eleitoral, em que os detentores do token denominam integrantes da comunidade para representá-los, escolhendo os melhores integrantes do conselho para coordenar a vontade coletiva da comunidade em relação aos rumos da plataforma.

Para reduzir a plutocracia, o voto é quadrático. Isso significa que quanto mais \$ILV você utiliza para votar, menos eles pesam. Este mecanismo é bem conhecido como uma forma justa de pesar votos. As propostas para o DAO podem ser submetidas a um repositório GitHub e devem atingir a maioria absoluta para serem aceitas.

O período de governo para o conselho é uma época. A duração de uma época pode ser configurada por meio de propostas, mas durante a época, a principal tarefa dos membros do conselho é debater e votar nas propostas. Os membros do conselho receberão uma bolsa pelo trabalho, que é paga em \$ILV pela IlluviumDAO.





# 6. ROADMAP

## 6.1 VISÃO GERAL

A estratégia de marketing para o jogo de Illuvium busca como público alvo o usuário de DeFi e o público mainstream, no caso os gamers.

A estratégia para alcançar o usuário de DeFi consiste em parcerias com protocolos de DeFi oferecendo Flash Pools de rendimento, fornecendo liquidez ao jogo e exposição o usuário do protocolo ao token ILV, com a expectativa de convertê-lo a um usuário também do jogo. Outra estratégia é oferecer a comunidade desses protocolos de DeFi, NFTs promocionais gratuitos, que apesar de não poderem ser usados no jogo servirão como colecionáveis exclusivos e únicos.

Agora quando falamos do roadmap o primeiro ponto que conseguimos analisar é que ele não tem seus prazos de desenvolvimento divulgados ao público, deixando a comunidade limitada a saber somente quando começa e termina algum dos pontos do mesmo. Essa abordagem foi adotada devido a uma série de atrasos não previstos derivados do desenvolvimento de UI/UX, reestruturação gráfica, bugs e balanceamento do jogo, alguns desses que puderam ser notados durante o beta privado.

Além disso o roadmap é dividido em duas partes: Tecnologia e Vendas.

## 6.2 ROADMAP TECNOLÓGICO

é a parte do roadmap responsável por listar e datar os desenvolvimento tecnológicos feitos pelo time de Illuvium



## Tecnologia

Protótipo inicial - novembro de 2020 **concluído**

Transição para o Unreal Engine - dezembro de 2020 **concluído**

Contrato inteligente de token - fevereiro de 2021 **concluído**

Primeiro trailer cinematográfico - março de 2021 **concluído**

Contratos de Yield Farming V1 - Maio de 2021 **concluído**

Trailer do Auto Battler - setembro de 2021 **concluído**

Contratos de Yield Farming V2 - março de 2022 **concluído**

Beta privado - março de 2022 **em andamento**

Beta público: Arena, Overworld e Zero - (Próximo)

Versão para celular - (Próximo)

Segundo Grande Título Illuvium - (A ser anunciado)



No momento o desenvolvimento segue estacionado no beta privado para resolução de alguns dos problemas já citados, como otimização do jogo e resolução de bugs.

## 6.3 ROADMAP DE VENDAS

é a parte do roadmap responsável por listar e datar as vendas de tokens e NFTs que ocorreram.

### Vendas

Pré-seed - dezembro de 2020 **concluído**

Venda Seed - janeiro de 2021 **concluído**

Venda inicial do Balancer Liquidity Bootstrap - março de 2021 **concluído**

Pool de liquidez na SushiSwap - abril de 2021 **concluído**

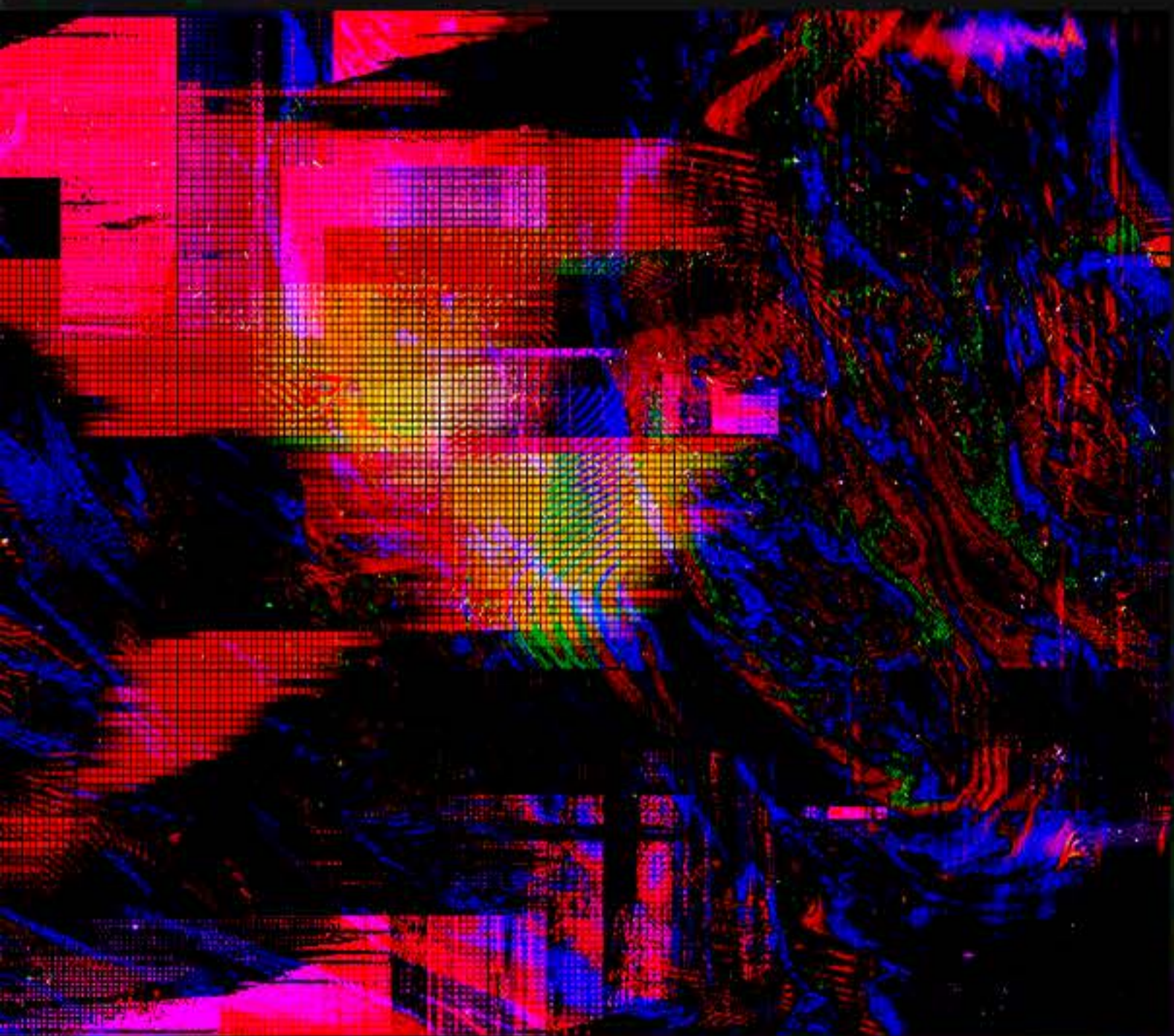
Yield Farming - maio de 2021 **concluído**

Primeira venda de lands do Illuvium: Zero - Junho de 2022 **concluído**

Primeira venda de Illuvitars - **(A ser anunciado)**

A próxima venda de NFTs será a dos Illuvitars, porém, como a funcionalidade de álbuns ainda está em desenvolvimento a venda não possui uma data definida.





WEARE DUX.COM