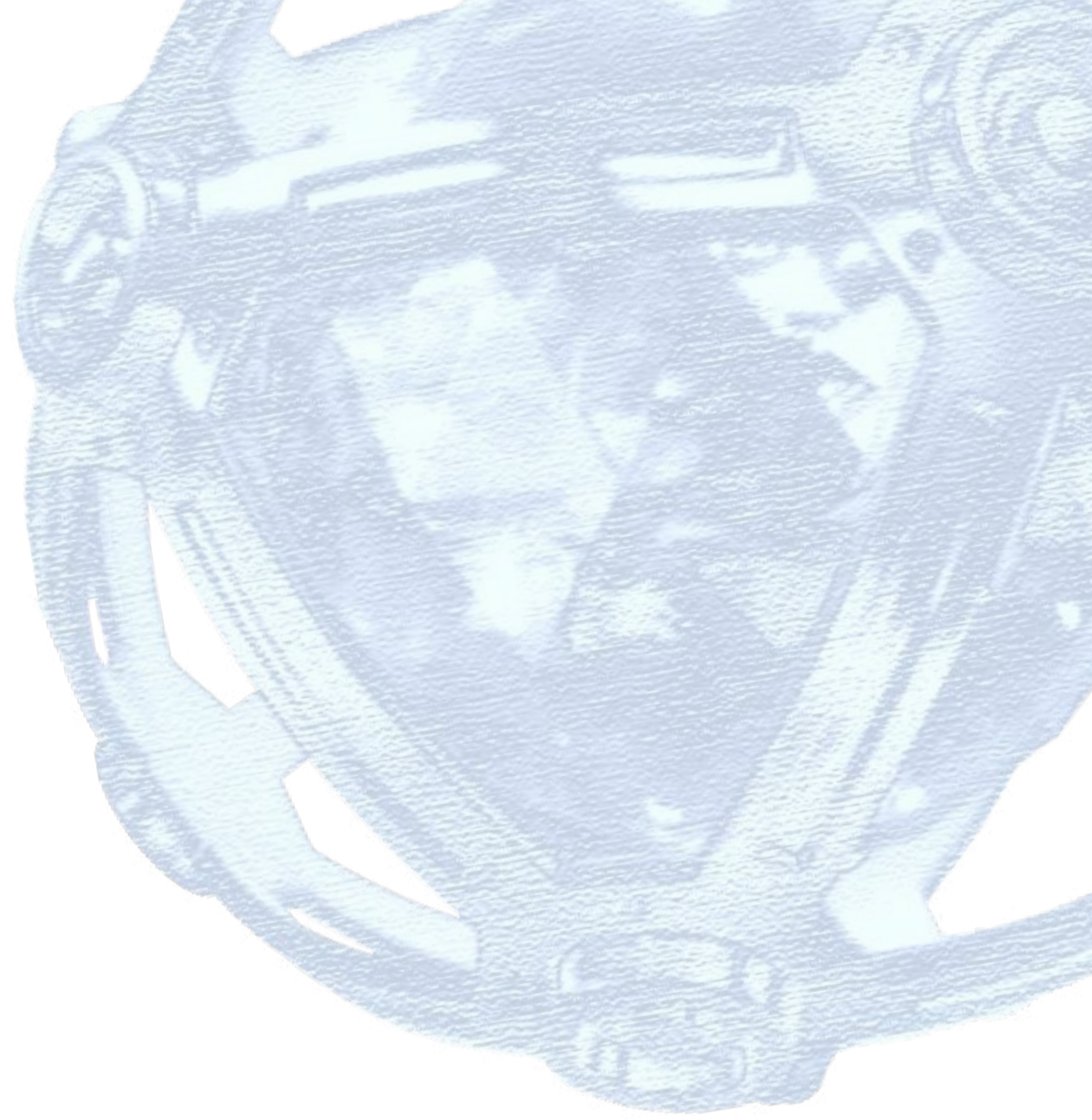


BOUNTYKINDS

- 公式ライトペーパー -





目次

THE INTRODUCTION

BOUNTYKINDSとはどういうプロジェクトなのか

3

THE POTENTIAL

ブロックチェーン技術の観点から見出せるBOUNTYKINDSの可能性

4

THE NARRATIVE

BOUNTYKINDSの世界観とあらすじ

5

THE GAMEPLAY

BOUNTYKINDSに登場するキャラクターたちの紹介

6

THE CHARACTER

独自の経済権の循環を司るTriple Token System

9

THE TOKEN

「BOUNTYKINDSはゲームがたくさんできるゲームである」

16

THE ROADMAP

未来のBOUNTYKINDSのかたちとは

21

THE CONNECTION

BOUNTYKINDSを支えるPartnerの紹介

22

THE SOCIALS

BOUNTYKINDSのSNS情報

23

BOUNTYKINDSは ブロックチェーンゲームの 現状に刺激を求めるゲーマー たちによって考案されたプロジェクト

ブロックチェーンゲームはまだ黎明期だと考えているが、その利益重視の性質上、大多数のゲームプレイヤーは、戦略を練ったり、アイテムを揃えたり、ゲームでの駆け引きをしたりといった楽しさよりも、収益性を求めている。

BOUNTYKINDSはそれを打破するプロジェクトである。Web3やブロックチェーンの分野で統一的な哲学に基づいて発展する世界の構築を目指す。

ボードゲーム、タクティクスPvPゲーム、FPS/TPSゲームなど、開発の最初の数フェーズは、自分たちで遊びたいゲームをLaunchしていく予定。その後のゲームは、私たちが理想とするプレイヤー主体のDAOを実現し、合議制によって決定していく。

開発者、投資家、ゲームプレイヤーの三者がBOUNTYKINDSの世界構築に貢献することができる。それを可能にするのはBOUNTYKINDSの経済を健全かつ実現可能な形で循環させる貢献度を数値化してそれによって報酬分配を決める新しいギミックContribute-to-Earnだ。

BOUNTYKINDSはマルチチェーンを目指しています、最初はBinance Smart Chain(BSC)で起動させますが、使用可能チェーンの選定追加をユーザーガバナンスにて決定し追加して行く。チェーンは常に切り替え可能となり、全てのトークンやNFTは1対1で交換可能だ。Binance Smart Chain(BSC)は、スマートコントラクトに対応したBinance Chainの平行ブロックチェーンで、分散型アプリケーション(DApps)のためのパーミッションレス型のプラットフォームだ。BSCは5秒のブロックタイム、クロスチェーンでの資産移動、EVMとの互換性、Proof of Staked Authorityというコンセンサスプロトコルによりスケーラビリティを確保していく。

BOUNTYKINDS BINANCE SMART CHAIN 上の LAUNCH

BSCは、EthereumのERC20規格と同様の機能を持つBEP20トークン規格を採用している。他のチェーンの主要なデジタル資産は、ペッグされたBEP20トークンの形でBSCに移植することができる。世界最大級のクリプト企業に支えられたEthereumに代わる低コストで高速なサービスとして、Smart Chainは既にそのチェーン上でさまざまなDAppsやDeFiアプリが稼働している。Smart Chainは分散型金融やゲーム、ギャンブル用のDApps、NFTコレクションの収集など様々な分野で使用されている。特にアジア圏のユーザーが多い傾向にあり、ガス代の安さや安定性と安全性のバランスを鑑みてBOUNTYKINDSは最初のチェーンとしてBSCでの開発を選んだ。

THE NARRATIVE

人間は人口増加と氷河期による飢餓と
各国間での紛争で環境が破壊され、
地球管理用ヒューマノイドを残し新天地を求め外宇宙へと旅立った。
それから既に300年が過ぎ、
ヒューマノイド達は独自の生態系を築き上げ繁栄していた。

西暦3313年

月起動上で原因不明の爆発が観測され次元の歪みが生まれる。
その歪みがワームホールとなり4つの種族がこの世界に現れる、
彼らも新天地を探す種族であった。

この種族達の一部は遥か太古より地球に干渉し人類に叡智を与えてきた
種族であったが母性のある銀河での星間戦争の激化により地球から去っていた。
辺境の銀河にある地球の価値は無価値とされ、長らく放置されていた。
そう、星間戦争の最終兵器により彼らの銀河が滅ぶまでは。

己の種の存続をかけ激しく交戦する5つの種族たち。

戦乱が続き、種族間だけでなく同種族での争いも勃発し戦火は拡大の一途を辿った。

1種族が全ての種族を滅ぼすまで続くのか？

そう思われた時、各種族の長が1つの盟約を結んだ。

**種族を問わず、年に一番多くの戦果を上げた者が、翌1年間世界を統治する事とし、
この戦乱を終わらせ共存共栄の道を歩む事とする。**

新年号・星暦00年

新たな歴史が幕を開けた。

この盟約により

世界の覇権を競いながら

共存共栄し発展する

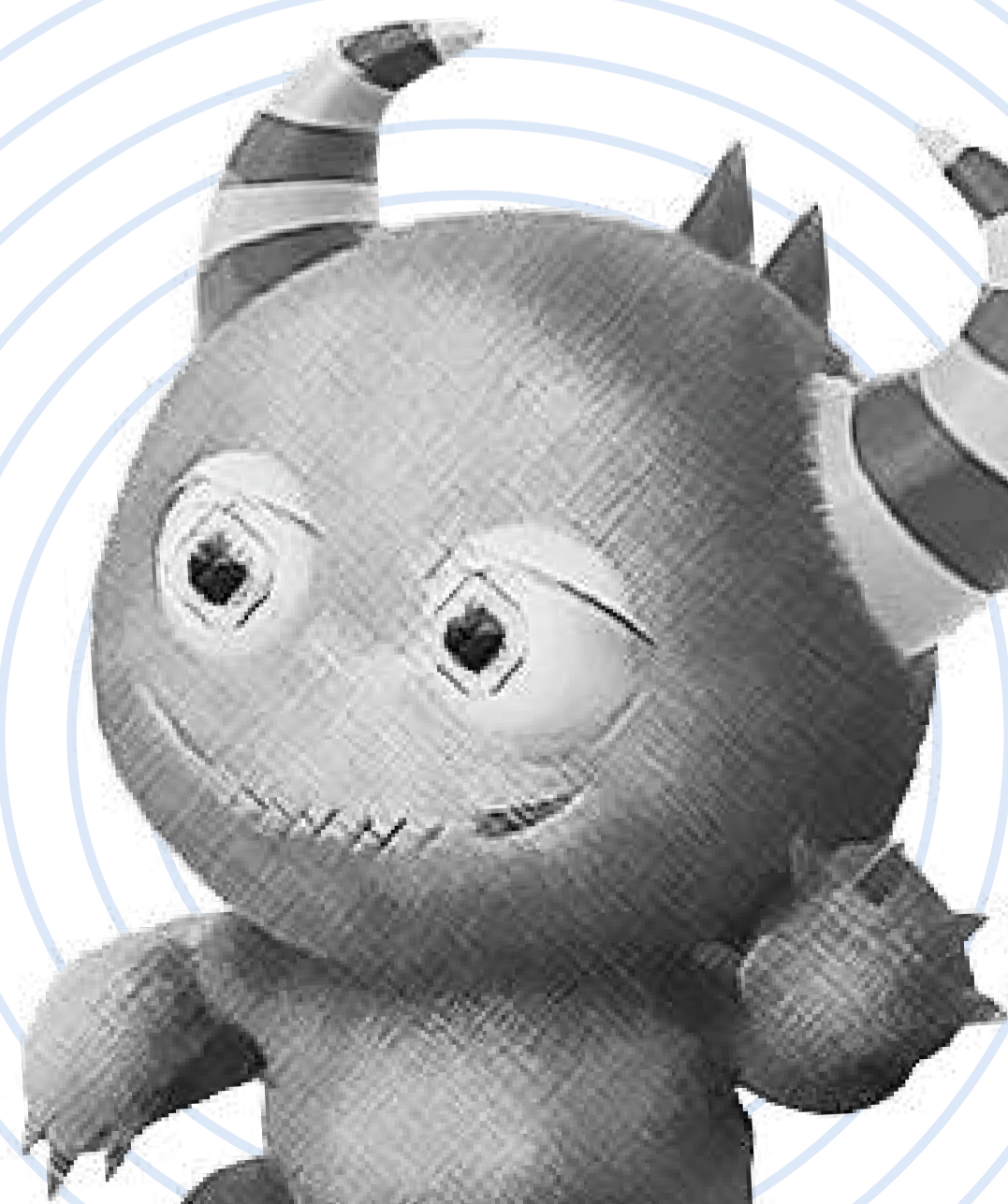
世界の幕開けとなった。

α版テストプレイ: SEASONAL RANKING BOARD GAMES TURN-BASED PVP COMP STRATEGY ABILITY SYNERGY LOOT COLLECTION

αテストの段階では、ターン制のPvPゲームモードが可能で、他のプレイヤーと競い合いさまざまなNFTの組み合わせの戦略を練って勝敗を決める。BOUNTYKINDSワールドボードでは、サイコロを振ってゲーム世界にあるいくつものマスに当たったらそれぞれの決まった報酬がもらえる仕様になっている。α版中は数十マスしか実装されないが、正規版だと数万マス規模のWorldマップになる。

**BOUNTYKINDSは
ゲーム愛好家の集いによって考案された。
だから色んなゲーマーが楽しめられるような
ゲームが今後導入されること間違いなし。**

これらのゲームが正規版までのBOUNTYKINDSの主な2つの軸になり、開発が進むにつれてマルチプレイヤー系、ファーストパーソンシューティング(FPS)など、数多くのゲームもいずれ導入される予定。



BOUNTYKINDS ALPHA TEST GAMES ターン制攻略PVP

α版実装時にプレイヤーがアクセスできる主な2つのゲームモードの1つは、ターン制のタクティカル(攻略)PVPだ。プレイヤーはNFT3体でチームを編成し、他のプレイヤーに対して戦略を立てて戦闘を行う。10ターン後に最もHPが多いプレイヤーが勝者となる。プレイヤーは、シナジー効果や装備するアイテムによって、誰を盤上に出したり、属性と種族絡みを考慮した作戦を立てるなど戦略性が問われるゲームモードである。

勝利すると、\$BWPと\$YUを獲得することができて、PVPマッチに参加すると2FFEが消費される。

GUARDIAN COMMANDER 12 Owner: BountyKinds

Blood union point : 12

Rent end time 12:00:00 25-12-2022

Level 165/200 600/1000

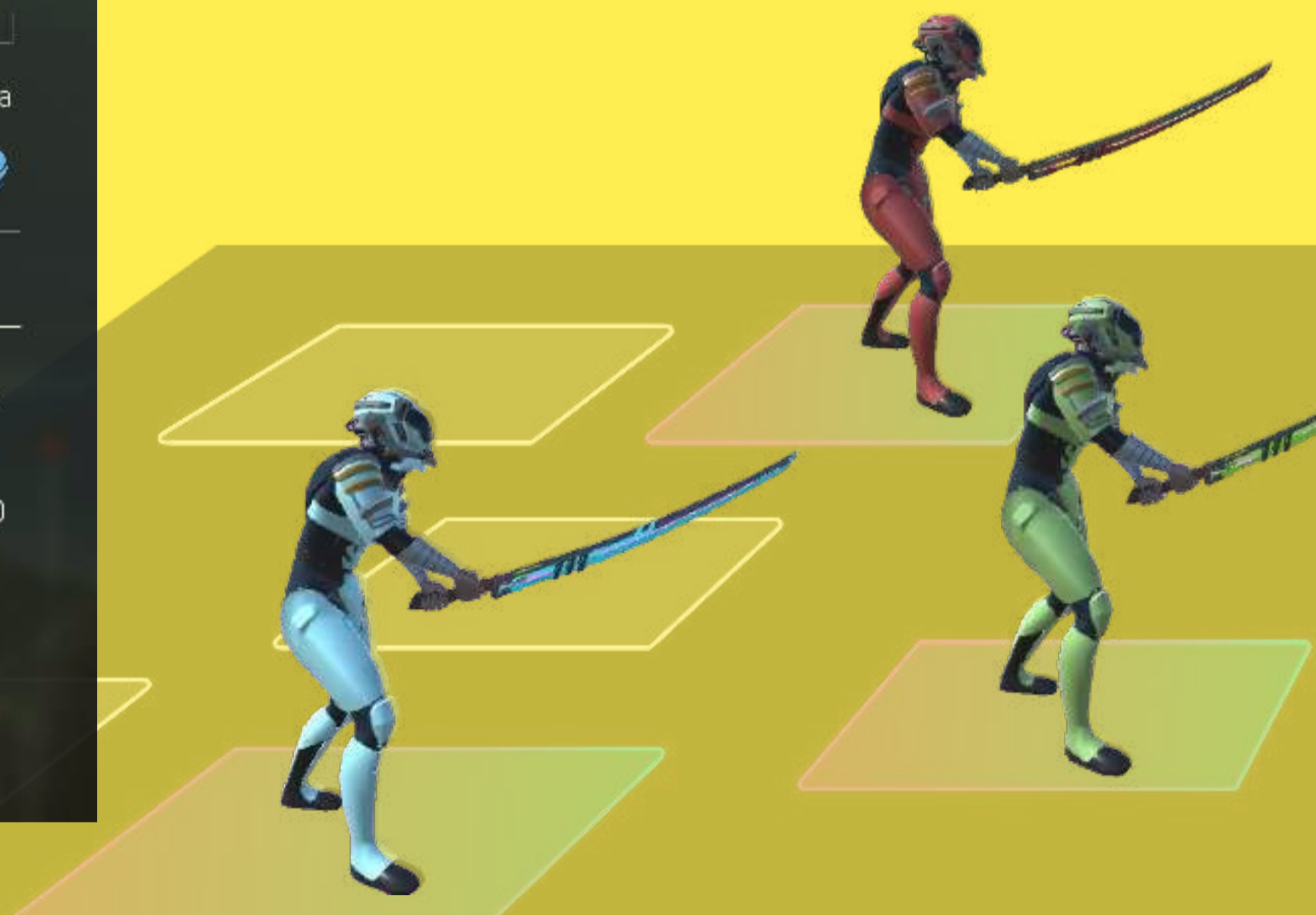
Uncommon Humanoid Aqua

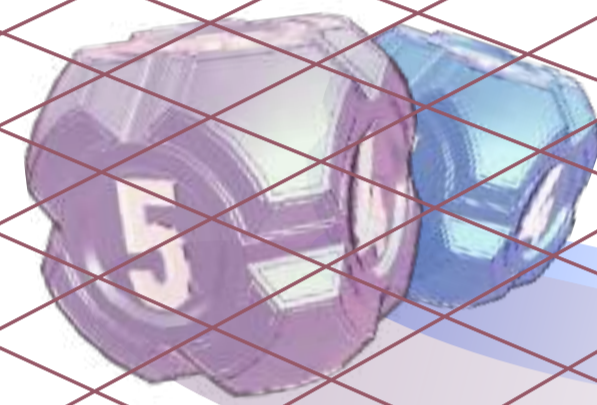
★ ★ ★ ★
 ★ ★ ★ ★
 ★ ★ ★ ★

STATS

♥ HP: 100	👉 Speed: 100
🔪 Attack: 100	⚡ Critical: 100
🛡️ Defend: 100	🍀 Luck: 100

[Character Detail](#)



BOUNTYKINDS
ALPHA TEST GAMES**Board
Game**

サイコロを1回振るごとに1FFEを支払うことで、ボードゲームもBountyKindsの中で楽しむことができる。BountyKindsのボードゲームは、正規版Launch時に、ゲーム世界に広がる1万マスもある巨大なスケールでプレイされる予定で、遊ぶ人たち全員は各マスによって様々なアクションが起こされ、色々なアクティビティができるようになる。

α版実装時には、プレイヤーたちは約40マスで構成されるミニチュア版のワールドマップをアクセスすることができ、プレー可能となる。

BOUNTYKINDSでは

「ゲームをすること」 が「貢献」につながる

多種多様なキャラクターが存在していて、全てのNFT(キャラクターや装備、アイテム)に発行上限がありその数以上には存在出来ない(Burn/合成素材、破壊、消費されると発行数が戻る)。現在の発行数はいつでもプラットフォーム上で確認出来る。レアリティはCOMMON / UNCOMMON / RARE / EPIC / LEGENDARY / EMPERORの6種類である。更に各レアリティには4つのグレードがありレベル上限に影響する。(ノーマル / ★ / ★★ / ★★★★★)

キャラクターはそれぞれ初期レアリティとMAXレアリティを持っており、育てる事でレアリティをUPさせる事が出来る、またRARE以上のキャラクターは2体でBLOOD UNION GENERATION(BUG)による新たなスフィア(GACHAでキャラクターを生み出す)を生み出す事(MINT)も可能だ。






あつめろ。
アツメロ。
集めろ。
ごうせいを。
ゴウセイヲ。
合成を。
みんとして。
ミントシテ。
MINTして。

THE CHARACTER







世界の 覇権を争う 5種族 から選び 攻略せよ

BOUNTYKINDSには5つの種族が存在し、各々がゲーム内での独自の強みを持ち、使用することができる。それぞれの部族の特徴をよく理解し、自分のチームの戦闘スタイルに合った種族や、特定の場面で活躍しそうな種族を見つけ、攻略していくことがBOUNTYKINDSのアピールポイントの一つである。



HUMANOIDS 	かつて人間が作り上げた人口生命体地球管理用ヒューマノイドが進化した種族。強こな個体が必要だった為、歴史上の英雄と呼ばれた人類の遺伝子を継承している。評議制を敷いており盟約が結ばれる前は評議会が地球を管理していた。地球再生の為、全土の80%は立ち入りを禁じ自浄作用を促していた。戦闘力は高く無いがIQは5種族の中でもトップを誇り殆どの装備武器が使える。パラメーターは全体的に低い傾向だが装備スロットが多く専用装備があり、強力な武装も多い。
MACHINES 	宇宙に旅だった人類によって作り出され廃棄されたAIが独自の意思をもち異星の化学技術を取り入れ進化し様々な自立起動型のロボットを生み出して勢力を拡大した種族。AIの個体データを失わなければ再生でき、どんな技術も取り入れられる為有機生命体より優秀という思想に至っている。最初の個体をマザーと称し、統制されている。防御力は5種族の中でも最強。人型、異形、アンドロイド等様々なタイプが存在する。HPが5%を切ると自爆しランダムで敵単体に自身の最大HPの30%のダメージを与える事が出来る。
BEASTS 	地球に似た異星で過酷な環境を生き抜いてきた動物が、人間のような姿に進化して生まれた種族。進化の過程に不明点が多く、科学的に作り出されたのではないかという噂がある。部族が多く内紛が絶えない為、戦闘経験は豊富。強靭な身体能力で近接戦闘を得意とする者が多い。GOD族やデーモン族に戦闘用奴隷として扱われていた歴史を持つ為、自由意思で戦う事を種族の誇りとしている。4大獣人族と言う大きな部族が存在する。HPが20%を切ると攻撃力とスピードにバフがかかり戦闘能力が強化されたバーサーカー状態になる(全てのパラメーター+10%UP)
GODS 	かつて地上に降り立った神と呼ばれた種族。太古より地球に干渉し叡智を与えて人類に神と称され信仰されていた。星間戦争激化により地球から去っていたが、母性のある銀河が滅んだ事で地球に再来した。GOD族とDemon族が使用した最終兵器が銀河を破壊した為、同じ過ちが起きない様、盟約を提唱した種族である。 戦闘で死ぬと残った仲間のHPを20%回復し、全てのパラメーターを5%アップ(戦闘終了まで継続)する能力がある。
DEMONS 	かつて強大な力のため封印された種族。封印したのが誰なのかは分かっていない。GOD族と同じ祖先を持ち、かつては同盟関係にあった。GODと共に太古の地球で叡智を与えたがGOD族と敵対し悪魔や妖怪と称されるようになった。敵対した理由は不明とされているが地球での確執が星間戦争の最初の引き金ではないかと言われている。HPが0になっても50%の確率でHP1の状態に復活できる。この判定はHPが0になる度に行われHP1の状態の場合、攻撃力が150%になる。

TRIBES

<p>IGNIS </p>	<p>全てを燃やし尽くす荒々しさを持つ炎のエLEMENT。 仲間の攻撃力を高めたり、自身の防御力を犠牲にして攻撃力を上げる事ができる攻撃特化属性 相性属性：PLANT、IGNIS<AQUA</p>
<p>PLANT </p>	<p>植物に宿る生命エネルギーを操るELEMENT。 自身は勿論の事、仲間の回復まで可能な回復サポート属性。 相性属性：ANIMA、PLANT<IGNIS</p>
<p>ANIMA </p>	<p>全てを加速させ時には押し戻す攻防一体の風のエLEMENT。 風の力を受けて素早く行動し、時に相手を鈍化させる戦闘テンポのコントロールに長けている属性。 相性属性：EARTH /、ANIMA<PLANT</p>
<p>EARTH </p>	<p>鉱石やジュエルの力を引き出す大地のエLEMENT。 硬化により自身の防御力を強化し、時にはシールドを張り仲間の生存率を上げる防御特化属性。 相性属性：ELEKI、EARTH<ANIMA</p>
<p>AQUA </p>	<p>調和を司る水流のエLEMENT。 水が浸透するが如く防御の隙をつける攻撃と、自身の全ての能力を底上げする究極のバランス属性。 相性属性：IGNIS、AQUA<ELEKI</p>
<p>ELEKI </p>	<p>強大で気まぐれなエネルギーを持つ雷のエLEMENT。 運要素は強いが自身への攻撃を力に変えクリティカル率の変動、時には災害まで引き起こす予測不可能な確率変化属性。 相性属性：AQUA、ELEKI<EARTH</p>



無数にある
構成パターン
を読み解き
**戦術を
編み出せ**

BOUNTYKINDSの世界には
現在6つの属性が存在する。
各NFTはこのうちの1つの属性に該当
し、属性の優劣で戦況が一気に変わる
こともあり、チーム編成を行うときに
属性も考慮しなきゃ行けないことで
攻略制に奥深さが一段加わる。

ELEMENTS

MACHINES



A-81

量産化されたC-81の先行量産モデルで、後に量産化されたタイプCより基本出力が高く、材質もより強固な物が使われている。学習型AIの性能はタイプCと変わらないがマザーネットワークとの接続が許可されており、戦術指揮やパターン予測による高い索敵能力を有している。6属性全てに存在する。

C-81

量産型と言っても学習型AIの性能は高く個々で意思を持っており、個体によって性格や能力に差がある。6属性全てが存在する。防御力は5種族の中でも最強、HPが5%を切ると自爆スキルにより自爆しランダムで敵単体に自身の最大HPの30%のダメージを与える。



HUMANOIDS

Guardians

地球警備用ヒューマノイドで各地で防衛任務や外敵排除等を行う。ヒューマノイドの中で最も数が多く6属性全て確認されている。戦闘力は高く無い。IQは5種族の中でトップ、殆どの装備武器が使える。



Guardians Commander

地球警備用ヒューマノイドで各地で防衛任務や外敵排除等を行う
Guardiansの指揮官。各6属性の部隊に1名配置されており指揮系統を担っている。量産タイプのGuardiansの中で能力を認められた者が任命される。





GODS

Angels

最も一般的な下級天使で数も多い。6属性全て確認されている。下級天使Angelsを纏める天使長の役を担っており、通常のAngelより強力な力を持って生まれた亜種に当たる。ツノの数や頭の形状が違うことからAheadと呼ばれている。



DEMONS

Devil

個々で名前は無いが使役され名前を貰うと魔力が解放される。God同様魔法を得意とする。個々で名前は無いが使役され名前を貰うと魔力が解放される。主が危機に陥ると凶暴化し敵を殲滅しようとする。



BEASTS

Lycantrophe

4大獣人族の1角で主に傭兵業を生業としているリカント家に族するWarDog隊という組織の構成員で嗅覚に優れた種族。Lycanthrope種は元々連携で狩りを行う種族であった為、編隊行動に向いている事からWarDog隊の組成を任せられた。現代ではWarDog隊無しでは成り立たない程各部族が契約している。6属性全て存在している。

WEAPON

NFT

武器NFTはどのキャラクターにも簡単に装備させることができるわけではない。特定の種族専用の武器もあり、そのキャラクターに最適なアイテムを使用することで、試合を有利に進め、武器の有無が戦闘の決め手となることがある。

武器NFTの使用回数には制限があり、もっと欲しい場合は、MAPのドロップ品として獲得するか、ガチャを回して獲得するか、マーケットプレイスで購入するか、といった方法がある。



Sword

全種族に装備可能 _____



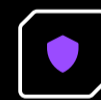
Gun

Humanoids、Beasts、Machinesに装備可能 _____



Shield

全種族に装備可能 _____



Claw

Beastsのみに装備可能 _____



Khakkhara (Scepter)

Humanoids、Beasts、Gods、Demonsに装備可能 _____



Data Unit

Machinesのみに装備可能 _____



Cursed Spirit

Humanoids、Demonsのみに装備可能 _____



Spirit

Humanoids、Godsのみに装備可能 _____



C2E

CONTRIBUTE-TO-EARN

BOUNTYKINDS特有のトリプルトークン制度が生み出す新たな報酬付与システムとは

Contribute-To-Earnは、ゲームの様々な要素に積極的に触れ、時間を費やしたゲーマーたちに向けて報酬を与えるというコンセプトを理念に作られている。BOUNTYKINDSは、AFKや最小限の努力でプレイできる多くのブロックチェーンゲームの傾向とは異なる。BOUNTYKINDSはゲームへの強いこだわり、研鑽を積みたいプレイヤーたちにとってWeb3の世界で伸び伸びと遊べる環境になれるよう励んでいる。

\$3KWD

THE GOVERNANCE

またはBOUNTYKINDS World DAOは、当プロジェクトのガバナンストークンになる。このトークンの保有者は、今後実装されるゲームを選択、ゲームの状態などを決定する有権者になる。

\$YU

THE UTILITY

YUトークンは、ゲーム内のメイン通貨である。レベルアップ、Mint、NFTの購入など用途様々であり、戦利品としてのドロップなどから得られる。スワップして購入することも可能だが、プレイヤーが1日に獲得できる\$YUには上限がある。

\$FFE

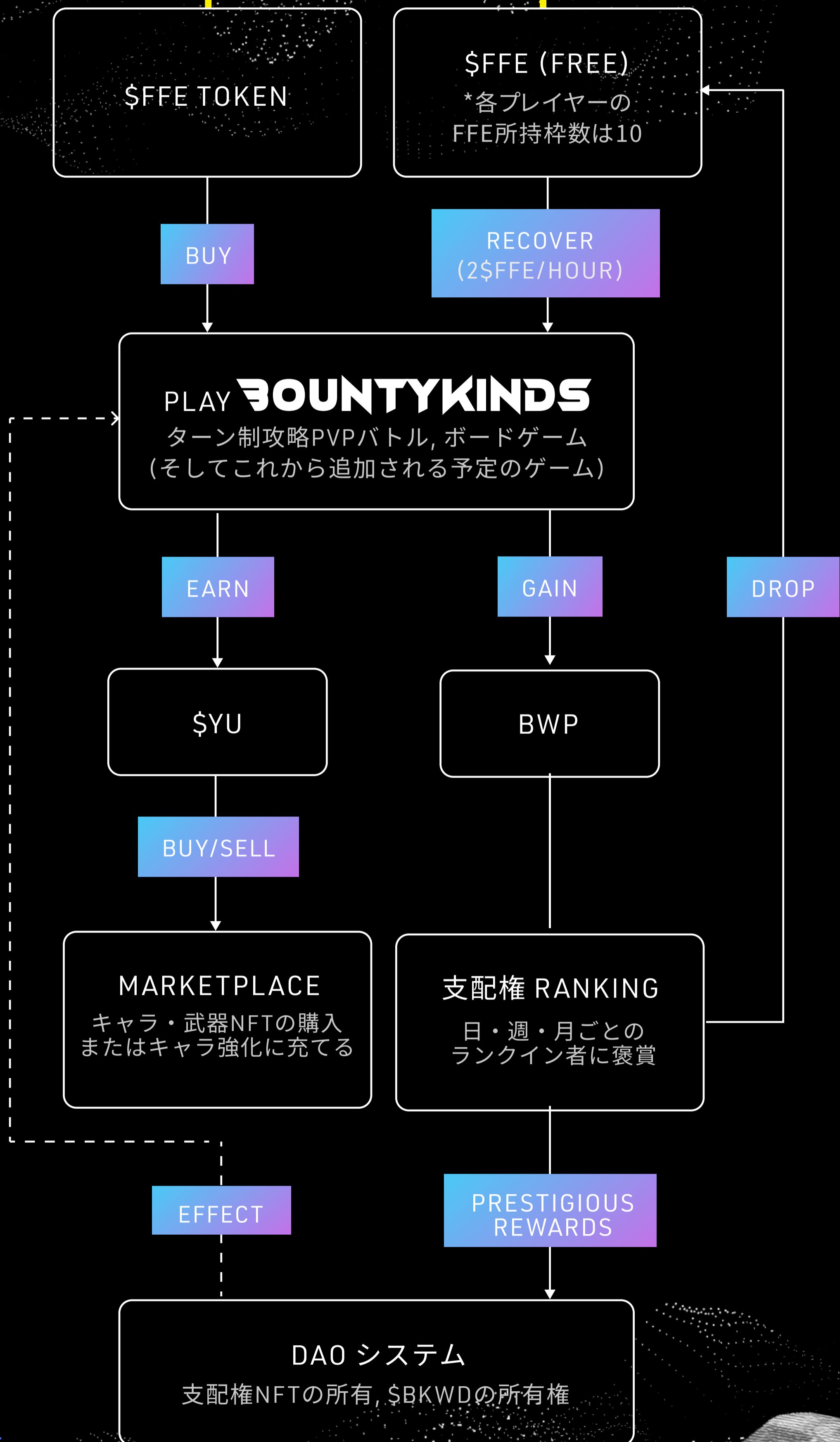
THE ENERGY

Forbidden Fruit Energyの略で、ゲーム内で使用されるメインのエネルギーユニットでだ。1時間ごとに2回補充できる。また、FFEは今開発中のアプリから獲得することができ、スワップ交換から得ることができます。

BWP

THE RANK

Bounty World PointはBOUNTYKINDSの世界における総合的なランクを決定するものである。BWPには上限がなく、プレイすることでいくらでも貯めることができる。BWPは、1日に獲得できる\$YUの量に影響します。



THE TOKEN

TOKEN CONTRACT ADDRESS

\$YU TOKEN

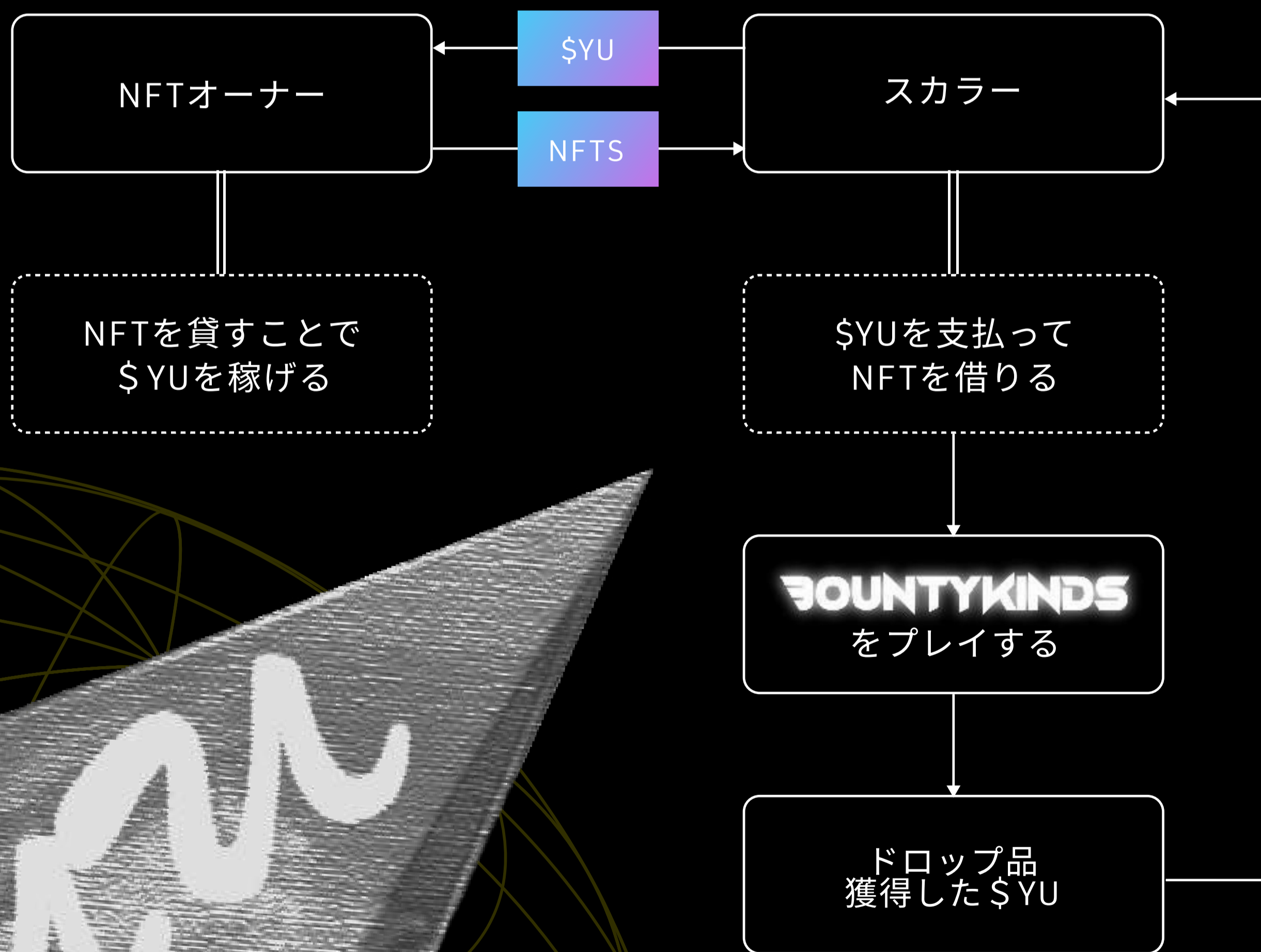
0x3e098C23DCFBbE0A3f468A6bEd1cf1a59DC1770

\$FFE TOKEN

0x9E0335fb61958Fe19Bb120F3F8408B4297921820

SCHOLARSHIP SYSTEM

NFTを所有するオーナーは、他のプレイヤーに自分のキャラクターNFTを指定した\$YUの量を受け取ることで指定する期間分だけ貸し出すことができる。キャラクターNFTを使ってプレイすることに対する特典が幾つもあるため、スカラーはBOUNTYKINDSの報酬の恩恵を最大限に受け取ることができる。



RENTAL SYSTEM

全ての全てのプレイヤーはゲーム用キャラクターをゲームの運営チームからレンタルできる。
 NFTを持たないプレイヤーも、アルファチケットを所有してれば、キャラクターを
 レンタルすることでBOUNTYKINDSを楽しむことができる。
 しかしレンタルで借りたNFTの初期設定が購入NFTより低めに設定されている。



BOUNTYKINDS

- O F F I C I A L R O A D M A P -

PHASE 1

- α版テスト実装
- \$YUと\$FFEのDEX登録

PHASE 3

- 正式Launch (V.1)
- \$BKWDのDEX登録

PHASE 5

- ガバナンスDAOシステムの開始
- WORLD BOARD Mapスタート

PHASE 7

- ガバナンスDAOシステム内の大会開催スタート

PHASE 9

- Third Person Shooter (TPS), First Person Shooter (FPS) ゲームのLaunch

PHASE 2

- ベータ版テスト実装
- スカラー制度開始
- Webブラウザ用のMAP展開
- Collector Item クエスト開始

PHASE 4

- M2Eアプリの実装

PHASE 6

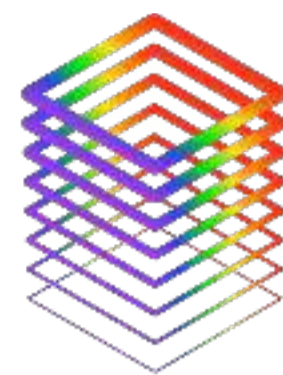
- 正式Launch (V.2)
- METABLOCK WORLD CREATIONのシステムリリース
- COLOSSEUM 実装
- ターン制PVPゲームエリア「TOWER EVENT CREATE」開始

PHASE 8

- 正式Launch (V.3)

PHASE 10

- 他チェーンへの展開



**Boundless
Technology**

BACCOOR



OUR PARTNERS

BOUNTYKINDSはブロックチェーンゲームとWeb3開発の可能性に期待を寄せて、その発展のために尽力をしている同じ志を持つ協力者や投資家と一緒にプロジェクトを推進している。



BOUNTYKINDS

SNS登録してコミュニティー参加を