**Gods Unchained - Hearthstone с NFT**

Gods Unchained - Коллекционная Карточная игра (Далее ККИ), уже немалое время находящаяся в запущенном состоянии. Во многом этот проект можно назвать одним из самых долгоиграющих и стабильных среди NFT-игр. Хотя, конечно, не обходится и без проблем. Основной из которых является длительный спад цены основного токена игры.

**Геймплей**

Геймплей игры схож, а вернее практически идентичен, аналогам из других ККИ - тот же Heathstone или MTG, хотя с Hearthstone у проекта сходств явно больше, что потом ещё разберём.

Итак, вы прошли регистрацию, теперь вам необходимо пройти обучение и сыграть несколько боёв, дабы вам открылись все стартовые карты, из которых можно будет собрать первую колоду. С её же помощью можно будет начинать участие в рейтинговых боях.

Во время боя перед вами и вашим противником есть поле, куда вы выставляете своих бойцов. Ходите вы по очереди. Количество карт в колоде - 30. Помимо карт-существ, которые выставляются напрямую на игровое поле, есть также карты-заклинания и карты-оружия. Заклинания имеют какой-то эффект, а оружия дают само оружие в руку вашему персонажу. Цель боя - свести количество здоровья персонажа противника к нулю. Стартовый показатель здоровья - 30. У всех карт могут быть, а могут и не быть, уникальные эффекты - нанесение урона по всем противникам на поле или восстановление здоровья всем вашим существам.

**Немного о типах колод**

Все колоды условно можно поделить на 3 типа - Агро, ОТК и Контроль. Конечно, редко встречаются чистые колоды, зачастую они сочетают в себе все три типа, но называются по преобладающему.

Агро - такие колоды стремятся захватить контроль на поле, постоянно выставляя своих дешёвых и средних существ. Главная цель такой колоды - убить бога противника до тех пор, пока он не сможет выставлять своих дорогих существ. Такой тип преобладает в игре не только потому, что его легко освоить (как любили говорить про такие колоды - бери и кидай зелёные картонки) и он отлично себя показывает по результативности, но ещё и потому, что обычно для таких колод не требуется множество дорогих карт. Конечно можно улучшить такую колоду легендарочкой, но и без неё играть она будет довольно неплохо. Лидирующей колодой этого типа, да и игры в целом, на июнь 2022 года является Агро-маг.

ОТК - эти колоды сосредоточены на осуществлении какой-то комбинации, которая убьёт противника в один ход. Так, если например колода, которая строится вокруг одной единственной карты. Эта карта, при накоплении определённого показателя, моментально убивает противника. Задача колоды - дожить до комбинации, подлечиваясь, удерживая по возможности стол. Лидеров здесь выделить проблематично.

Контроль - такие колоды чаще всего очень дорогие и сложные в освоении. Вся суть - не дать противнику занять стол. Такие колоды используют заклинания, дешёвых существ и т.д. для расчищения стола. Доживая же до поздних этапов игры, либо вы выставляете большое количество сильных и дорогих существ, либо ваш противник просто сдаётся, понимая, что пробивать вас ему нечем.

Мне, как человеку, которой ранее очень много времени провёл за Hearthstone, было довольно интересно заметить, насколько похоже развиваются “мета” Gods Unchained с метой Hearthstone несколькими годами ранее. Сейчас, если так можно сказать, в Gods Unchained 2014-2015 год - безраздельное владычество персонажей и колод, нацеленных на максимально быстрое нанесение урона по “лицу” противника. Если кто помнит золотые времена фейс-хантов, то вот это прям тоже самое, даже одна из самых популярных абилок (способность вашего персонажа, которую можно использовать в любой ход) идентична хантовской.

Возможно такая схожесть в развитии Gods Unchained и Hearthstone связана с намеренным копированием проторенной дорожки, а возможно это просто у всех ККИ похожие пути развития. Ответить не могу, так как кроме Hearthstone и Gods Unchained ни во что не играл, разве что пару часов в Gwent немногим позже релиза, но этого слишком мало для каких-то вердиктов.

**Токеномика**

Фиксированное количество токенов $GODS составит 500.000.000, распределены они следующим образом:

34% - награды за P2E.

25% - Резерв токенов, который в течение 12 месяцев после минта токенов будет распределён между сообществом и другими областями токеномики.

20.5% - Фонд сообщества и экосистемы.

7% - токены, распределяемые сообществом для смягчения любых проблем в обороте токенов.

7% - токены, доступные к покупке.

6.5% - останутся за командой.

Наибольшую проблему в этой игре на данный момент представляет длительная рецессия, если не кризис, стоимости токена. Это не значит, что на игре уже нельзя заработать, но вот размер заработка и способы его достижения значительно изменились за последние несколько месяцев.

Если раньше большую часть заработка приносил именно фарм токенов в боях, то где-то с апреля 2022 эту роль выполняет продажа карт и паков-карт на рынке. С пятницы по понедельник в игре проводится специальный ивент, во время которого, за победы, вы сможете получать награды в паках. Для получения нормального количества паков необходимо провести время в ранговых боях и получить лигу получше (нормальный заработок можно будет осуществлять с золотой лиги). Полученные паки можно будет открыть - каждый пак приносит 5 карт, и продать полученные карты, либо продать сам пак - паки бывают разные, и где-то могут быть дорогие карты, а где-то сам пак будет стоит дороже всего своего дропа. Мониторить цены можно на сайтах-торговых площадках, либо в специализированных TG-каналах.

**Инвесторы и партнёры**

Инвесторы ниже разбиты по тирам, где Tier - chad говорит о том, что инвестор имеет вес на рынке, а также о том, что проект, в который он вкладывается, имеет большой потенциал и не сулит убытков при инвестициях, далее, от Tier - 1 до Tier - 4, вес и авторитет инвестора снижаются. Прочерк же означает, что у нас недостаточно данных для утверждения чего-либо относительно этого инвестора.

High Naut Capital -  
Naspers -

Galaxy Digital - Tier-2

Coinbase Ventures - Tier-1

Continue Capital - Tier-2

Nirvana Capital -

Apex Capital -

Общее число собранных средств составляет более 15.000.000$