

KasLand Documentation

Please choose your preferred language by clicking on the corresponding link below:

- [Documentation in English \(EN\)](#)
- [Documentation en Français \(FR\)](#)
- [Dokumentation auf Deutsch \(DE\)](#)
- [Documentación en Español \(ES\)](#)
- [Documentazione in Italiano \(IT\)](#)
- [日本語のドキュメント \(JA\)](#)
- [Documentação em Português \(PT\)](#)
- [Документация на русском языке \(RU\)](#)
- [中文文档 \(ZH\)](#)

If you notice any translation issues or have questions, feel free to join our Discord:

<https://discord.gg/UuxeTb42P9>

Welcome to KasLand!

 **What is KasLand?** KasLand is the first game designed for the Kaspa BlockDAG community. It's an innovative game that allows you to own and develop a virtual plot in a unique and dynamic world and receive zKaspa which will be converted to KAS every 6 months!

Main Features

 **Plot Acquisition:** Send KAS to the game address available at kasland.org to automatically acquire a plot. (Warning: use a wallet like KasWare that doesn't change address with each transaction)

 **Building Types:** Small House, Wind Turbine (Level 1), Medium House, Large House, Manor, Wind Turbine (Level 2), Mining Farm (Levels 1-4), Solar Plant, Nuclear Power Plant (Levels 1-3), Mining Skyscraper (Levels 1-2). New buildings will be added progressively.

 **Energy Management:** At KasLand's global level, you must balance energy production and consumption to prevent consumption from exceeding production and blocking zKaspa production. Energy-producing buildings produce more or less energy depending on their rarity level.

 **zKaspa Production:** Earn zKaspa daily based on building type, rarity level, and overall energy balance. Energy producers receive zKaspa from producers in exchange for their energy production.

 **Fee System:** Pay quarterly fees (taxes) to maintain your buildings.

 **Random Events:** Many events like solar flares or energy spikes can affect global zKaspa or energy production.

 **Interactive Visualization:** Explore KasLand with an isometric view map.

 **Building Variants:** Each building type has several variants with different rarities and therefore different production levels for both energy and zKaspa.

 **Real-time Statistics:** Track energy production, consumption, and zKaspa production on our site or through our Discord and Telegram bot.

 **Upgrade System:** Upgrade your buildings by sending more KAS to the game wallet so the system upgrades your plot by assigning you a new building (rarity level is not affected).

 **Community Redistribution:** A percentage of game funds is redistributed to KasLand residents every 6 months.

 **Responsive Interface:** Play on computer, tablet, or smartphone.

 **Plot Market:** Buy and sell your plot directly to players.

 **Grace Period:** A 7-day grace period for fee payments to avoid immediate plot loss.



Dynamic Building Values: Building upgrade costs adjust based on total investment.



Market Transparency: The number of days a plot has been for sale is now displayed to improve transparency.



How to Get Started?



Important Warning Before starting, make sure to use a wallet that keeps the same sending address for all transactions you make, such as KasWare Wallet:

<https://www.kasware.xyz> or another compatible wallet. Using a wallet that changes address after each transaction may result in loss of funds or plots. These losses cannot be refunded or recovered. KasLand is not responsible for losses incurred due to the use of incompatible wallets.

Additionally, if all plots are occupied (this is indicated on the site if it's the case), don't send money to the game's Kasper address (unless you already have a plot). However, you can buy a plot from players who are selling directly by sending them the exact requested amount to their Kasper address.

Steps to Begin

- Make sure you have KAS in your wallet.
- Send at least the minimum required amount (currently 5 KAS) to the main game address to acquire a level 1 building and get a plot (the address is found in the game interface by clicking the buy/sell plot button).
- The type of building assigned will depend on the amount sent (see below).
- Every 24 hours you will produce zKasper and also receive a share if you are an energy producer.
- Reminder: Always verify that you are using a wallet with a constant address before making any transaction.



Important Notes

- Each player can only own one plot at a time.
- Buying a new plot will result in loss of ownership of your current plot.
- Your zKasper balance is transferred when buying a new plot, but all other attributes of your old plot are reset.



Building Types in KasLand

In KasLand, each building plays an essential role, whether as an energy consumer or producer (⚡) and zKasper producer (💎). Residential buildings consume energy and produce zKasper, while energy buildings don't produce zKasper directly but receive a share (30%) of zKasper production from zKasper-generating buildings, based on their contribution to energy production and their rarity.

Small House

- Purchase cost: 5 KAS
- Energy consumption (⚡): -5 ⚡

- Base zKaspa production (💎): +0.1/day
- Production by rarity:
 - Mythic: +0.25 zKaspa/day (x2.5)
 - Legendary: +0.2 zKaspa/day (x2.0)
 - Epic: +0.18 zKaspa/day (x1.8)
 - Rare: +0.16 zKaspa/day (x1.6)
 - Uncommon: +0.14 zKaspa/day (x1.4)
 - Common: +0.12 zKaspa/day (x1.2)
 - Basic: +0.1 zKaspa/day (x1.0)
- Maintenance fees: 0.5 KAS every 90 days
- Category: Residential

Wind Turbine (Level 1)

- Purchase cost: 10 KAS
- Base energy production (⚡): +30 ⚡
- Energy production by rarity:
 - Mythic: +75 ⚡/day (x2.5)
 - Legendary: +60 ⚡/day (x2.0)
 - Epic: +54 ⚡/day (x1.8)
 - Rare: +48 ⚡/day (x1.6)
 - Uncommon: +42 ⚡/day (x1.4)
 - Common: +36 ⚡/day (x1.2)
 - Basic: +30 ⚡/day (x1.0)
- zKaspa share: Receives 30% of zKaspa production from other buildings. This redistribution is calculated based on:
 - The share of energy produced compared to total energy production
 - The building's rarity multiplier that affects energy production (x1.0 to x2.5)
 - The more energy your wind turbine produces (influenced by its rarity) compared to total energy production, the larger its share of redistribution
- Maintenance fees: 1 KAS every 90 days
- Category: Energy

Medium House

- Purchase cost: 20 KAS
- Energy consumption (⚡): -20 ⚡
- Base zKaspa production (💎): +0.4/day
- Production by rarity:
 - Mythic: +1.0 zKaspa/day (x2.5)
 - Legendary: +0.8 zKaspa/day (x2.0)
 - Epic: +0.72 zKaspa/day (x1.8)
 - Rare: +0.64 zKaspa/day (x1.6)
 - Uncommon: +0.56 zKaspa/day (x1.4)
 - Common: +0.48 zKaspa/day (x1.2)
 - Basic: +0.4 zKaspa/day (x1.0)
- Maintenance fees: 2 KAS every 90 days
- Category: Residential

Large House

- Purchase cost: 40 KAS
- Energy consumption (⚡): -40 ⚡
- Base zKaspa production (💎): +0.8/day
- Production by rarity:
 - Mythic: +2.0 zKaspa/day (x2.5)
 - Legendary: +1.6 zKaspa/day (x2.0)
 - Epic: +1.44 zKaspa/day (x1.8)
 - Rare: +1.28 zKaspa/day (x1.6)
 - Uncommon: +1.12 zKaspa/day (x1.4)
 - Common: +0.96 zKaspa/day (x1.2)
 - Basic: +0.8 zKaspa/day (x1.0)
- Maintenance fees: 2 KAS every 90 days
- Category: Residential

Manor

- Purchase cost: 60 KAS
- Energy consumption (⚡): -60 ⚡
- Base zKaspa production (💎): +1.0/day
- Production by rarity:
 - Mythic: +2.5 zKaspa/day (x2.5)
 - Legendary: +2.0 zKaspa/day (x2.0)
 - Epic: +1.8 zKaspa/day (x1.8)
 - Rare: +1.6 zKaspa/day (x1.6)
 - Uncommon: +1.4 zKaspa/day (x1.4)
 - Common: +1.2 zKaspa/day (x1.2)
 - Basic: +1.0 zKaspa/day (x1.0)
- Maintenance fees: 2 KAS every 90 days
- Category: Residential

Wind Turbine (Level 2)

- Purchase cost: 80 KAS
- Base energy production (⚡): +60 ⚡
- Energy production by rarity:
 - Mythic: +150 ⚡ /day (x2.5)
 - Legendary: +120 ⚡ /day (x2.0)
 - Epic: +108 ⚡ /day (x1.8)
 - Rare: +96 ⚡ /day (x1.6)
 - Uncommon: +84 ⚡ /day (x1.4)
 - Common: +72 ⚡ /day (x1.2)
 - Basic: +60 ⚡ /day (x1.0)
- zKaspa share: Receives 30% of zKaspa production from other buildings (same system as Wind Turbine Level 1)
- Maintenance fees: 2 KAS every 90 days
- Category: Energy

Mining Farm (Level 1)

- Purchase cost: 100 KAS
- Energy consumption (⚡): -250 ⚡
- Base zKaspa production (💎): +2.0/day
- Production by rarity:
 - A: +2.0 zKaspa/day (41% chance)
 - B: +2.0 zKaspa/day (30% chance)
 - C: +2.0 zKaspa/day (15% chance)
 - D: +2.0 zKaspa/day (8% chance)
 - E: +2.0 zKaspa/day (4% chance)
 - F: +2.0 zKaspa/day (1.5% chance)
 - G: +2.0 zKaspa/day (0.1% chance)
- Maintenance fees: 3 KAS every 90 days
- Category: Mining

Solar Plant (Level 1)

- Purchase cost: 120-121 KAS
- Base energy production (⚡): +120 ⚡
- Energy production by rarity:
 - Mythic: +300 ⚡/day (x2.5)
 - Legendary: +240 ⚡/day (x2.0)
 - Epic: +216 ⚡/day (x1.8)
 - Rare: +192 ⚡/day (x1.6)
 - Uncommon: +168 ⚡/day (x1.4)
 - Common: +144 ⚡/day (x1.2)
 - Basic: +120 ⚡/day (x1.0)
- zKaspa share: Receives 30% of zKaspa production from other buildings
- Maintenance fees: 2 KAS every 90 days
- Category: Energy

Mining Farm (Level 2)

- Purchase cost: 140-141 KAS
- Energy consumption (⚡): -300 ⚡
- Base zKaspa production (💎): +2.5/day
- Production by rarity:
 - A: +2.5 zKaspa/day (41% chance)
 - B: +2.5 zKaspa/day (30% chance)
 - C: +2.5 zKaspa/day (15% chance)
 - D: +2.5 zKaspa/day (8% chance)
 - E: +2.5 zKaspa/day (4% chance)
 - F: +2.5 zKaspa/day (1.5% chance)
 - G: +2.5 zKaspa/day (0.1% chance)
- Maintenance fees: 3 KAS every 90 days
- Category: Mining

Nuclear Power Plant (Level 1)

- Purchase cost: 160-161 KAS
- Base energy production (⚡): +600 ⚡
- Energy production by rarity:
 - Mythic: +1500 ⚡/day (x2.5)
 - Legendary: +1200 ⚡/day (x2.0)
 - Epic: +1080 ⚡/day (x1.8)
 - Rare: +960 ⚡/day (x1.6)
 - Uncommon: +840 ⚡/day (x1.4)
 - Common: +720 ⚡/day (x1.2)
 - Basic: +600 ⚡/day (x1.0)
- zKaspa share: Receives 30% of zKaspa production from other buildings
- Maintenance fees: 2 KAS every 90 days
- Category: Energy

Mining Farm (Level 3)

- Purchase cost: 180-181 KAS
- Energy consumption (⚡): -450 ⚡
- Base zKaspa production (💎): +3.0/day
- Production by rarity:
 - Mythic (A): +7.5 zKaspa/day (41% chance) $[3.0 \times 2.5]$
 - Legendary (B): +6.0 zKaspa/day (30% chance) $[3.0 \times 2.0]$
 - Epic (C): +5.4 zKaspa/day (15% chance) $[3.0 \times 1.8]$
 - Rare (D): +4.8 zKaspa/day (8% chance) $[3.0 \times 1.6]$
 - Uncommon (E): +4.2 zKaspa/day (4% chance) $[3.0 \times 1.4]$
 - Common (F): +3.6 zKaspa/day (1.5% chance) $[3.0 \times 1.2]$
 - Basic (G): +3.0 zKaspa/day (0.1% chance) $[3.0 \times 1.0]$
- Maintenance fees: 3 KAS every 90 days
- Category: Mining

Nuclear Power Plant (Level 2)

- Purchase cost: 190-191 KAS
- Base energy production: +800 ⚡/day
- Energy production by rarity:
 - Mythic: +2000 ⚡/day (800×2.5)
 - Legendary: +1600 ⚡/day (800×2.0)
 - Epic: +1440 ⚡/day (800×1.8)
 - Rare: +1280 ⚡/day (800×1.6)
 - Uncommon: +1120 ⚡/day (800×1.4)
 - Common: +960 ⚡/day (800×1.2)
 - Basic: +800 ⚡/day (800×1.0)
- zKaspa redistribution: Receives 30% of zKaspa production from other buildings
- Maintenance fees: 3 KAS every 90 days
- Category: Energy

Mining Farm (Level 4)

- Purchase cost: 200-201 KAS

- Energy consumption: -700 ⚡
- Base zKaspa production: +5.0 zKaspa/day
- Production by rarity:
 - Mythic (A): +12.5 zKaspa/day (5.0×2.5)
 - Legendary (B): +10.0 zKaspa/day (5.0×2.0)
 - Epic (C): +9.0 zKaspa/day (5.0×1.8)
 - Rare (D): +8.0 zKaspa/day (5.0×1.6)
 - Uncommon (E): +7.0 zKaspa/day (5.0×1.4)
 - Common (F): +6.0 zKaspa/day (5.0×1.2)
 - Basic (G): +5.0 zKaspa/day (5.0×1.0)
- Maintenance fees: 3 KAS every 90 days
- Category: Mining

Mining Skyscraper 1

- Purchase cost: 280-281 KAS
- Energy consumption: -1000 ⚡
- Base zKaspa production: +8.0 zKaspa/day
- Production by rarity:
 - Mythic (A): +20.0 zKaspa/day (8.0×2.5)
 - Legendary (B): +16.0 zKaspa/day (8.0×2.0)
 - Epic (C): +14.4 zKaspa/day (8.0×1.8)
 - Rare (D): +12.8 zKaspa/day (8.0×1.6)
 - Uncommon (E): +11.2 zKaspa/day (8.0×1.4)
 - Common (F): +9.6 zKaspa/day (8.0×1.2)
 - Basic (G): +8.0 zKaspa/day (8.0×1.0)
- Maintenance fees: 3 KAS every 90 days
- Category: Mining

Nuclear Power Plant (Level 3) NEW

- Purchase cost: 300-301 KAS
- Base energy production: +1500 ⚡/day
- Energy production by rarity:
 - Mythic: +3750 ⚡/day (1500×2.5)
 - Legendary: +3000 ⚡/day (1500×2.0)
 - Epic: +2700 ⚡/day (1500×1.8)
 - Rare: +2400 ⚡/day (1500×1.6)
 - Uncommon: +2100 ⚡/day (1500×1.4)
 - Common: +1800 ⚡/day (1500×1.2)
 - Basic: +1500 ⚡/day (1500×1.0)
- zKaspa redistribution: Receives 30% of zKaspa production from other buildings
- Maintenance fees: 3 KAS every 90 days
- Category: Energy

Mining Skyscraper 2 NEW

- Purchase cost: 350-351 KAS
- Energy consumption: -1500 ⚡

- Base zKaspa production: +14.0 zKaspa/day
- Production by rarity:
 - Mythic (A): +35.0 zKaspa/day (14.0×2.5)
 - Legendary (B): +28.0 zKaspa/day (14.0×2.0)
 - Epic (C): +25.2 zKaspa/day (14.0×1.8)
 - Rare (D): +22.4 zKaspa/day (14.0×1.6)
 - Uncommon (E): +19.6 zKaspa/day (14.0×1.4)
 - Common (F): +16.8 zKaspa/day (14.0×1.2)
 - Basic (G): +14.0 zKaspa/day (14.0×1.0)
- Maintenance fees: 3 KAS every 90 days
- Category: Mining

More buildings will be added progressively, including new energy production buildings and zKaspa mining farms.

Role of Energy Producers

Energy buildings, like wind turbines, don't directly produce zKaspa, but their role in KasLand is crucial for maintaining energy balance. As a reward for their contribution to energy balance, energy producers receive 30% of zKaspa production from other buildings.

This distribution is proportional to the amount of energy they generate compared to total energy production in KasLand. Thus, the more energy an energy building produces, the larger its share of zKaspa produced by other players.

Building Variant Rarity Levels

Each building type in KasLand has several variants with different rarity levels. The plot's rarity level is defined when purchasing a virgin plot.

Here is the distribution of rarity levels and their production bonus (energy or zKaspa):

 **Mythic:** $\leq 0.1\%$ - Extremely rare, these variants are the most coveted. Multiplier: x2.5 
Legendary: 0.1-1.5% - Very rare, they represent exceptional finds. Multiplier: x2.0  **Epic:** 1-5% - Rare and precious, these variants are great assets. Multiplier: x1.8  **Rare:** 5-10% - Uncommon, they add significant value to your plot. Multiplier: x1.6  **Uncommon:** 10-20% - Rare enough to be notable, but easier to obtain. Multiplier: x1.4  **Common:** 20-40% - Frequent. Multiplier: x1.2  **Basic:** $>40\%$ - The most common, forming the basis of most plots. Multiplier: x1.0

These multipliers increase zKaspa or energy production based on your building variant's rarity, making the rarest variants much more valuable. The zKaspa distribution for energy producers also depends on your plot's rarity.

Each rarity level also brings unique visual characteristics to your building, making it more distinct in the KasLand landscape. The rarer the variant, the more likely it is to attract attention and increase demand for your plot!

Selling Your Plot

To list your plot for sale or adjust its price, send one of the following amounts to the game address:

- 0.2 KAS: List your plot at 100% (x1) of your total investment.
- 4.1 KAS: List at 150% (x1.5).
- 4.2 KAS: List at 200% (x2).
- 4.3 KAS: List at 250% (x2.5).
- 4.4 KAS: List at 300% (x3).
- 4.5 KAS: List at 350% (x3.5).
- 4.6 KAS: List at 400% (x4).
- 4.7 KAS: List at 450% (x4.5).
- 4.8 KAS: List at 500% (x5).
- 4.9 KAS: List at 550% (x5.5).

Note: The sale price is calculated based on the total amount you have invested in your plot. Sending one of these amounts will list your plot for sale and set its price accordingly.

To cancel your plot sale, send exactly 0.3 KAS to the game address.

Buying a Plot

To buy a plot from another player, it must be listed for sale. If so, send the exact sale price to the seller's address (not the game address!).

Important: When buying a plot from another player, please note that the purchased plot's zKaspa balance will be reduced by 50%. This aims to maintain balance in the game and reduce inflation and encourage long-term investment. Make sure to take this into account before finalizing the purchase.

Grace Period for Maintenance Fees

Every 3 months, maintenance fees are requested from players. The fees depend on the type of building owned and are displayed in your plot details. This stimulates the economy and rewards long-term players. A 7-day grace period is granted to pay your building's maintenance fees. If fees are not paid within this period, you risk permanently losing your plot. It is therefore crucial to monitor fee payments to avoid losing your investment.

zKaspa and Community Redistribution

zKaspa plays a crucial role in KasLand's economy and the community redistribution system:

- **zKaspa Purpose:** zKaspa is an in-game currency that represents your contribution and participation in the KasLand ecosystem.
- **Earning zKaspa:** You earn zKaspa daily based on building type and KasLand's overall energy balance.
- **Energy Balance:** If total energy consumption exceeds production, no zKaspa is distributed for that day.
- **zKaspa Production Balance:** zKaspa producers share their production according to the following distribution:
 - 45% kept by zKaspa producers

- 30% redistributed to energy producers
- 15% burned to counter inflation
- 10% taken as development fees
- **Semi-annual Redistribution Mechanism:** The redistribution of KAS invested in the game occurs every 6 months according to the following distribution:
 - 85% redistributed proportionally to zKaspa held by each player
 - 10% kept in a reserve fund to ensure game stability
 - 5% randomly distributed to 3 lucky players as a bonus
- **Distribution Method:** The redistribution method is semi-automated and will occur every 6 months.

Community redistribution is proportional to each player's zKaspa holdings. The more zKaspa a player holds, the larger their redistribution share. This encourages players to continue participating actively and optimize their plot management to maximize their zKaspa production.

- **Regular Updates:** Players can check their current zKaspa balance and total zKaspa in circulation via the game interface or via the Discord and Telegram bot.

Progressive Tax System

A new progressive tax system has been implemented to ensure a more balanced economy and support new or poorer players. This tax applies to both zKaspa producers and energy producers.

How does the progressive tax work?

For zKaspa producers: The tax is levied on their daily zKaspa production according to the following brackets:

- 0% for production of 0-2 ZK
- 5% for 2-8 ZK
- 10% for 8-15 ZK
- 15% for production exceeding 15 ZK

For energy producers: The tax applies to the zKaspa they receive during daily redistribution, according to the same brackets.

Redistribution of Collected Taxes

The total amount of tax collected is then redistributed equally to the 20% of players with the lowest zKaspa balances, and whose daily production is below a dynamic threshold.

Eligibility criteria:

- Be among the poorest 20% of players (in terms of zKaspa balance)
- Have daily production below the dynamic threshold (calculated as the maximum balance of the poorest 20%)

This system allows to:

- Reduce the gap between large and small producers
- Help new players get started
- Maintain a balanced and sustainable economy

Community Voting System

The community voting system allows players to participate in important decisions regarding KasLand's future. Players can vote on topics on Discord and also propose them. These votes can influence decisions such as map expansion, building parameter modifications, or redistribution.

Discord Link: <https://discord.gg/UuxeTb42P9>

Need Help?

Don't hesitate to ask your questions in our Discord's dedicated channels. Our community and team will be happy to help you!

Join the KasLand Adventure!

Interact with other players, exchange plots, and participate in KasLand's dynamic economy. A new adventure awaits you!

Bienvenue sur KasLand !



Qu'est-ce que KasLand ?

KasLand est le premier jeu conçu pour la communauté du BlockDAG Kaspas. C'est un jeu innovant qui vous permet de posséder et de développer une parcelle virtuelle dans un monde unique et dynamique et de recevoir du zKaspa qui sera converti en KAS tous les 6 mois !



Fonctionnalités principales

- 🏠 Acquisition de parcelle : Envoyez des KAS à l'adresse du jeu disponible sur kasland.org pour acquérir automatiquement une parcelle. (Attention : utilisez un wallet comme KasWare qui ne change pas d'adresse à chaque envoi)
- 🏠 Types de bâtiments : Petite maison, Éolienne (Niveau 1), Maison moyenne, Grande maison, Manoir, Éolienne (Niveau 2), Ferme de Minage (Niveaux 1-4), Usine Solaire, Centrale Nucléaire (Niveaux 1-3), Gratte-ciel de Minage (Niveaux 1-2). De nouveaux bâtiments seront ajoutés progressivement.
- ⚡ Gestion de l'énergie : Au niveau global de KasLand, il faut équilibrer la production et la consommation d'énergie pour éviter que la consommation dépasse la production et bloque la production de zKaspa. Les bâtiments producteurs d'énergie produisent plus ou moins d'énergie selon leur niveau de rareté.
- 💎 Production de zKaspa : Gagnez des zKaspa quotidiennement en fonction du type de bâtiment, de son niveau de rareté et de l'équilibre énergétique global. Les producteurs d'énergie reçoivent des zKaspa des producteurs en échange de leur production d'énergie.
- 💰 Système de frais : Payez des frais trimestriels (impôts) pour maintenir vos bâtiments.
- 🌋 Événements aléatoires : De nombreux événements comme des éruptions solaires ou des pics énergétiques peuvent affecter la production globale de zKaspa ou d'énergie.
- 🗺️ Visualisation interactive : Explorez KasLand avec une carte en vue isométrique.
- 🏛️ Variantes de bâtiments : Chaque type de bâtiment possède plusieurs variantes avec des raretés différentes et donc différents niveaux de production que ce soit d'énergie ou de zKaspa.
- 📊 Statistiques en temps réel : Suivez la production d'énergie, la consommation et la production de zKaspa sur notre site ou grâce à notre bot Discord et Telegram.

-  **Système d'amélioration** : Améliorez vos bâtiments en envoyant plus de KAS au wallet du jeu afin que le système améliore votre parcelle en vous attribuant un nouveau bâtiment (le niveau de rareté n'est pas affecté).
-  **Redistribution communautaire** : Un pourcentage des fonds du jeu est redistribué aux habitants de KasLand tous les 6 mois.
-  **Interface réactive** : Jouez sur ordinateur, tablette ou smartphone.
-  **Marché des parcelles** : Achetez et vendez votre parcelle directement aux joueurs.
-  **Délai de grâce** : Un délai de grâce de 7 jours pour les paiements de frais afin d'éviter une perte immédiate de parcelle.
-  **Valeurs dynamiques des bâtiments** : Les coûts de mise à niveau des bâtiments s'ajustent en fonction de l'investissement total.
-  **Transparence du marché** : Le nombre de jours depuis qu'une parcelle est en vente est désormais affiché pour améliorer la transparence.

Comment commencer ?

Avertissement important

Avant de commencer, assurez-vous d'utiliser un portefeuille qui conserve la même adresse d'envoi pour toutes les transactions que vous effectuerez, comme le KasWare Wallet : <https://www.kasware.xyz> ou un autre portefeuille compatible. Utiliser un portefeuille qui change d'adresse après chaque transaction peut entraîner la perte de fonds ou de parcelles. Ces pertes ne peuvent pas être remboursées ou récupérées. KasLand n'est pas responsable des pertes encourues en raison de l'utilisation de portefeuilles incompatibles.

De plus, si toutes les parcelles sont occupées (cela est indiqué sur le site si c'est le cas), n'envoyez pas d'argent sur l'adresse Kasper du jeu (sauf si vous avez déjà une parcelle). Vous pouvez cependant acheter une parcelle à des joueurs qui en vendent directement en leur envoyant les fonds exacts demandés sur leur adresse Kasper.

Étapes pour commencer

1. Assurez-vous d'avoir des KAS dans votre portefeuille.
2. Envoyez au moins le montant minimum requis (actuellement 5 KAS) à l'adresse principale du jeu pour acquérir un bâtiment de niveau 1 et obtenir une parcelle (l'adresse se trouve dans l'interface du jeu en cliquant sur le bouton acheter/vendre une parcelle).
3. Le type de bâtiment attribué dépendra du montant envoyé (voir ci-dessous).
4. Toutes les 24h vous produirez du zKasper et recevrez également une part si vous êtes un producteur d'énergie.

Rappel : Vérifiez toujours que vous utilisez un portefeuille avec une adresse constante avant d'effectuer toute transaction.

Notes importantes

- Chaque joueur ne peut posséder qu'une seule parcelle à la fois.
- Acheter une nouvelle parcelle entraînera la perte de propriété de votre parcelle actuelle.
- Votre solde de zKaspa est transféré lors de l'achat d'une nouvelle parcelle, mais tous les autres attributs de votre ancienne parcelle sont réinitialisés.



Types de bâtiments dans KasLand

Dans KasLand, chaque bâtiment joue un rôle essentiel, que ce soit en tant que consommateur ou producteur d'énergie (⚡) et de producteur de zKaspa (💎). Les bâtiments résidentiels consomment de l'énergie et produisent du zKaspa, tandis que les bâtiments énergétiques ne produisent pas de zKaspa directement, mais reçoivent une part (30%) de la production des bâtiments générateurs de zKaspa, en fonction de leur contribution à la production d'énergie et de leur rareté.

Petite maison (Small House)

- Coût d'achat : 5 KAS
- Consommation d'énergie (⚡) : -5 ⚡
- Production de base de zKaspa (💎) : +0.1/jour
- Production selon la rareté :
 - Mythique : +0.25 zKaspa/jour (x2.5)
 - Légendaire : +0.2 zKaspa/jour (x2.0)
 - Épique : +0.18 zKaspa/jour (x1.8)
 - Rare : +0.16 zKaspa/jour (x1.6)
 - Peu commun : +0.14 zKaspa/jour (x1.4)
 - Commun : +0.12 zKaspa/jour (x1.2)
 - Basique : +0.1 zKaspa/jour (x1.0)
- Frais de maintenance : 0.5 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Résidentielle

Éolienne (Niveau 1)

- Coût d'achat : 10 KAS
- Production d'énergie de base (⚡) : +30 ⚡
- Production d'énergie selon la rareté :

- Mythique : +75 ⚡/jour (x2.5)
- Légendaire : +60 ⚡/jour (x2.0)
- Épique : +54 ⚡/jour (x1.8)
- Rare : +48 ⚡/jour (x1.6)
- Peu commun : +42 ⚡/jour (x1.4)
- Commun : +36 ⚡/jour (x1.2)
- Basique : +30 ⚡/jour (x1.0)
- Part des zKaspa : Reçoit 30% de la production de zKaspa des autres bâtiments. Cette redistribution est calculée en fonction de :
 - La part d'énergie produite par rapport à la production totale d'énergie
 - Le multiplicateur de rareté du bâtiment qui affecte la production d'énergie (x1.0 à x2.5)
 - Plus votre éolienne produit d'énergie (influencé par sa rareté) par rapport à la production totale d'énergie, plus sa part de la redistribution sera importante
- Frais de maintenance : 1 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Énergétique

Maison moyenne (Medium House)

- Coût d'achat : 20 KAS
- Consommation d'énergie (⚡) : -20 ⚡
- Production de base de zKaspa (💎) : +0.4/jour
- Production selon la rareté :
 - Mythique : +1.0 zKaspa/jour (x2.5)
 - Légendaire : +0.8 zKaspa/jour (x2.0)
 - Épique : +0.72 zKaspa/jour (x1.8)
 - Rare : +0.64 zKaspa/jour (x1.6)
 - Peu commun : +0.56 zKaspa/jour (x1.4)
 - Commun : +0.48 zKaspa/jour (x1.2)
 - Basique : +0.4 zKaspa/jour (x1.0)
- Frais de maintenance : 2 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Résidentielle

Grande maison (Large House)

- Coût d'achat : 40 KAS
- Consommation d'énergie (⚡) : -40 ⚡
- Production de base de zKaspa (💎) : +0.8/jour
- Production selon la rareté :
 - Mythique : +2.0 zKaspa/jour (x2.5)
 - Légendaire : +1.6 zKaspa/jour (x2.0)
 - Épique : +1.44 zKaspa/jour (x1.8)
 - Rare : +1.28 zKaspa/jour (x1.6)
 - Peu commun : +1.12 zKaspa/jour (x1.4)

- Commun : +0.96 zKaspa/jour (x1.2)
- Basique : +0.8 zKaspa/jour (x1.0)
- Frais de maintenance : 2 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Résidentielle

Manoir (Manor)

- Coût d'achat : 60 KAS
- Consommation d'énergie (⚡) : -60 ⚡
- Production de base de zKaspa (💎) : +1.0/jour
- Production selon la rareté :
 - Mythique : +2.5 zKaspa/jour (x2.5)
 - Légendaire : +2.0 zKaspa/jour (x2.0)
 - Épique : +1.8 zKaspa/jour (x1.8)
 - Rare : +1.6 zKaspa/jour (x1.6)
 - Peu commun : +1.4 zKaspa/jour (x1.4)
 - Commun : +1.2 zKaspa/jour (x1.2)
 - Basique : +1.0 zKaspa/jour (x1.0)
- Frais de maintenance : 2 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Résidentielle

Éolienne (Niveau 2)

- Coût d'achat : 80 KAS
- Production d'énergie de base (⚡) : +60 ⚡
- Production d'énergie selon la rareté :
 - Mythique : +150 ⚡ /jour (x2.5)
 - Légendaire : +120 ⚡ /jour (x2.0)
 - Épique : +108 ⚡ /jour (x1.8)
 - Rare : +96 ⚡ /jour (x1.6)
 - Peu commun : +84 ⚡ /jour (x1.4)
 - Commun : +72 ⚡ /jour (x1.2)
 - Basique : +60 ⚡ /jour (x1.0)
- Part des zKaspa : Reçoit 30% de la production de zKaspa des autres bâtiments (même système que l'Éolienne Niveau 1)
- Frais de maintenance : 2 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Énergétique

Ferme de Minage (Niveau 1)

- Coût d'achat : 100 KAS
- Consommation d'énergie (⚡) : -250 ⚡
- Production de base de zKaspa (💎) : +2.0/jour
- Production selon la rareté :

- A : +2.0 zKaspa/jour (41% de chance)
- B : +2.0 zKaspa/jour (30% de chance)
- C : +2.0 zKaspa/jour (15% de chance)
- D : +2.0 zKaspa/jour (8% de chance)
- E : +2.0 zKaspa/jour (4% de chance)
- F : +2.0 zKaspa/jour (1.5% de chance)
- G : +2.0 zKaspa/jour (0.1% de chance)
- Frais de maintenance : 3 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Minage

Usine Solaire (Niveau 1)

- Coût d'achat : 120-121 KAS
- Production d'énergie de base (⚡) : +120 ⚡
- Production d'énergie selon la rareté :
 - Mythique : +300 ⚡/jour (x2.5)
 - Légendaire : +240 ⚡/jour (x2.0)
 - Épique : +216 ⚡/jour (x1.8)
 - Rare : +192 ⚡/jour (x1.6)
 - Peu commun : +168 ⚡/jour (x1.4)
 - Commun : +144 ⚡/jour (x1.2)
 - Basique : +120 ⚡/jour (x1.0)
- Part des zKaspa : Reçoit 30% de la production de zKaspa des autres bâtiments
- Frais de maintenance : 2 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Énergétique

Ferme Minière (Niveau 2)

- Coût d'achat : 140-141 KAS
- Consommation d'énergie (⚡) : -300 ⚡
- Production de zKaspa de base (💎) : +2.5/jour
- Production par rareté :
 - A : +2.5 zKaspa/jour (41% de chance)
 - B : +2.5 zKaspa/jour (30% de chance)
 - C : +2.5 zKaspa/jour (15% de chance)
 - D : +2.5 zKaspa/jour (8% de chance)
 - E : +2.5 zKaspa/jour (4% de chance)
 - F : +2.5 zKaspa/jour (1.5% de chance)
 - G : +2.5 zKaspa/jour (0.1% de chance)
- Frais de maintenance : 3 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Minage

Centrale Nucléaire (Niveau 1)

- Coût d'achat : 160-161 KAS
- Production d'énergie de base (⚡) : +600 ⚡
- Production d'énergie selon la rareté :
 - Mythique : +1500 ⚡/jour (x2.5)
 - Légendaire : +1200 ⚡/jour (x2.0)
 - Épique : +1080 ⚡/jour (x1.8)
 - Rare : +960 ⚡/jour (x1.6)
 - Peu commun : +840 ⚡/jour (x1.4)
 - Commun : +720 ⚡/jour (x1.2)
 - Basique : +600 ⚡/jour (x1.0)
- Part des zKaspa : Reçoit 30% de la production de zKaspa des autres bâtiments
- Frais de maintenance : 2 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Énergétique

Ferme Minière (Niveau 3)

- Coût d'achat : 180-181 KAS
- Consommation d'énergie (⚡) : -450 ⚡
- Production de zKaspa de base (💎) : +3.0/jour
- Production par rareté :
 - Mythic (A) : +7.5 zKaspa/jour (41% de chance) $[3.0 \times 2.5]$
 - Legendary (B) : +6.0 zKaspa/jour (30% de chance) $[3.0 \times 2.0]$
 - Epic (C) : +5.4 zKaspa/jour (15% de chance) $[3.0 \times 1.8]$
 - Rare (D) : +4.8 zKaspa/jour (8% de chance) $[3.0 \times 1.6]$
 - Uncommon (E) : +4.2 zKaspa/jour (4% de chance) $[3.0 \times 1.4]$
 - Common (F) : +3.6 zKaspa/jour (1.5% de chance) $[3.0 \times 1.2]$
 - Basic (G) : +3.0 zKaspa/jour (0.1% de chance) $[3.0 \times 1.0]$
- Frais de maintenance : 3 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Minage

Centrale Nucléaire (Niveau 2)

- Coût d'achat : 190-191 KAS
- Production d'énergie de base : +800 ⚡/jour
- Production d'énergie par rareté :
 - Mythique : +2000 ⚡/jour (800×2.5)
 - Légendaire : +1600 ⚡/jour (800×2.0)
 - Épique : +1440 ⚡/jour (800×1.8)
 - Rare : +1280 ⚡/jour (800×1.6)
 - Peu Commune : +1120 ⚡/jour (800×1.4)
 - Commun : +960 ⚡/jour (800×1.2)
 - Basique : +800 ⚡/jour (800×1.0)
- Redistribution de zKaspa : Reçoit 30% de la production en zKaspa des autres bâtiments
- Frais de maintenance : 3 KAS tous les 90 jours

- Catégorie : Énergie

Mining Farm (Niveau 4)

- Coût d'achat : 200-201 KAS
- Consommation d'énergie : -700 ⚡
- Production de base de zKaspa : +5.0 zKaspa/jour
- Production par rareté :
 - Mythique (A) : +12.5 zKaspa/jour (5.0×2.5)
 - Légendaire (B) : +10.0 zKaspa/jour (5.0×2.0)
 - Épique (C) : +9.0 zKaspa/jour (5.0×1.8)
 - Rare (D) : +8.0 zKaspa/jour (5.0×1.6)
 - Peu Commune (E) : +7.0 zKaspa/jour (5.0×1.4)
 - Commun (F) : +6.0 zKaspa/jour (5.0×1.2)
 - Basique (G) : +5.0 zKaspa/jour (5.0×1.0)
- Frais de maintenance : 3 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Mining

Mining Skyscraper 1

- Coût d'achat : 280-281 KAS
- Consommation d'énergie : -1000 ⚡
- Production de base de zKaspa : +8.0 zKaspa/jour
- Production par rareté :
 - Mythique (A) : +20.0 zKaspa/jour (8.0×2.5)
 - Légendaire (B) : +16.0 zKaspa/jour (8.0×2.0)
 - Épique (C) : +14.4 zKaspa/jour (8.0×1.8)
 - Rare (D) : +12.8 zKaspa/jour (8.0×1.6)
 - Peu Commune (E) : +11.2 zKaspa/jour (8.0×1.4)
 - Commun (F) : +9.6 zKaspa/jour (8.0×1.2)
 - Basique (G) : +8.0 zKaspa/jour (8.0×1.0)
- Frais de maintenance : 3 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Mining

Centrale Nucléaire (Niveau 3)

- Coût d'achat : 300-301 KAS
- Production d'énergie de base : +1500 ⚡/jour
- Production d'énergie par rareté :
 - Mythique : +3750 ⚡/jour (1500×2.5)
 - Légendaire : +3000 ⚡/jour (1500×2.0)
 - Épique : +2700 ⚡/jour (1500×1.8)
 - Rare : +2400 ⚡/jour (1500×1.6)
 - Peu Commune : +2100 ⚡/jour (1500×1.4)

- Commun : +1800 ⚡/jour (1500×1.2)
- Basique : +1500 ⚡/jour (1500×1.0)
- Redistribution de zKaspa : Reçoit 30% de la production en zKaspa des autres bâtiments
- Frais de maintenance : 3 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Énergie

Gratte-ciel de Minage 2

- Coût d'achat : 350-351 KAS
- Consommation d'énergie : -1500 ⚡
- Production de base de zKaspa : +14.0 zKaspa/jour
- Production par rareté :
 - Mythique (A) : +35.0 zKaspa/jour (14.0×2.5)
 - Légendaire (B) : +28.0 zKaspa/jour (14.0×2.0)
 - Épique (C) : +25.2 zKaspa/jour (14.0×1.8)
 - Rare (D) : +22.4 zKaspa/jour (14.0×1.6)
 - Peu Commune (E) : +19.6 zKaspa/jour (14.0×1.4)
 - Commun (F) : +16.8 zKaspa/jour (14.0×1.2)
 - Basique (G) : +14.0 zKaspa/jour (14.0×1.0)
- Frais de maintenance : 3 KAS tous les 90 jours
- Catégorie : Mining

D'autres bâtiments seront ajoutés progressivement, incluant de nouveaux bâtiments de production d'énergie et des fermes de minage de zKaspa.

Rôle des producteurs d'énergie

Les bâtiments énergétiques, comme les éoliennes, ne produisent pas directement de zKaspa, mais leur rôle dans KasLand est crucial pour maintenir l'équilibre énergétique. En récompense pour leur contribution à l'équilibre énergétique, les producteurs d'énergie reçoivent 30% de la production de zKaspa des autres bâtiments.

Cette distribution est proportionnelle à la quantité d'énergie qu'ils génèrent par rapport à la production totale d'énergie dans KasLand. Ainsi, plus un bâtiment énergétique produit de l'énergie, plus sa part des zKaspa produits par les autres joueurs est importante.



Niveaux de rareté des variantes de bâtiments

Chaque type de bâtiment dans KasLand possède plusieurs variantes avec différents niveaux de rareté. Le niveau de rareté de la parcelle est défini lors de l'achat d'une parcelle vierge.

Voici la répartition des niveaux de rareté et leur bonus de production (d'énergie ou de zKaspa) :

- **Mythique** : ≤0.1 % - Extrêmement rare, ces variantes sont les plus convoitées.
Multiplicateur : x2.5
- **Léendaire** : 0.1-1.5 % - Très rare, elles représentent des trouvailles exceptionnelles. Multiplicateur : x2.0
- **Épique** : 1-5 % - Rares et précieuses, ces variantes sont de grands atouts.
Multiplicateur : x1.8
- **Rare** : 5-10 % - Peu communes, elles ajoutent une valeur significative à votre parcelle. Multiplicateur : x1.6
- **Peu commun** : 10-20 % - Assez rares pour être notables, mais plus faciles à obtenir. Multiplicateur : x1.4
- **Commun** : 20-40 % - Fréquentes. Multiplicateur : x1.2
- **Basique** : >40 % - Les plus courantes, formant la base de la plupart des parcelles. Multiplicateur : x1.0

Ces multiplicateurs augmentent la production de zKaspa ou d'énergie en fonction de la rareté de la variante de votre bâtiment, rendant les variantes les plus rares beaucoup plus précieuses. La distribution de zKaspa pour les producteurs d'énergie dépend aussi de la rareté de votre parcelle.

Chaque niveau de rareté apporte aussi des caractéristiques visuelles uniques à votre bâtiment, le rendant plus distinct dans le paysage de KasLand. Plus la variante est rare, plus elle est susceptible d'attirer l'attention et d'augmenter la demande pour votre parcelle !



Vente de votre parcelle

Pour mettre votre parcelle en vente ou ajuster son prix, envoyez l'un des montants suivants à l'adresse du jeu :

- 0.2 KAS : Listez votre parcelle à 100 % (x1) de votre investissement total.
- 4.1 KAS : Listez à 150 % (x1.5).
- 4.2 KAS : Listez à 200 % (x2).
- 4.3 KAS : Listez à 250 % (x2.5).
- 4.4 KAS : Listez à 300 % (x3).
- 4.5 KAS : Listez à 350 % (x3.5).
- 4.6 KAS : Listez à 400 % (x4).

- 4.7 KAS : Listez à 450 % (x4.5).
- 4.8 KAS : Listez à 500 % (x5).
- 4.9 KAS : Listez à 550 % (x5.5).

Note : Le prix de vente est calculé en fonction du montant total que vous avez investi dans votre parcelle. Envoyer l'un de ces montants mettra votre parcelle en vente et fixera son prix en conséquence.

Pour annuler la vente de votre parcelle, envoyez exactement 0.3 KAS à l'adresse du jeu.



Achat d'une parcelle

Pour acheter une parcelle à un autre joueur, celle-ci doit être mise en vente. Si c'est le cas, envoyez le prix de vente exact à l'adresse du vendeur (et non pas l'adresse du jeu !).

Important : Lors de l'achat d'une parcelle à un autre joueur, veuillez noter que le solde de zKaspa de la parcelle achetée sera réduit de 50%. Cela vise à maintenir un équilibre dans le jeu et réduire l'inflation et encourager l'investissement long terme. Assurez-vous de prendre cela en compte avant de finaliser l'achat.



Délai de grâce pour les frais de maintenance

Tous les 3 mois des frais de maintenance sont demandés aux joueurs. Les frais dépendent du type de bâtiment possédé et sont affichés dans le détail de votre parcelle. Cela stimule l'économie et récompense les joueurs à long terme. Un délai de grâce de 7 jours est accordé pour régler les frais de maintenance de votre bâtiment. Si les frais ne sont pas payés dans ce délai, vous risquez de perdre définitivement votre parcelle. Il est donc crucial de surveiller les paiements de frais pour éviter la perte de votre investissement.



zKaspa et redistribution communautaire

Le zKaspa joue un rôle crucial dans l'économie de KasLand et le système de redistribution communautaire :

- Objectif du zKaspa : Le zKaspa est une monnaie en jeu qui représente votre contribution et participation à l'écosystème KasLand.

- Gagner du zKaspa : Vous gagnez du zKaspa quotidiennement en fonction du type de bâtiment et de l'équilibre énergétique global de KasLand.
- Équilibre énergétique : Si la consommation énergétique totale dépasse la production, aucun zKaspa n'est distribué pour ce jour.
- Équilibre de production de zKaspa : Les producteurs de zKaspa partagent leur production selon la répartition suivante :
 - 45% conservés par les producteurs de zKaspa
 - 30% redistribués aux producteurs d'énergie
 - 15% brûlés (burned) pour contrer l'inflation
 - 10% prélevés comme frais de développement
- Mécanisme de redistribution semestrielle : La redistribution des KAS investis dans le jeu se fait tous les 6 mois selon la répartition suivante :
 - 85% redistribués proportionnellement au zKaspa détenu par chaque joueur
 - 10% conservés dans un fonds de réserve pour assurer la stabilité du jeu
 - 5% distribués aléatoirement à 3 joueurs chanceux comme bonus
- Méthode de distribution : La méthode de redistribution est semi-automatisée et aura lieu tous les 6 mois.

La redistribution communautaire est proportionnelle à la détention de zKaspa par chaque joueur. Plus un joueur détient de zKaspa, plus sa part de redistribution sera importante. Cela encourage les joueurs à continuer de participer activement et à optimiser la gestion de leur parcelle pour maximiser leur production de zKaspa.

Mises à jour régulières : Les joueurs peuvent consulter leur solde actuel de zKaspa et le total de zKaspa en circulation via l'interface du jeu ou via le bot Discord et Telegram.



Système de Taxe Progressive NEW

Un nouveau système de taxe progressive a été mis en place pour assurer une économie plus équilibrée et soutenir les nouveaux joueurs ou les joueurs les plus pauvres. Cette taxe s'applique à la fois aux producteurs de zKaspa et aux producteurs d'énergie.

Comment fonctionne la taxe progressive ?

Pour les producteurs de zKaspa : La taxe est prélevée sur leur production quotidienne de zKaspa selon les tranches suivantes :

- 0 % pour une production de 0-2 ZK
- 5 % pour 2-8 ZK
- 10 % pour 8-15 ZK

- 15 % pour une production dépassant 15 ZK

Pour les producteurs d'énergie : La taxe s'applique sur les zKaspa qu'ils reçoivent lors de la redistribution journalière, selon les mêmes tranches.

Redistribution des taxes collectées

Le montant total de la taxe collectée est ensuite redistribué équitablement aux 20 % des joueurs ayant les soldes de zKaspa les plus faibles, et dont la production journalière est inférieure à un seuil dynamique.

Critères d'éligibilité :

1. Faire partie des 20% des joueurs les plus pauvres (en termes de solde zKaspa)
2. Avoir une production journalière inférieure au seuil dynamique (calculé comme le solde maximum des 20% les plus pauvres)

Ce système permet de :

- Réduire l'écart entre les gros et les petits producteurs
- Aider les nouveaux joueurs à démarrer
- Maintenir une économie équilibrée et durable



Système de vote communautaire

Le système de vote communautaire permet aux joueurs de participer aux décisions importantes concernant l'avenir de KasLand. Les joueurs peuvent voter sur des sujets sur le Discord et aussi en proposer. Ces votes peuvent influencer des décisions telles que l'extension de la carte, la modification des paramètres des bâtiments ou encore la redistribution.

Lien du Discord : <https://discord.gg/UuxeTb42P9>



Besoin d'aide ?

N'hésitez pas à poser vos questions dans les canaux dédiés de notre Discord. Notre communauté et notre équipe seront ravis de vous aider !

Rejoignez l'aventure KasLand !

Interagissez avec d'autres joueurs, échangez des parcelles et participez à l'économie dynamique de KasLand. Une nouvelle aventure vous attend !

Willkommen bei KasLand!

 **Was ist KasLand?** KasLand ist das erste Spiel, das für die Kaspas BlockDAG-Community entwickelt wurde. Es ist ein innovatives Spiel, das es Ihnen ermöglicht, ein virtuelles Grundstück in einer einzigartigen und dynamischen Welt zu besitzen und zu entwickeln und zKaspa zu erhalten, das alle 6 Monate in KAS umgewandelt wird!

Hauptfunktionen

 **Grundstückserwerb:** Senden Sie KAS an die Spieladresse auf kasland.org, um automatisch ein Grundstück zu erwerben. (Warnung: Verwenden Sie ein Wallet wie KasWare, das die Adresse nicht bei jeder Transaktion ändert)

 **Gebäudetypen:** Kleines Haus, Windturbine (Stufe 1), Mittleres Haus, Großes Haus, Herrenhaus, Windturbine (Stufe 2), Mining-Farm (Stufen 1-4), Solaranlage, Atomkraftwerk (Stufen 1-3), Mining-Wolkenkratzer (Stufen 1-2). Neue Gebäude werden schrittweise hinzugefügt.

 **Energiemanagement:** Auf globaler Ebene von KasLand müssen Sie Energieproduktion und -verbrauch ausbalancieren, um zu verhindern, dass der Verbrauch die Produktion übersteigt und die zKaspa-Produktion blockiert. Energieproduzierende Gebäude produzieren je nach Seltenheitsstufe mehr oder weniger Energie.

 **zKaspa-Produktion:** Verdienen Sie täglich zKaspa basierend auf Gebäudetyp, Seltenheitsstufe und globalem Energiegleichgewicht. Energieproduzenten erhalten zKaspa von Produzenten im Austausch für ihre Energieproduktion.

 **Gebührensysteem:** Zahlen Sie vierteljährliche Gebühren (Steuern), um Ihre Gebäude zu erhalten.

 **Zufällige Ereignisse:** Viele Ereignisse wie Sonneneruptionen oder Energiespitzen können die globale zKaspa- oder Energieproduktion beeinflussen.

 **Interaktive Visualisierung:** Erkunden Sie KasLand mit einer Karte in isometrischer Ansicht.

 **Gebäudevarianten:** Jeder Gebäudetyp hat mehrere Varianten mit unterschiedlichen Seltenheiten und daher unterschiedlichen Produktionsstufen für Energie und zKaspa.

 **Echtzeit-Statistiken:** Verfolgen Sie Energieproduktion, Verbrauch und zKaspa-Produktion auf unserer Website oder über unseren Discord- und Telegram-Bot.

 **Upgrade-System:** Verbessern Sie Ihre Gebäude, indem Sie mehr KAS an das Spiel-Wallet senden, damit das System Ihr Grundstück upgradet, indem es Ihnen ein neues Gebäude zuweist (Seltenheitsstufe bleibt unverändert).

 **Community-Umverteilung:** Ein Prozentsatz der Spielfonds wird alle 6 Monate an die Bewohner von KasLand umverteilt.

 **Responsive Oberfläche:** Spielen Sie auf Computer, Tablet oder Smartphone.

 **Grundstücksmarkt:** Kaufen und verkaufen Sie Ihr Grundstück direkt an Spieler.

 **Schonfrist:** Eine 7-tägige Schonfrist für Gebührenzahlungen, um sofortigen Grundstücksverlust zu vermeiden.

 **Dynamische Gebäudewerte:** Die Upgrade-Kosten für Gebäude passen sich der Gesamtinvestition an.

 **Markttransparenz:** Die Anzahl der Tage, seit denen ein Grundstück zum Verkauf steht, wird jetzt angezeigt, um die Transparenz zu verbessern.

 **Wie fange ich an?**

 **Wichtige Warnung** Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, dass Sie ein Wallet verwenden, das dieselbe Sendeadresse für alle Transaktionen beibehält, wie z.B. KasWare Wallet: <https://www.kasware.xyz> oder ein anderes kompatibles Wallet. Die Verwendung eines Wallets, das nach jeder Transaktion die Adresse ändert, kann zum Verlust von Geldern oder Grundstücken führen. Diese Verluste können nicht erstattet oder wiederhergestellt werden. KasLand ist nicht verantwortlich für Verluste, die durch die Verwendung inkompatibler Wallets entstehen.

Wenn außerdem alle Grundstücke besetzt sind (dies wird auf der Website angezeigt), senden Sie kein Geld an die Kaspa-Adresse des Spiels (es sei denn, Sie haben bereits ein Grundstück). Sie können jedoch ein Grundstück von Spielern kaufen, die direkt verkaufen, indem Sie ihnen den exakt geforderten Betrag an ihre Kaspa-Adresse senden.

Schritte zum Beginnen

- Stellen Sie sicher, dass Sie KAS in Ihrem Wallet haben.
- Senden Sie mindestens den erforderlichen Mindestbetrag (derzeit 5 KAS) an die Hauptspieladresse, um ein Gebäude der Stufe 1 zu erwerben und ein Grundstück zu erhalten (die Adresse befindet sich in der Spieloberfläche, indem Sie auf die Schaltfläche „Grundstück kaufen/verkaufen“ klicken).
- Der zugewiesene Gebäudetyp hängt vom gesendeten Betrag ab (siehe unten).
- Alle 24 Stunden produzieren Sie zKaspa und erhalten auch einen Anteil, wenn Sie ein Energieproduzent sind.
- Erinnerung: Überprüfen Sie immer, dass Sie ein Wallet mit einer konstanten Adresse verwenden, bevor Sie eine Transaktion durchführen.

Wichtige Hinweise

- Jeder Spieler kann nur ein Grundstück gleichzeitig besitzen.
- Der Kauf eines neuen Grundstücks führt zum Verlust des Eigentums an Ihrem aktuellen Grundstück.
- Ihr zKaspa-Guthaben wird beim Kauf eines neuen Grundstücks übertragen, aber alle anderen Attribute Ihres alten Grundstücks werden zurückgesetzt.

Gebäudetypen in KasLand

In KasLand spielt jedes Gebäude eine wesentliche Rolle, entweder als Energieverbraucher oder -produzent (⚡) und zKaspa-Produzent (💎). Wohngebäude verbrauchen Energie und produzieren zKaspa, während Energiegebäude nicht direkt zKaspa produzieren, aber einen Anteil (30%) der zKaspa-Produktion von zKaspa-erzeugenden Gebäuden erhalten, basierend auf ihrem Beitrag zur Energieproduktion und ihrer Seltenheit.

Kleines Haus

- Kaufpreis: 5 KAS
- Energieverbrauch (⚡): -5 ⚡
- Basis-zKaspa-Produktion (💎): +0,1/Tag
- Produktion nach Seltenheit:
 - Mythisch: +0,25 zKaspa/Tag (x2,5)
 - Legendar: +0,2 zKaspa/Tag (x2,0)
 - Episch: +0,18 zKaspa/Tag (x1,8)
 - Selten: +0,16 zKaspa/Tag (x1,6)
 - Ungewöhnlich: +0,14 zKaspa/Tag (x1,4)
 - Gewöhnlich: +0,12 zKaspa/Tag (x1,2)
 - Basis: +0,1 zKaspa/Tag (x1,0)
- Wartungsgebühren: 0,5 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Wohngebäude

Windturbine (Stufe 1)

- Kaufpreis: 10 KAS
- Basis-Energieproduktion (⚡): +30 ⚡
- Energieproduktion nach Seltenheit:
 - Mythisch: +75 ⚡/Tag (x2,5)
 - Legendar: +60 ⚡/Tag (x2,0)
 - Episch: +54 ⚡/Tag (x1,8)
 - Selten: +48 ⚡/Tag (x1,6)
 - Ungewöhnlich: +42 ⚡/Tag (x1,4)
 - Gewöhnlich: +36 ⚡/Tag (x1,2)
 - Basis: +30 ⚡/Tag (x1,0)
- zKaspa-Anteil: Erhält 30% der zKaspa-Produktion von anderen Gebäuden. Diese Umverteilung wird berechnet basierend auf:
 - Dem Anteil der produzierten Energie im Vergleich zur Gesamtenergieproduktion
 - Dem Seltenheitsmultiplikator des Gebäudes, der die Energieproduktion beeinflusst (x1,0 bis x2,5)
 - Je mehr Energie Ihre Windturbine produziert (beeinflusst durch ihre Seltenheit) im Vergleich zur Gesamtenergieproduktion, desto größer ist ihr Anteil an der Umverteilung
- Wartungsgebühren: 1 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Energie

Mittleres Haus

- Kaufpreis: 20 KAS

- Energieverbrauch (⚡): -20 ⚡
- Basis-zKaspa-Produktion (💎): +0,4/Tag
- Produktion nach Seltenheit:
 - Mythisch: +1,0 zKaspa/Tag (x2,5)
 - Legendär: +0,8 zKaspa/Tag (x2,0)
 - Episch: +0,72 zKaspa/Tag (x1,8)
 - Selten: +0,64 zKaspa/Tag (x1,6)
 - Ungewöhnlich: +0,56 zKaspa/Tag (x1,4)
 - Gewöhnlich: +0,48 zKaspa/Tag (x1,2)
 - Basis: +0,4 zKaspa/Tag (x1,0)
- Wartungsgebühren: 2 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Wohngebäude

Großes Haus

- Kaufpreis: 40 KAS
- Energieverbrauch (⚡): -40 ⚡
- Basis-zKaspa-Produktion (💎): +0,8/Tag
- Produktion nach Seltenheit:
 - Mythisch: +2,0 zKaspa/Tag (x2,5)
 - Legendär: +1,6 zKaspa/Tag (x2,0)
 - Episch: +1,44 zKaspa/Tag (x1,8)
 - Selten: +1,28 zKaspa/Tag (x1,6)
 - Ungewöhnlich: +1,12 zKaspa/Tag (x1,4)
 - Gewöhnlich: +0,96 zKaspa/Tag (x1,2)
 - Basis: +0,8 zKaspa/Tag (x1,0)
- Wartungsgebühren: 2 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Wohngebäude

Herrenhaus

- Kaufpreis: 60 KAS
- Energieverbrauch (⚡): -60 ⚡
- Basis-zKaspa-Produktion (💎): +1,0/Tag
- Produktion nach Seltenheit:
 - Mythisch: +2,5 zKaspa/Tag (x2,5)
 - Legendär: +2,0 zKaspa/Tag (x2,0)
 - Episch: +1,8 zKaspa/Tag (x1,8)
 - Selten: +1,6 zKaspa/Tag (x1,6)
 - Ungewöhnlich: +1,4 zKaspa/Tag (x1,4)
 - Gewöhnlich: +1,2 zKaspa/Tag (x1,2)
 - Basis: +1,0 zKaspa/Tag (x1,0)
- Wartungsgebühren: 2 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Wohngebäude

Windturbine (Stufe 2)

- Kaufpreis: 80 KAS
- Basis-Energieproduktion (⚡): +60 ⚡

- Energieproduktion nach Seltenheit:
 - Mythisch: +150 ⚡/Tag (x2,5)
 - Legendar: +120 ⚡/Tag (x2,0)
 - Episch: +108 ⚡/Tag (x1,8)
 - Selten: +96 ⚡/Tag (x1,6)
 - Ungewöhnlich: +84 ⚡/Tag (x1,4)
 - Gewöhnlich: +72 ⚡/Tag (x1,2)
 - Basis: +60 ⚡/Tag (x1,0)
- zKaspa-Anteil: Erhält 30% der zKaspa-Produktion von anderen Gebäuden (gleiches System wie Windturbine Stufe 1)
- Wartungsgebühren: 2 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Energie

Mining-Farm (Stufe 1)

- Kaufpreis: 100 KAS
- Energieverbrauch (⚡): -250 ⚡
- Basis-zKaspa-Produktion (💎): +2,0/Tag
- Produktion nach Seltenheit:
 - A: +2,0 zKaspa/Tag (41% Chance)
 - B: +2,0 zKaspa/Tag (30% Chance)
 - C: +2,0 zKaspa/Tag (15% Chance)
 - D: +2,0 zKaspa/Tag (8% Chance)
 - E: +2,0 zKaspa/Tag (4% Chance)
 - F: +2,0 zKaspa/Tag (1,5% Chance)
 - G: +2,0 zKaspa/Tag (0,1% Chance)
- Wartungsgebühren: 3 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Mining

Solaranlage (Stufe 1)

- Kaufpreis: 120-121 KAS
- Basis-Energieproduktion (⚡): +120 ⚡
- Energieproduktion nach Seltenheit:
 - Mythisch: +300 ⚡/Tag (x2,5)
 - Legendar: +240 ⚡/Tag (x2,0)
 - Episch: +216 ⚡/Tag (x1,8)
 - Selten: +192 ⚡/Tag (x1,6)
 - Ungewöhnlich: +168 ⚡/Tag (x1,4)
 - Gewöhnlich: +144 ⚡/Tag (x1,2)
 - Basis: +120 ⚡/Tag (x1,0)
- zKaspa-Anteil: Erhält 30% der zKaspa-Produktion von anderen Gebäuden
- Wartungsgebühren: 2 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Energie

Mining-Farm (Stufe 2)

- Kaufpreis: 140-141 KAS
- Energieverbrauch (⚡): -300 ⚡

- Basis-zKaspa-Produktion (💎): +2,5/Tag
- Produktion nach Seltenheit:
 - A: +2,5 zKaspa/Tag (41% Chance)
 - B: +2,5 zKaspa/Tag (30% Chance)
 - C: +2,5 zKaspa/Tag (15% Chance)
 - D: +2,5 zKaspa/Tag (8% Chance)
 - E: +2,5 zKaspa/Tag (4% Chance)
 - F: +2,5 zKaspa/Tag (1,5% Chance)
 - G: +2,5 zKaspa/Tag (0,1% Chance)
- Wartungsgebühren: 3 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Mining

Atomkraftwerk (Stufe 1)

- Kaufpreis: 160-161 KAS
- Basis-Energieproduktion (⚡): +600 ⚡
- Energieproduktion nach Seltenheit:
 - Mythisch: +1500 ⚡/Tag (x2,5)
 - Legendar: +1200 ⚡/Tag (x2,0)
 - Episch: +1080 ⚡/Tag (x1,8)
 - Selten: +960 ⚡/Tag (x1,6)
 - Ungewöhnlich: +840 ⚡/Tag (x1,4)
 - Gewöhnlich: +720 ⚡/Tag (x1,2)
 - Basis: +600 ⚡/Tag (x1,0)
- zKaspa-Anteil: Erhält 30% der zKaspa-Produktion von anderen Gebäuden
- Wartungsgebühren: 2 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Energie

Mining-Farm (Stufe 3)

- Kaufpreis: 180-181 KAS
- Energieverbrauch (⚡): -450 ⚡
- Basis-zKaspa-Produktion (💎): +3,0/Tag
- Produktion nach Seltenheit:
 - Mythisch (A): +7,5 zKaspa/Tag (41% Chance) $[3,0 \times 2,5]$
 - Legendar (B): +6,0 zKaspa/Tag (30% Chance) $[3,0 \times 2,0]$
 - Episch (C): +5,4 zKaspa/Tag (15% Chance) $[3,0 \times 1,8]$
 - Selten (D): +4,8 zKaspa/Tag (8% Chance) $[3,0 \times 1,6]$
 - Ungewöhnlich (E): +4,2 zKaspa/Tag (4% Chance) $[3,0 \times 1,4]$
 - Gewöhnlich (F): +3,6 zKaspa/Tag (1,5% Chance) $[3,0 \times 1,2]$
 - Basis (G): +3,0 zKaspa/Tag (0,1% Chance) $[3,0 \times 1,0]$
- Wartungsgebühren: 3 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Mining

Atomkraftwerk (Stufe 2)

- Kaufpreis: 190-191 KAS
- Basis-Energieproduktion: +800 ⚡/Tag
- Energieproduktion nach Seltenheit:

- Mythisch: +2000 ⚡/Tag ($800 \times 2,5$)
- Legendar: +1600 ⚡/Tag ($800 \times 2,0$)
- Episch: +1440 ⚡/Tag ($800 \times 1,8$)
- Selten: +1280 ⚡/Tag ($800 \times 1,6$)
- Ungewöhnlich: +1120 ⚡/Tag ($800 \times 1,4$)
- Gewöhnlich: +960 ⚡/Tag ($800 \times 1,2$)
- Basis: +800 ⚡/Tag ($800 \times 1,0$)
- zKaspa-Umverteilung: Erhält 30% der zKaspa-Produktion von anderen Gebäuden
- Wartungsgebühren: 3 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Energie

Mining-Farm (Stufe 4)

- Kaufpreis: 200-201 KAS
- Energieverbrauch: -700 ⚡
- Basis-zKaspa-Produktion: +5,0 zKaspa/Tag
- Produktion nach Seltenheit:
 - Mythisch (A): +12,5 zKaspa/Tag ($5,0 \times 2,5$)
 - Legendar (B): +10,0 zKaspa/Tag ($5,0 \times 2,0$)
 - Episch (C): +9,0 zKaspa/Tag ($5,0 \times 1,8$)
 - Selten (D): +8,0 zKaspa/Tag ($5,0 \times 1,6$)
 - Ungewöhnlich (E): +7,0 zKaspa/Tag ($5,0 \times 1,4$)
 - Gewöhnlich (F): +6,0 zKaspa/Tag ($5,0 \times 1,2$)
 - Basis (G): +5,0 zKaspa/Tag ($5,0 \times 1,0$)
- Wartungsgebühren: 3 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Mining

Mining-Wolkenkratzer 1

- Kaufpreis: 280-281 KAS
- Energieverbrauch: -1000 ⚡
- Basis-zKaspa-Produktion: +8,0 zKaspa/Tag
- Produktion nach Seltenheit:
 - Mythisch (A): +20,0 zKaspa/Tag ($8,0 \times 2,5$)
 - Legendar (B): +16,0 zKaspa/Tag ($8,0 \times 2,0$)
 - Episch (C): +14,4 zKaspa/Tag ($8,0 \times 1,8$)
 - Selten (D): +12,8 zKaspa/Tag ($8,0 \times 1,6$)
 - Ungewöhnlich (E): +11,2 zKaspa/Tag ($8,0 \times 1,4$)
 - Gewöhnlich (F): +9,6 zKaspa/Tag ($8,0 \times 1,2$)
 - Basis (G): +8,0 zKaspa/Tag ($8,0 \times 1,0$)
- Wartungsgebühren: 3 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Mining

Atomkraftwerk (Stufe 3)

- Kaufpreis: 300-301 KAS
- Basis-Energieproduktion: +1500 ⚡/Tag
- Energieproduktion nach Seltenheit:
 - Mythisch: +3750 ⚡/Tag ($1500 \times 2,5$)

- Legendär: +3000 ⚡/Tag ($1500 \times 2,0$)
- Episch: +2700 ⚡/Tag ($1500 \times 1,8$)
- Selten: +2400 ⚡/Tag ($1500 \times 1,6$)
- Ungewöhnlich: +2100 ⚡/Tag ($1500 \times 1,4$)
- Gewöhnlich: +1800 ⚡/Tag ($1500 \times 1,2$)
- Basis: +1500 ⚡/Tag ($1500 \times 1,0$)
- zKaspa-Umverteilung: Erhält 30% der zKaspa-Produktion von anderen Gebäuden
- Wartungsgebühren: 3 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Energie

Mining-Wolkenkratzer 2

- Kaufpreis: 350-351 KAS
- Energieverbrauch: -1500 ⚡
- Basis-zKaspa-Produktion: +14,0 zKaspa/Tag
- Produktion nach Seltenheit:
 - Mythisch (A): +35,0 zKaspa/Tag ($14,0 \times 2,5$)
 - Legendär (B): +28,0 zKaspa/Tag ($14,0 \times 2,0$)
 - Episch (C): +25,2 zKaspa/Tag ($14,0 \times 1,8$)
 - Selten (D): +22,4 zKaspa/Tag ($14,0 \times 1,6$)
 - Ungewöhnlich (E): +19,6 zKaspa/Tag ($14,0 \times 1,4$)
 - Gewöhnlich (F): +16,8 zKaspa/Tag ($14,0 \times 1,2$)
 - Basis (G): +14,0 zKaspa/Tag ($14,0 \times 1,0$)
- Wartungsgebühren: 3 KAS alle 90 Tage
- Kategorie: Mining

Weitere Gebäude werden schrittweise hinzugefügt, einschließlich neuer Energieproduktionsgebäude und zKaspa-Mining-Farmen.

⚡ Rolle der Energieproduzenten

Energiegebäude wie Windturbinen produzieren nicht direkt zKaspa, aber ihre Rolle in KasLand ist entscheidend für die Aufrechterhaltung des Energiegleichgewichts. Als Belohnung für ihren Beitrag zum Energiegleichgewicht erhalten Energieproduzenten 30% der zKaspa-Produktion von anderen Gebäuden.

Diese Verteilung ist proportional zur Energiemenge, die sie im Vergleich zur Gesamtenergieproduktion in KasLand erzeugen. Je mehr Energie ein Energiegebäude produziert, desto größer ist sein Anteil an den von anderen Spielern produzierten zKaspa.

Seltenheitsstufen der Gebäudevarianten

Jeder Gebäudetyp in KasLand hat mehrere Varianten mit unterschiedlichen Seltenheitsstufen. Die Seltenheitsstufe des Grundstücks wird beim Kauf eines unbebauten Grundstücks festgelegt.

Hier ist die Verteilung der Seltenheitsstufen und ihr Produktionsbonus (Energie oder zKaspa):

 **Mythisch:** $\leq 0,1\%$ - Extrem selten, diese Varianten sind am begehrtesten. Multiplikator: x2,5
 **Legendär:** 0,1-1,5% - Sehr selten, sie stellen außergewöhnliche Funde dar. Multiplikator: x2,0
 **Episch:** 1-5% - Selten und wertvoll, diese Varianten sind große Vorteile. Multiplikator: x1,8
 **Selten:** 5-10% - Ungewöhnlich, sie fügen Ihrem Grundstück erheblichen Wert hinzu. Multiplikator: x1,6
 **Ungewöhnlich:** 10-20% - Selten genug, um bemerkenswert zu sein, aber leichter zu erhalten. Multiplikator: x1,4
 **Gewöhnlich:** 20-40% - Häufig. Multiplikator: x1,2
 **Basis:** $>40\%$ - Die häufigsten, bilden die Grundlage der meisten Grundstücke. Multiplikator: x1,0

Diese Multiplikatoren erhöhen die zKaspa- oder Energieproduktion basierend auf der Seltenheit Ihrer Gebäudevariante, wodurch die seltensten Varianten viel wertvoller werden. Die zKaspa-Verteilung für Energieproduzenten hängt auch von der Seltenheit Ihres Grundstücks ab.

Jede Seltenheitsstufe bringt auch einzigartige visuelle Eigenschaften zu Ihrem Gebäude, wodurch es in der Landschaft von KasLand markanter wird. Je seltener die Variante, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie Aufmerksamkeit erregt und die Nachfrage nach Ihrem Grundstück erhöht!

Verkauf Ihres Grundstücks

Um Ihr Grundstück zum Verkauf anzubieten oder den Preis anzupassen, senden Sie einen der folgenden Beträge an die Spieladresse:

- 0,2 KAS: Listen Sie Ihr Grundstück zu 100% (x1) Ihrer Gesamtinvestition.
- 4,1 KAS: Listen zu 150% (x1,5).
- 4,2 KAS: Listen zu 200% (x2).
- 4,3 KAS: Listen zu 250% (x2,5).
- 4,4 KAS: Listen zu 300% (x3).
- 4,5 KAS: Listen zu 350% (x3,5).
- 4,6 KAS: Listen zu 400% (x4).
- 4,7 KAS: Listen zu 450% (x4,5).
- 4,8 KAS: Listen zu 500% (x5).
- 4,9 KAS: Listen zu 550% (x5,5).

Hinweis: Der Verkaufspreis wird basierend auf dem Gesamtbetrag berechnet, den Sie in Ihr Grundstück investiert haben. Das Senden eines dieser Beträge wird Ihr Grundstück zum Verkauf anbieten und den Preis entsprechend festlegen.

Um den Verkauf Ihres Grundstücks abubrechen, senden Sie genau 0,3 KAS an die Spieladresse.

Kauf eines Grundstücks

Um ein Grundstück von einem anderen Spieler zu kaufen, muss es zum Verkauf angeboten sein. Wenn ja, senden Sie den exakten Verkaufspreis an die Adresse des Verkäufers (nicht an die Spieladresse!).

Wichtig: Beim Kauf eines Grundstücks von einem anderen Spieler wird das zKaspa-Guthaben des gekauften Grundstücks um 50% reduziert. Dies dient dazu, das Gleichgewicht im Spiel aufrechtzuerhalten, die Inflation zu reduzieren und langfristige Investitionen zu fördern. Stellen Sie sicher, dass Sie dies berücksichtigen, bevor Sie den Kauf abschließen.

Schonfrist für Wartungsgebühren

Alle 3 Monate werden von den Spielern Wartungsgebühren verlangt. Die Gebühren hängen vom Typ des besessenen Gebäudes ab und werden in den Details Ihres Grundstücks angezeigt. Dies stimuliert die Wirtschaft und belohnt langfristige Spieler. Eine 7-tägige Schonfrist wird gewährt, um die Wartungsgebühren Ihres Gebäudes zu bezahlen. Wenn die Gebühren nicht innerhalb dieser Frist bezahlt werden, riskieren Sie, Ihr Grundstück dauerhaft zu verlieren. Es ist daher entscheidend, die Gebühreneinzahlungen zu überwachen, um den Verlust Ihrer Investition zu vermeiden.

zKaspa und Community-Umverteilung

zKaspa spielt eine entscheidende Rolle in der Wirtschaft von KasLand und im Community-Umverteilungssystem:

- **zKaspa-Zweck:** zKaspa ist eine Spielwährung, die Ihren Beitrag und Ihre Teilnahme am KasLand-Ökosystem repräsentiert.
- **zKaspa verdienen:** Sie verdienen täglich zKaspa basierend auf Gebäudetyp und dem gesamten Energiegleichgewicht von KasLand.
- **Energiegleichgewicht:** Wenn der gesamte Energieverbrauch die Produktion übersteigt, wird für diesen Tag kein zKaspa verteilt.
- **zKaspa-Produktionsgleichgewicht:** zKaspa-Produzenten teilen ihre Produktion gemäß folgender Verteilung:
 - 40% werden von zKaspa-Produzenten behalten
 - 30% werden an Energieproduzenten umverteilt
 - 15% werden verbrannt (burned), um der Inflation entgegenzuwirken
 - 10% werden als Entwicklungsgebühren einbehalten
- **Halbjährlicher Umverteilungsmechanismus:** Die Umverteilung der im Spiel investierten KAS erfolgt alle 6 Monate gemäß folgender Verteilung:
 - 85% werden proportional zum von jedem Spieler gehaltenen zKaspa umverteilt
 - 10% werden in einem Reservefonds aufbewahrt, um die Stabilität des Spiels zu gewährleisten
 - 5% werden zufällig an 3 glückliche Spieler als Bonus verteilt
- **Verteilungsmethode:** Die Umverteilungsmethode ist halbautomatisiert und findet alle 6 Monate statt.

Die Community-Umverteilung ist proportional zum zKaspa-Besitz jedes Spielers. Je mehr zKaspa ein Spieler besitzt, desto größer ist sein Anteil an der Umverteilung. Dies ermutigt Spieler, weiterhin aktiv teilzunehmen und die Verwaltung ihres Grundstücks zu optimieren, um ihre zKaspa-Produktion zu maximieren.

- **Regelmäßige Updates:** Spieler können ihr aktuelles zKaspa-Guthaben und das gesamte zKaspa im Umlauf über die Spieloberfläche oder über den Discord- und Telegram-Bot einsehen.

Progressives Steuersystem

Ein neues progressives Steuersystem wurde implementiert, um eine ausgewogenere Wirtschaft zu gewährleisten und neue oder ärmere Spieler zu unterstützen. Diese Steuer gilt sowohl für zKaspa-Produzenten als auch für Energieproduzenten.

Wie funktioniert die progressive Steuer?

Für zKaspa-Produzenten: Die Steuer wird auf ihre tägliche zKaspa-Produktion gemäß folgenden Stufen erhoben:

- 0% für eine Produktion von 0-2 ZK
- 5% für 2-8 ZK
- 10% für 8-15 ZK
- 15% für eine Produktion über 15 ZK

Für Energieproduzenten: Die Steuer gilt für die zKaspa, die sie während der täglichen Umverteilung erhalten, gemäß denselben Stufen.

Umverteilung der gesammelten Steuern

Der Gesamtbetrag der gesammelten Steuern wird dann gleichmäßig an die 20% der Spieler mit den niedrigsten zKaspa-Guthaben umverteilt, deren tägliche Produktion unter einem dynamischen Schwellenwert liegt.

Teilnahmekriterien:

- Gehören zu den ärmsten 20% der Spieler (in Bezug auf zKaspa-Guthaben)
- Haben eine tägliche Produktion unter dem dynamischen Schwellenwert (berechnet als das maximale Guthaben der ärmsten 20%)

Dieses System ermöglicht:

- Die Kluft zwischen großen und kleinen Produzenten zu verringern
- Neuen Spielern beim Einstieg zu helfen
- Eine ausgewogene und nachhaltige Wirtschaft aufrechtzuerhalten

Community-Abstimmungssystem

Das Community-Abstimmungssystem ermöglicht es Spielern, an wichtigen Entscheidungen über die Zukunft von KasLand teilzunehmen. Spieler können über Themen auf Discord abstimmen und auch welche vorschlagen. Diese Abstimmungen können Entscheidungen wie Kartenerweiterung, Änderung von Gebäudeparametern oder Umverteilung beeinflussen.

Discord-Link: <https://discord.gg/UuxeTb42P9>

Benötigen Sie Hilfe?

Zögern Sie nicht, Ihre Fragen in den dedizierten Kanälen unseres Discord zu stellen. Unsere Community und unser Team helfen Ihnen gerne!

Treten Sie dem KasLand-Abenteuer bei!

Interagieren Sie mit anderen Spielern, tauschen Sie Grundstücke aus und nehmen Sie an der dynamischen Wirtschaft von KasLand teil. Ein neues Abenteuer erwartet Sie!

Benvenuto su KasLand!

 **Cos'è KasLand?** KasLand è il primo gioco progettato per la comunità del BlockDAG Kaspas. È un gioco innovativo che ti permette di possedere e sviluppare un lotto virtuale in un mondo unico e dinamico e ricevere zKaspa che verrà convertito in KAS ogni 6 mesi!

Caratteristiche principali

 **Acquisizione del lotto:** Invia KAS all'indirizzo del gioco disponibile su kasland.org per acquisire automaticamente un lotto. (Attenzione: usa un wallet come KasWare che non cambia indirizzo ad ogni transazione)

 **Tipi di edifici:** Casa Piccola, Turbina Eolica (Livello 1), Casa Media, Casa Grande, Villa, Turbina Eolica (Livello 2), Fattoria Mineraria (Livelli 1-4), Impianto Solare, Centrale Nucleare (Livelli 1-3), Grattacielo Minerario (Livelli 1-2). Nuovi edifici verranno aggiunti progressivamente.

 **Gestione dell'energia:** A livello globale di KasLand, devi bilanciare la produzione e il consumo di energia per evitare che il consumo superi la produzione e blocchi la produzione di zKaspa. Gli edifici produttori di energia producono più o meno energia a seconda del loro livello di rarità.

 **Produzione di zKaspa:** Guadagna zKaspa quotidianamente in base al tipo di edificio, livello di rarità ed equilibrio energetico globale. I produttori di energia ricevono zKaspa dai produttori in cambio della loro produzione di energia.

 **Sistema di commissioni:** Paga commissioni trimestrali (tasse) per mantenere i tuoi edifici.

 **Eventi casuali:** Molti eventi come eruzioni solari o picchi energetici possono influenzare la produzione globale di zKaspa o energia.

 **Visualizzazione interattiva:** Esplora KasLand con una mappa in vista isometrica.

 **Varianti di edifici:** Ogni tipo di edificio ha diverse varianti con diverse rarità e quindi diversi livelli di produzione sia per energia che per zKaspa.

 **Statistiche in tempo reale:** Segui la produzione di energia, consumo e produzione di zKaspa sul nostro sito o tramite il nostro bot Discord e Telegram.

 **Sistema di miglioramento:** Migliora i tuoi edifici inviando più KAS al wallet del gioco in modo che il sistema migliori il tuo lotto assegnandoti un nuovo edificio (il livello di rarità non viene modificato).

 **Ridistribuzione comunitaria:** Una percentuale dei fondi del gioco viene ridistribuita ai residenti di KasLand ogni 6 mesi.

 **Interfaccia reattiva:** Gioca su computer, tablet o smartphone.



Mercato dei lotti: Compra e vendi il tuo lotto direttamente ai giocatori.



Periodo di grazia: Un periodo di grazia di 7 giorni per i pagamenti delle commissioni per evitare la perdita immediata del lotto.



Valori dinamici degli edifici: I costi di aggiornamento degli edifici si adattano in base all'investimento totale.



Trasparenza del mercato: Il numero di giorni da quando un lotto è in vendita viene ora visualizzato per migliorare la trasparenza.



Come iniziare?



Avviso importante Prima di iniziare, assicurati di utilizzare un wallet che mantiene lo stesso indirizzo di invio per tutte le transazioni che effettui, come KasWare Wallet: <https://www.kasware.xyz> o un altro wallet compatibile. L'utilizzo di un wallet che cambia indirizzo dopo ogni transazione può comportare la perdita di fondi o lotti. Queste perdite non possono essere rimborsate o recuperate. KasLand non è responsabile delle perdite subite a causa dell'utilizzo di wallet incompatibili.

Inoltre, se tutti i lotti sono occupati (questo è indicato sul sito se è il caso), non inviare denaro all'indirizzo Kaspas del gioco (a meno che tu non abbia già un lotto). Tuttavia, puoi acquistare un lotto da giocatori che stanno vendendo direttamente inviando loro l'importo esatto richiesto al loro indirizzo Kaspas.

Passaggi per iniziare

- Assicurati di avere KAS nel tuo wallet.
- Invia almeno l'importo minimo richiesto (attualmente 5 KAS) all'indirizzo principale del gioco per acquisire un edificio di livello 1 e ottenere un lotto (l'indirizzo si trova nell'interfaccia del gioco cliccando sul pulsante acquista/vendi lotto).
- Il tipo di edificio assegnato dipenderà dall'importo inviato (vedi sotto).
- Ogni 24 ore produrrà zKaspa e riceverai anche una quota se sei un produttore di energia.
- Promemoria: Verifica sempre che stai utilizzando un wallet con un indirizzo costante prima di effettuare qualsiasi transazione.



Note importanti

- Ogni giocatore può possedere solo un lotto alla volta.
- L'acquisto di un nuovo lotto comporterà la perdita di proprietà del tuo lotto attuale.
- Il tuo saldo di zKaspa viene trasferito quando acquisti un nuovo lotto, ma tutti gli altri attributi del tuo vecchio lotto vengono ripristinati.



Tipi di edifici in KasLand

In KasLand, ogni edificio svolge un ruolo essenziale, sia come consumatore o produttore di energia (⚡) e produttore di zKaspa (💎). Gli edifici residenziali consumano energia e producono zKaspa, mentre gli edifici energetici non producono direttamente zKaspa, ma

ricevono una quota (30%) della produzione di zKaspa dagli edifici generatori di zKaspa, in base al loro contributo alla produzione di energia e alla loro rarità.

Casa Piccola

- Costo di acquisto: 5 KAS
- Consumo energetico (⚡): -5 ⚡
- Produzione base di zKaspa (💎): +0.1/giorno
- Produzione per rarità:
 - Mitico: +0.25 zKaspa/giorno (x2.5)
 - Leggendario: +0.2 zKaspa/giorno (x2.0)
 - Epico: +0.18 zKaspa/giorno (x1.8)
 - Raro: +0.16 zKaspa/giorno (x1.6)
 - Non comune: +0.14 zKaspa/giorno (x1.4)
 - Comune: +0.12 zKaspa/giorno (x1.2)
 - Base: +0.1 zKaspa/giorno (x1.0)
- Commissioni di manutenzione: 0.5 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Residenziale

Turbina Eolica (Livello 1)

- Costo di acquisto: 10 KAS
- Produzione energetica base (⚡): +30 ⚡
- Produzione energetica per rarità:
 - Mitico: +75 ⚡/giorno (x2.5)
 - Leggendario: +60 ⚡/giorno (x2.0)
 - Epico: +54 ⚡/giorno (x1.8)
 - Raro: +48 ⚡/giorno (x1.6)
 - Non comune: +42 ⚡/giorno (x1.4)
 - Comune: +36 ⚡/giorno (x1.2)
 - Base: +30 ⚡/giorno (x1.0)
- Quota di zKaspa: Riceve il 30% della produzione di zKaspa da altri edifici. Questa redistribuzione viene calcolata in base a:
 - La quota di energia prodotta rispetto alla produzione totale di energia
 - Il moltiplicatore di rarità dell'edificio che influenza la produzione di energia (x1.0 a x2.5)
 - Più energia produce la tua turbina eolica (influenzata dalla sua rarità) rispetto alla produzione totale di energia, maggiore sarà la sua quota di redistribuzione
- Commissioni di manutenzione: 1 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Energia

Casa Media

- Costo di acquisto: 20 KAS
- Consumo energetico (⚡): -20 ⚡
- Produzione base di zKaspa (💎): +0.4/giorno
- Produzione per rarità:
 - Mitico: +1.0 zKaspa/giorno (x2.5)
 - Leggendario: +0.8 zKaspa/giorno (x2.0)

- Epico: +0.72 zKaspa/giorno (x1.8)
- Raro: +0.64 zKaspa/giorno (x1.6)
- Non comune: +0.56 zKaspa/giorno (x1.4)
- Comune: +0.48 zKaspa/giorno (x1.2)
- Base: +0.4 zKaspa/giorno (x1.0)
- Commissioni di manutenzione: 2 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Residenziale

Casa Grande

- Costo di acquisto: 40 KAS
- Consumo energetico (⚡): -40 ⚡
- Produzione base di zKaspa (💎): +0.8/giorno
- Produzione per rarità:
 - Mitico: +2.0 zKaspa/giorno (x2.5)
 - Leggendario: +1.6 zKaspa/giorno (x2.0)
 - Epico: +1.44 zKaspa/giorno (x1.8)
 - Raro: +1.28 zKaspa/giorno (x1.6)
 - Non comune: +1.12 zKaspa/giorno (x1.4)
 - Comune: +0.96 zKaspa/giorno (x1.2)
 - Base: +0.8 zKaspa/giorno (x1.0)
- Commissioni di manutenzione: 2 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Residenziale

Villa

- Costo di acquisto: 60 KAS
- Consumo energetico (⚡): -60 ⚡
- Produzione base di zKaspa (💎): +1.0/giorno
- Produzione per rarità:
 - Mitico: +2.5 zKaspa/giorno (x2.5)
 - Leggendario: +2.0 zKaspa/giorno (x2.0)
 - Epico: +1.8 zKaspa/giorno (x1.8)
 - Raro: +1.6 zKaspa/giorno (x1.6)
 - Non comune: +1.4 zKaspa/giorno (x1.4)
 - Comune: +1.2 zKaspa/giorno (x1.2)
 - Base: +1.0 zKaspa/giorno (x1.0)
- Commissioni di manutenzione: 2 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Residenziale

Turbina Eolica (Livello 2)

- Costo di acquisto: 80 KAS
- Produzione energetica base (⚡): +60 ⚡
- Produzione energetica per rarità:
 - Mitico: +150 ⚡/giorno (x2.5)
 - Leggendario: +120 ⚡/giorno (x2.0)
 - Epico: +108 ⚡/giorno (x1.8)
 - Raro: +96 ⚡/giorno (x1.6)

- Non comune: +84 ⚡/giorno (x1.4)
- Comune: +72 ⚡/giorno (x1.2)
- Base: +60 ⚡/giorno (x1.0)
- Quota di zKaspa: Riceve il 30% della produzione di zKaspa da altri edifici (stesso sistema della Turbina Eolica Livello 1)
- Commissioni di manutenzione: 2 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Energia

Fattoria Mineraria (Livello 1)

- Costo di acquisto: 100 KAS
- Consumo energetico (⚡): -250 ⚡
- Produzione base di zKaspa (💎): +2.0/giorno
- Produzione per rarità:
 - A: +2.0 zKaspa/giorno (41% probabilità)
 - B: +2.0 zKaspa/giorno (30% probabilità)
 - C: +2.0 zKaspa/giorno (15% probabilità)
 - D: +2.0 zKaspa/giorno (8% probabilità)
 - E: +2.0 zKaspa/giorno (4% probabilità)
 - F: +2.0 zKaspa/giorno (1.5% probabilità)
 - G: +2.0 zKaspa/giorno (0.1% probabilità)
- Commissioni di manutenzione: 3 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Minerario

Impianto Solare (Livello 1)

- Costo di acquisto: 120-121 KAS
- Produzione energetica base (⚡): +120 ⚡
- Produzione energetica per rarità:
 - Mitico: +300 ⚡/giorno (x2.5)
 - Leggendario: +240 ⚡/giorno (x2.0)
 - Epico: +216 ⚡/giorno (x1.8)
 - Raro: +192 ⚡/giorno (x1.6)
 - Non comune: +168 ⚡/giorno (x1.4)
 - Comune: +144 ⚡/giorno (x1.2)
 - Base: +120 ⚡/giorno (x1.0)
- Quota di zKaspa: Riceve il 30% della produzione di zKaspa da altri edifici
- Commissioni di manutenzione: 2 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Energia

Fattoria Mineraria (Livello 2)

- Costo di acquisto: 140-141 KAS
- Consumo energetico (⚡): -300 ⚡
- Produzione base di zKaspa (💎): +2.5/giorno
- Produzione per rarità:
 - A: +2.5 zKaspa/giorno (41% probabilità)
 - B: +2.5 zKaspa/giorno (30% probabilità)
 - C: +2.5 zKaspa/giorno (15% probabilità)

- D: +2.5 zKaspa/giorno (8% probabilità)
- E: +2.5 zKaspa/giorno (4% probabilità)
- F: +2.5 zKaspa/giorno (1.5% probabilità)
- G: +2.5 zKaspa/giorno (0.1% probabilità)
- Commissioni di manutenzione: 3 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Minerario

Centrale Nucleare (Livello 1)

- Costo di acquisto: 160-161 KAS
- Produzione energetica base (⚡): +600 ⚡
- Produzione energetica per rarità:
 - Mitico: +1500 ⚡/giorno (x2.5)
 - Leggendario: +1200 ⚡/giorno (x2.0)
 - Epico: +1080 ⚡/giorno (x1.8)
 - Raro: +960 ⚡/giorno (x1.6)
 - Non comune: +840 ⚡/giorno (x1.4)
 - Comune: +720 ⚡/giorno (x1.2)
 - Base: +600 ⚡/giorno (x1.0)
- Quota di zKaspa: Riceve il 30% della produzione di zKaspa da altri edifici
- Commissioni di manutenzione: 2 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Energia

Fattoria Mineraria (Livello 3)

- Costo di acquisto: 180-181 KAS
- Consumo energetico (⚡): -450 ⚡
- Produzione base di zKaspa (💎): +3.0/giorno
- Produzione per rarità:
 - Mitico (A): +7.5 zKaspa/giorno (41% probabilità) $[3.0 \times 2.5]$
 - Leggendario (B): +6.0 zKaspa/giorno (30% probabilità) $[3.0 \times 2.0]$
 - Epico (C): +5.4 zKaspa/giorno (15% probabilità) $[3.0 \times 1.8]$
 - Raro (D): +4.8 zKaspa/giorno (8% probabilità) $[3.0 \times 1.6]$
 - Non comune (E): +4.2 zKaspa/giorno (4% probabilità) $[3.0 \times 1.4]$
 - Comune (F): +3.6 zKaspa/giorno (1.5% probabilità) $[3.0 \times 1.2]$
 - Base (G): +3.0 zKaspa/giorno (0.1% probabilità) $[3.0 \times 1.0]$
- Commissioni di manutenzione: 3 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Minerario

Centrale Nucleare (Livello 2)

- Costo di acquisto: 190-191 KAS
- Produzione energetica base: +800 ⚡/giorno
- Produzione energetica per rarità:
 - Mitico: +2000 ⚡/giorno (800×2.5)
 - Leggendario: +1600 ⚡/giorno (800×2.0)
 - Epico: +1440 ⚡/giorno (800×1.8)
 - Raro: +1280 ⚡/giorno (800×1.6)
 - Non comune: +1120 ⚡/giorno (800×1.4)

- Comune: +960 ⚡/giorno (800×1.2)
- Base: +800 ⚡/giorno (800×1.0)
- Ridistribuzione di zKaspa: Riceve il 30% della produzione di zKaspa da altri edifici
- Commissioni di manutenzione: 3 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Energia

Fattoria Mineraria (Livello 4)

- Costo di acquisto: 200-201 KAS
- Consumo energetico: -700 ⚡
- Produzione base di zKaspa: +5.0 zKaspa/giorno
- Produzione per rarità:
 - Mitico (A): +12.5 zKaspa/giorno (5.0×2.5)
 - Leggendaro (B): +10.0 zKaspa/giorno (5.0×2.0)
 - Epico (C): +9.0 zKaspa/giorno (5.0×1.8)
 - Raro (D): +8.0 zKaspa/giorno (5.0×1.6)
 - Non comune (E): +7.0 zKaspa/giorno (5.0×1.4)
 - Comune (F): +6.0 zKaspa/giorno (5.0×1.2)
 - Base (G): +5.0 zKaspa/giorno (5.0×1.0)
- Commissioni di manutenzione: 3 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Minerario

Grattacielo Minerario 1

- Costo di acquisto: 280-281 KAS
- Consumo energetico: -1000 ⚡
- Produzione base di zKaspa: +8.0 zKaspa/giorno
- Produzione per rarità:
 - Mitico (A): +20.0 zKaspa/giorno (8.0×2.5)
 - Leggendaro (B): +16.0 zKaspa/giorno (8.0×2.0)
 - Epico (C): +14.4 zKaspa/giorno (8.0×1.8)
 - Raro (D): +12.8 zKaspa/giorno (8.0×1.6)
 - Non comune (E): +11.2 zKaspa/giorno (8.0×1.4)
 - Comune (F): +9.6 zKaspa/giorno (8.0×1.2)
 - Base (G): +8.0 zKaspa/giorno (8.0×1.0)
- Commissioni di manutenzione: 3 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Minerario

Centrale Nucleare (Livello 3)

- Costo di acquisto: 300-301 KAS
- Produzione energetica base: +1500 ⚡/giorno
- Produzione energetica per rarità:
 - Mitico: +3750 ⚡/giorno (1500×2.5)
 - Leggendaro: +3000 ⚡/giorno (1500×2.0)
 - Epico: +2700 ⚡/giorno (1500×1.8)
 - Raro: +2400 ⚡/giorno (1500×1.6)
 - Non comune: +2100 ⚡/giorno (1500×1.4)
 - Comune: +1800 ⚡/giorno (1500×1.2)

- Base: +1500 ⚡/giorno (1500×1.0)
- Ridistribuzione di zKaspa: Riceve il 30% della produzione di zKaspa da altri edifici
- Commissioni di manutenzione: 3 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Energia

Grattacielo Minerario 2 NEW

- Costo di acquisto: 350-351 KAS
- Consumo energetico: -1500 ⚡
- Produzione base di zKaspa: +14.0 zKaspa/giorno
- Produzione per rarità:
 - Mitico (A): +35.0 zKaspa/giorno (14.0×2.5)
 - Leggendaro (B): +28.0 zKaspa/giorno (14.0×2.0)
 - Epico (C): +25.2 zKaspa/giorno (14.0×1.8)
 - Raro (D): +22.4 zKaspa/giorno (14.0×1.6)
 - Non comune (E): +19.6 zKaspa/giorno (14.0×1.4)
 - Comune (F): +16.8 zKaspa/giorno (14.0×1.2)
 - Base (G): +14.0 zKaspa/giorno (14.0×1.0)
- Commissioni di manutenzione: 3 KAS ogni 90 giorni
- Categoria: Minerario

Altri edifici verranno aggiunti progressivamente, inclusi nuovi edifici di produzione energetica e fattorie minerarie di zKaspa.

⚡ Ruolo dei produttori di energia

Gli edifici energetici, come le turbine eoliche, non producono direttamente zKaspa, ma il loro ruolo in KasLand è cruciale per mantenere l'equilibrio energetico. Come ricompensa per il loro contributo all'equilibrio energetico, i produttori di energia ricevono il 30% della produzione di zKaspa da altri edifici.

Questa distribuzione è proporzionale alla quantità di energia che generano rispetto alla produzione totale di energia in KasLand. Quindi, più energia produce un edificio energetico, maggiore è la sua quota di zKaspa prodotto da altri giocatori.

🏛 Livelli di rarità delle varianti di edifici

Ogni tipo di edificio in KasLand ha diverse varianti con diversi livelli di rarità. Il livello di rarità del lotto viene definito quando si acquista un lotto vergine.

Ecco la distribuzione dei livelli di rarità e il loro bonus di produzione (energia o zKaspa):

● **Mitico:** ≤0.1% - Estremamente raro, queste varianti sono le più ambite. Moltiplicatore: x2.5 ● **Leggendario:** 0.1-1.5% - Molto raro, rappresentano ritrovamenti eccezionali. Moltiplicatore: x2.0 ● **Epico:** 1-5% - Raro e prezioso, queste varianti sono grandi risorse. Moltiplicatore: x1.8 ● **Raro:** 5-10% - Non comune, aggiungono valore significativo al tuo lotto. Moltiplicatore: x1.6 ● **Non comune:** 10-20% - Abbastanza raro da essere notevole, ma più facile da ottenere. Moltiplicatore: x1.4 ● **Comune:** 20-40% - Frequente.

Moltiplicatore: x1.2 ● **Base:** >40% - I più comuni, che formano la base della maggior parte dei lotti. Moltiplicatore: x1.0

Questi moltiplicatori aumentano la produzione di zKaspa o energia in base alla rarità della tua variante di edificio, rendendo le varianti più rare molto più preziose. La distribuzione di zKaspa per i produttori di energia dipende anche dalla rarità del tuo lotto.

Ogni livello di rarità porta anche caratteristiche visive uniche al tuo edificio, rendendolo più distintivo nel paesaggio di KasLand. Più rara è la variante, più è probabile che attiri l'attenzione e aumenti la domanda per il tuo lotto!

Vendita del tuo lotto

Per mettere in vendita il tuo lotto o regolare il suo prezzo, invia uno dei seguenti importi all'indirizzo del gioco:

- 0.2 KAS: Elenca il tuo lotto al 100% (x1) del tuo investimento totale.
- 4.1 KAS: Elenca al 150% (x1.5).
- 4.2 KAS: Elenca al 200% (x2).
- 4.3 KAS: Elenca al 250% (x2.5).
- 4.4 KAS: Elenca al 300% (x3).
- 4.5 KAS: Elenca al 350% (x3.5).
- 4.6 KAS: Elenca al 400% (x4).
- 4.7 KAS: Elenca al 450% (x4.5).
- 4.8 KAS: Elenca al 500% (x5).
- 4.9 KAS: Elenca al 550% (x5.5).

Nota: Il prezzo di vendita viene calcolato in base all'importo totale che hai investito nel tuo lotto. L'invio di uno di questi importi metterà in vendita il tuo lotto e ne fisserà il prezzo di conseguenza.

Per annullare la vendita del tuo lotto, invia esattamente 0.3 KAS all'indirizzo del gioco.

Acquisto di un lotto

Per acquistare un lotto da un altro giocatore, deve essere messo in vendita. Se sì, invia il prezzo di vendita esatto all'indirizzo del venditore (non all'indirizzo del gioco!).

Importante: Quando acquisti un lotto da un altro giocatore, tieni presente che il saldo di zKaspa del lotto acquistato verrà ridotto del 50%. Questo mira a mantenere l'equilibrio nel gioco e ridurre l'inflazione e incoraggiare l'investimento a lungo termine. Assicurati di tenerne conto prima di finalizzare l'acquisto.

Periodo di grazia per le commissioni di manutenzione

Ogni 3 mesi vengono richieste commissioni di manutenzione ai giocatori. Le commissioni dipendono dal tipo di edificio posseduto e sono visualizzate nei dettagli del tuo lotto. Questo stimola l'economia e premia i giocatori a lungo termine. Viene concesso un periodo di grazia di 7 giorni per pagare le commissioni di manutenzione del tuo edificio. Se le commissioni non vengono pagate entro questo periodo, rischi di perdere il tuo lotto in modo permanente.

È quindi fondamentale monitorare i pagamenti delle commissioni per evitare di perdere il tuo investimento.

zKaspa e redistribuzione comunitaria

Lo zKaspa gioca un ruolo cruciale nell'economia di KasLand e nel sistema di redistribuzione comunitaria:

- **Scopo dello zKaspa:** Lo zKaspa è una valuta di gioco che rappresenta il tuo contributo e la tua partecipazione all'ecosistema KasLand.
- **Guadagnare zKaspa:** Guadagni zKaspa quotidianamente in base al tipo di edificio e all'equilibrio energetico complessivo di KasLand.
- **Equilibrio energetico:** Se il consumo energetico totale supera la produzione, non viene distribuito alcun zKaspa per quel giorno.
- **Equilibrio di produzione di zKaspa:** I produttori di zKaspa condividono la loro produzione secondo la seguente distribuzione:
 - 45% trattenuto dai produttori di zKaspa
 - 30% redistribuito ai produttori di energia
 - 15% bruciato (burned) per contrastare l'inflazione
 - 10% prelevato come commissioni di sviluppo
- **Meccanismo di redistribuzione semestrale:** La redistribuzione dei KAS investiti nel gioco avviene ogni 6 mesi secondo la seguente distribuzione:
 - 85% redistribuito proporzionalmente allo zKaspa posseduto da ogni giocatore
 - 10% trattenuto in un fondo di riserva per garantire la stabilità del gioco
 - 5% distribuito casualmente a 3 giocatori fortunati come bonus
- **Metodo di distribuzione:** Il metodo di redistribuzione è semi-automatizzato e avverrà ogni 6 mesi.

La redistribuzione comunitaria è proporzionale alla detenzione di zKaspa di ogni giocatore. Più zKaspa possiede un giocatore, maggiore sarà la sua quota di redistribuzione. Questo incoraggia i giocatori a continuare a partecipare attivamente e ottimizzare la gestione del loro lotto per massimizzare la loro produzione di zKaspa.

- **Aggiornamenti regolari:** I giocatori possono controllare il loro saldo attuale di zKaspa e il totale di zKaspa in circolazione tramite l'interfaccia del gioco o tramite il bot Discord e Telegram.

Sistema di tassazione progressiva

È stato implementato un nuovo sistema di tassazione progressiva per garantire un'economia più equilibrata e supportare i nuovi giocatori o i giocatori più poveri. Questa tassa si applica sia ai produttori di zKaspa che ai produttori di energia.

Come funziona la tassa progressiva?

Per i produttori di zKaspa: La tassa viene applicata sulla loro produzione giornaliera di zKaspa secondo le seguenti fasce:

- 0% per una produzione di 0-2 ZK

- 5% per 2-8 ZK
- 10% per 8-15 ZK
- 15% per una produzione superiore a 15 ZK

Per i produttori di energia: La tassa si applica sullo zKaspa che ricevono durante la ridistribuzione giornaliera, secondo le stesse fasce.

Ridistribuzione delle tasse raccolte

L'importo totale della tassa raccolta viene quindi ridistribuito equamente al 20% dei giocatori con i saldi di zKaspa più bassi, e la cui produzione giornaliera è inferiore a una soglia dinamica.

Criteri di idoneità:

- Essere tra il 20% dei giocatori più poveri (in termini di saldo zKaspa)
- Avere una produzione giornaliera inferiore alla soglia dinamica (calcolata come il saldo massimo del 20% più povero)

Questo sistema permette di:

- Ridurre il divario tra grandi e piccoli produttori
- Aiutare i nuovi giocatori a iniziare
- Mantenere un'economia equilibrata e sostenibile

Sistema di votazione comunitaria

Il sistema di votazione comunitaria permette ai giocatori di partecipare alle decisioni importanti riguardanti il futuro di KasLand. I giocatori possono votare su argomenti su Discord e anche proporre. Questi voti possono influenzare decisioni come l'espansione della mappa, la modifica dei parametri degli edifici o la ridistribuzione.

Link Discord: <https://discord.gg/UuxeTb42P9>

Bisogno di aiuto?

Non esitare a porre le tue domande nei canali dedicati del nostro Discord. La nostra comunità e il nostro team saranno felici di aiutarti!

Unisciti all'avventura KasLand!

Interagisci con altri giocatori, scambia lotti e partecipa all'economia dinamica di KasLand. Una nuova avventura ti aspetta!

¡Bienvenido a KasLand!

 **¿Qué es KasLand?** KasLand es el primer juego diseñado para la comunidad del BlockDAG Kaspas. Es un juego innovador que te permite poseer y desarrollar una parcela virtual en un mundo único y dinámico y recibir zKaspa que se convertirá en KAS cada 6 meses.

Características principales

 **Adquisición de parcela:** Envía KAS a la dirección del juego disponible en kasland.org para adquirir automáticamente una parcela. (Advertencia: usa una billetera como KasWare que no cambie de dirección a cada transacción)

 **Tipos de edificios:** Casa Pequeña, Turbina Eólica (Nivel 1), Casa Mediana, Casa Grande, Mansión, Turbina Eólica (Nivel 2), Granja de Minería (Niveles 1-4), Planta Solar, Central Nuclear (Niveles 1-3), Rascacielos de Minería (Niveles 1-2). Se añadirán nuevos edificios progresivamente.

 **Gestión de energía:** A nivel global de KasLand, debes equilibrar la producción y el consumo de energía para evitar que el consumo supere la producción y bloquee la producción de zKaspa. Los edificios productores de energía producen más o menos energía según su nivel de rareza.

 **Producción de zKaspa:** Gana zKaspa diariamente según el tipo de edificio, nivel de rareza y equilibrio energético global. Los productores de energía reciben zKaspa de los productores a cambio de su producción de energía.

 **Sistema de tarifas:** Paga tarifas trimestrales (impuestos) para mantener tus edificios.

 **Eventos aleatorios:** Muchos eventos como erupciones solares o picos de energía pueden afectar la producción global de zKaspa o energía.

 **Visualización interactiva:** Explora KasLand con un mapa en vista isométrica.

 **Variantes de edificios:** Cada tipo de edificio tiene varias variantes con diferentes rarezas y, por lo tanto, diferentes niveles de producción tanto de energía como de zKaspa.

 **Estadísticas en tiempo real:** Sigue la producción de energía, consumo y producción de zKaspa en nuestro sitio o a través de nuestro bot de Discord y Telegram.

 **Sistema de mejora:** Mejora tus edificios enviando más KAS a la billetera del juego para que el sistema mejore tu parcela asignándote un nuevo edificio (el nivel de rareza no se ve afectado).

 **Redistribución comunitaria:** Un porcentaje de los fondos del juego se redistribuye a los residentes de KasLand cada 6 meses.

 **Interfaz receptiva:** Juega en computadora, tableta o smartphone.



Mercado de parcelas: Compra y vende tu parcela directamente a los jugadores.



Período de gracia: Un período de gracia de 7 días para pagos de tarifas para evitar la pérdida inmediata de parcela.



Valores dinámicos de edificios: Los costos de mejora de edificios se ajustan según la inversión total.



Transparencia del mercado: El número de días que una parcela ha estado en venta ahora se muestra para mejorar la transparencia.



¿Cómo empezar?



Advertencia importante Antes de comenzar, asegúrate de usar una billetera que mantenga la misma dirección de envío para todas las transacciones que realices, como KasWare Wallet: <https://www.kasware.xyz> u otra billetera compatible. Usar una billetera que cambie de dirección después de cada transacción puede resultar en pérdida de fondos o parcelas. Estas pérdidas no pueden ser reembolsadas o recuperadas. KasLand no es responsable de las pérdidas incurridas debido al uso de billeteras incompatibles.

Además, si todas las parcelas están ocupadas (esto se indica en el sitio si es el caso), no envíes dinero a la dirección Kasper del juego (a menos que ya tengas una parcela). Sin embargo, puedes comprar una parcela a jugadores que estén vendiendo directamente enviándoles la cantidad exacta solicitada a su dirección Kasper.

Pasos para comenzar

- Asegúrate de tener KAS en tu billetera.
- Envía al menos la cantidad mínima requerida (actualmente 5 KAS) a la dirección principal del juego para adquirir un edificio de nivel 1 y obtener una parcela (la dirección se encuentra en la interfaz del juego haciendo clic en el botón comprar/vender parcela).
- El tipo de edificio asignado dependerá de la cantidad enviada (ver abajo).
- Cada 24 horas producirás zKaspa y también recibirás una parte si eres un productor de energía.
- Recordatorio: Siempre verifica que estés usando una billetera con una dirección constante antes de realizar cualquier transacción.



Notas importantes

- Cada jugador solo puede poseer una parcela a la vez.
- Comprar una nueva parcela resultará en la pérdida de propiedad de tu parcela actual.
- Tu saldo de zKaspa se transfiere al comprar una nueva parcela, pero todos los demás atributos de tu antigua parcela se reinician.



Tipos de edificios en KasLand

En KasLand, cada edificio juega un papel esencial, ya sea como consumidor o productor de energía (⚡) y productor de zKaspa (💎). Los edificios residenciales consumen energía y

producen zKaspa, mientras que los edificios energéticos no producen zKaspa directamente, pero reciben una parte (30%) de la producción de zKaspa de los edificios generadores de zKaspa, según su contribución a la producción de energía y su rareza.

Casa Pequeña

- Costo de compra: 5 KAS
- Consumo de energía (⚡): -5 ⚡
- Producción base de zKaspa (💎): +0.1/día
- Producción por rareza:
 - Mítico: +0.25 zKaspa/día (x2.5)
 - Legendario: +0.2 zKaspa/día (x2.0)
 - Épico: +0.18 zKaspa/día (x1.8)
 - Raro: +0.16 zKaspa/día (x1.6)
 - Poco común: +0.14 zKaspa/día (x1.4)
 - Común: +0.12 zKaspa/día (x1.2)
 - Básico: +0.1 zKaspa/día (x1.0)
- Tarifas de mantenimiento: 0.5 KAS cada 90 días
- Categoría: Residencial

Turbina Eólica (Nivel 1)

- Costo de compra: 10 KAS
- Producción base de energía (⚡): +30 ⚡
- Producción de energía por rareza:
 - Mítico: +75 ⚡/día (x2.5)
 - Legendario: +60 ⚡/día (x2.0)
 - Épico: +54 ⚡/día (x1.8)
 - Raro: +48 ⚡/día (x1.6)
 - Poco común: +42 ⚡/día (x1.4)
 - Común: +36 ⚡/día (x1.2)
 - Básico: +30 ⚡/día (x1.0)
- Parte de zKaspa: Recibe el 30% de la producción de zKaspa de otros edificios. Esta redistribución se calcula en función de:
 - La parte de energía producida en comparación con la producción total de energía
 - El multiplicador de rareza del edificio que afecta la producción de energía (x1.0 a x2.5)
 - Cuanta más energía produzca tu turbina eólica (influenciada por su rareza) en comparación con la producción total de energía, mayor será su parte de la redistribución
- Tarifas de mantenimiento: 1 KAS cada 90 días
- Categoría: Energía

Casa Mediana

- Costo de compra: 20 KAS
- Consumo de energía (⚡): -20 ⚡
- Producción base de zKaspa (💎): +0.4/día

- Producción por rareza:
 - Mítico: +1.0 zKaspa/día (x2.5)
 - Legendario: +0.8 zKaspa/día (x2.0)
 - Épico: +0.72 zKaspa/día (x1.8)
 - Raro: +0.64 zKaspa/día (x1.6)
 - Poco común: +0.56 zKaspa/día (x1.4)
 - Común: +0.48 zKaspa/día (x1.2)
 - Básico: +0.4 zKaspa/día (x1.0)
- Tarifas de mantenimiento: 2 KAS cada 90 días
- Categoría: Residencial

Casa Grande

- Costo de compra: 40 KAS
- Consumo de energía (⚡): -40 ⚡
- Producción base de zKaspa (💎): +0.8/día
- Producción por rareza:
 - Mítico: +2.0 zKaspa/día (x2.5)
 - Legendario: +1.6 zKaspa/día (x2.0)
 - Épico: +1.44 zKaspa/día (x1.8)
 - Raro: +1.28 zKaspa/día (x1.6)
 - Poco común: +1.12 zKaspa/día (x1.4)
 - Común: +0.96 zKaspa/día (x1.2)
 - Básico: +0.8 zKaspa/día (x1.0)
- Tarifas de mantenimiento: 2 KAS cada 90 días
- Categoría: Residencial

Mansión

- Costo de compra: 60 KAS
- Consumo de energía (⚡): -60 ⚡
- Producción base de zKaspa (💎): +1.0/día
- Producción por rareza:
 - Mítico: +2.5 zKaspa/día (x2.5)
 - Legendario: +2.0 zKaspa/día (x2.0)
 - Épico: +1.8 zKaspa/día (x1.8)
 - Raro: +1.6 zKaspa/día (x1.6)
 - Poco común: +1.4 zKaspa/día (x1.4)
 - Común: +1.2 zKaspa/día (x1.2)
 - Básico: +1.0 zKaspa/día (x1.0)
- Tarifas de mantenimiento: 2 KAS cada 90 días
- Categoría: Residencial

Turbina Eólica (Nivel 2)

- Costo de compra: 80 KAS
- Producción base de energía (⚡): +60 ⚡
- Producción de energía por rareza:
 - Mítico: +150 ⚡/día (x2.5)

- Legendario: +120 ⚡/día (x2.0)
- Épico: +108 ⚡/día (x1.8)
- Raro: +96 ⚡/día (x1.6)
- Poco común: +84 ⚡/día (x1.4)
- Común: +72 ⚡/día (x1.2)
- Básico: +60 ⚡/día (x1.0)
- Parte de zKaspa: Recibe el 30% de la producción de zKaspa de otros edificios (mismo sistema que Turbina Eólica Nivel 1)
- Tarifas de mantenimiento: 2 KAS cada 90 días
- Categoría: Energía

Granja de Minería (Nivel 1)

- Costo de compra: 100 KAS
- Consumo de energía (⚡): -250 ⚡
- Producción base de zKaspa (💎): +2.0/día
- Producción por rareza:
 - A: +2.0 zKaspa/día (41% de probabilidad)
 - B: +2.0 zKaspa/día (30% de probabilidad)
 - C: +2.0 zKaspa/día (15% de probabilidad)
 - D: +2.0 zKaspa/día (8% de probabilidad)
 - E: +2.0 zKaspa/día (4% de probabilidad)
 - F: +2.0 zKaspa/día (1.5% de probabilidad)
 - G: +2.0 zKaspa/día (0.1% de probabilidad)
- Tarifas de mantenimiento: 3 KAS cada 90 días
- Categoría: Minería

Planta Solar (Nivel 1)

- Costo de compra: 120-121 KAS
- Producción base de energía (⚡): +120 ⚡
- Producción de energía por rareza:
 - Mítico: +300 ⚡/día (x2.5)
 - Legendario: +240 ⚡/día (x2.0)
 - Épico: +216 ⚡/día (x1.8)
 - Raro: +192 ⚡/día (x1.6)
 - Poco común: +168 ⚡/día (x1.4)
 - Común: +144 ⚡/día (x1.2)
 - Básico: +120 ⚡/día (x1.0)
- Parte de zKaspa: Recibe el 30% de la producción de zKaspa de otros edificios
- Tarifas de mantenimiento: 2 KAS cada 90 días
- Categoría: Energía

Granja de Minería (Nivel 2)

- Costo de compra: 140-141 KAS
- Consumo de energía (⚡): -300 ⚡
- Producción base de zKaspa (💎): +2.5/día
- Producción por rareza:

- A: +2.5 zKaspa/día (41% de probabilidad)
- B: +2.5 zKaspa/día (30% de probabilidad)
- C: +2.5 zKaspa/día (15% de probabilidad)
- D: +2.5 zKaspa/día (8% de probabilidad)
- E: +2.5 zKaspa/día (4% de probabilidad)
- F: +2.5 zKaspa/día (1.5% de probabilidad)
- G: +2.5 zKaspa/día (0.1% de probabilidad)
- Tarifas de mantenimiento: 3 KAS cada 90 días
- Categoría: Minería

Central Nuclear (Nivel 1)

- Costo de compra: 160-161 KAS
- Producción base de energía (⚡): +600 ⚡
- Producción de energía por rareza:
 - Mítico: +1500 ⚡/día (x2.5)
 - Legendario: +1200 ⚡/día (x2.0)
 - Épico: +1080 ⚡/día (x1.8)
 - Raro: +960 ⚡/día (x1.6)
 - Poco común: +840 ⚡/día (x1.4)
 - Común: +720 ⚡/día (x1.2)
 - Básico: +600 ⚡/día (x1.0)
- Parte de zKaspa: Recibe el 30% de la producción de zKaspa de otros edificios
- Tarifas de mantenimiento: 2 KAS cada 90 días
- Categoría: Energía

Granja de Minería (Nivel 3)

- Costo de compra: 180-181 KAS
- Consumo de energía (⚡): -450 ⚡
- Producción base de zKaspa (💎): +3.0/día
- Producción por rareza:
 - Mítico (A): +7.5 zKaspa/día (41% de probabilidad) $[3.0 \times 2.5]$
 - Legendario (B): +6.0 zKaspa/día (30% de probabilidad) $[3.0 \times 2.0]$
 - Épico (C): +5.4 zKaspa/día (15% de probabilidad) $[3.0 \times 1.8]$
 - Raro (D): +4.8 zKaspa/día (8% de probabilidad) $[3.0 \times 1.6]$
 - Poco común (E): +4.2 zKaspa/día (4% de probabilidad) $[3.0 \times 1.4]$
 - Común (F): +3.6 zKaspa/día (1.5% de probabilidad) $[3.0 \times 1.2]$
 - Básico (G): +3.0 zKaspa/día (0.1% de probabilidad) $[3.0 \times 1.0]$
- Tarifas de mantenimiento: 3 KAS cada 90 días
- Categoría: Minería

Central Nuclear (Nivel 2)

- Costo de compra: 190-191 KAS
- Producción base de energía: +800 ⚡/día
- Producción de energía por rareza:
 - Mítico: +2000 ⚡/día (800×2.5)
 - Legendario: +1600 ⚡/día (800×2.0)

- Épico: +1440 ⚡/día (800×1.8)
- Raro: +1280 ⚡/día (800×1.6)
- Poco común: +1120 ⚡/día (800×1.4)
- Común: +960 ⚡/día (800×1.2)
- Básico: +800 ⚡/día (800×1.0)
- Redistribución de zKaspa: Recibe el 30% de la producción de zKaspa de otros edificios
- Tarifas de mantenimiento: 3 KAS cada 90 días
- Categoría: Energía

Granja de Minería (Nivel 4)

- Costo de compra: 200-201 KAS
- Consumo de energía: -700 ⚡
- Producción base de zKaspa: +5.0 zKaspa/día
- Producción por rareza:
 - Mítico (A): +12.5 zKaspa/día (5.0×2.5)
 - Legendario (B): +10.0 zKaspa/día (5.0×2.0)
 - Épico (C): +9.0 zKaspa/día (5.0×1.8)
 - Raro (D): +8.0 zKaspa/día (5.0×1.6)
 - Poco común (E): +7.0 zKaspa/día (5.0×1.4)
 - Común (F): +6.0 zKaspa/día (5.0×1.2)
 - Básico (G): +5.0 zKaspa/día (5.0×1.0)
- Tarifas de mantenimiento: 3 KAS cada 90 días
- Categoría: Minería

Rascacielos de Minería 1

- Costo de compra: 280-281 KAS
- Consumo de energía: -1000 ⚡
- Producción base de zKaspa: +8.0 zKaspa/día
- Producción por rareza:
 - Mítico (A): +20.0 zKaspa/día (8.0×2.5)
 - Legendario (B): +16.0 zKaspa/día (8.0×2.0)
 - Épico (C): +14.4 zKaspa/día (8.0×1.8)
 - Raro (D): +12.8 zKaspa/día (8.0×1.6)
 - Poco común (E): +11.2 zKaspa/día (8.0×1.4)
 - Común (F): +9.6 zKaspa/día (8.0×1.2)
 - Básico (G): +8.0 zKaspa/día (8.0×1.0)
- Tarifas de mantenimiento: 3 KAS cada 90 días
- Categoría: Minería

Central Nuclear (Nivel 3)

- Costo de compra: 300-301 KAS
- Producción base de energía: +1500 ⚡/día
- Producción de energía por rareza:
 - Mítico: +3750 ⚡/día (1500×2.5)
 - Legendario: +3000 ⚡/día (1500×2.0)

- Épico: +2700 ⚡/día (1500×1.8)
- Raro: +2400 ⚡/día (1500×1.6)
- Poco común: +2100 ⚡/día (1500×1.4)
- Común: +1800 ⚡/día (1500×1.2)
- Básico: +1500 ⚡/día (1500×1.0)
- Redistribución de zKaspa: Recibe el 30% de la producción de zKaspa de otros edificios
- Tarifas de mantenimiento: 3 KAS cada 90 días
- Categoría: Energía

Rascacielos de Minería 2

- Costo de compra: 350-351 KAS
- Consumo de energía: -1500 ⚡
- Producción base de zKaspa: +14.0 zKaspa/día
- Producción por rareza:
 - Mítico (A): +35.0 zKaspa/día (14.0×2.5)
 - Legendario (B): +28.0 zKaspa/día (14.0×2.0)
 - Épico (C): +25.2 zKaspa/día (14.0×1.8)
 - Raro (D): +22.4 zKaspa/día (14.0×1.6)
 - Poco común (E): +19.6 zKaspa/día (14.0×1.4)
 - Común (F): +16.8 zKaspa/día (14.0×1.2)
 - Básico (G): +14.0 zKaspa/día (14.0×1.0)
- Tarifas de mantenimiento: 3 KAS cada 90 días
- Categoría: Minería

Se añadirán más edificios progresivamente, incluyendo nuevos edificios de producción de energía y granjas de minería de zKaspa.

⚡ Papel de los productores de energía

Los edificios energéticos, como las turbinas eólicas, no producen zKaspa directamente, pero su papel en KasLand es crucial para mantener el equilibrio energético. Como recompensa por su contribución al equilibrio energético, los productores de energía reciben el 30% de la producción de zKaspa de otros edificios.

Esta distribución es proporcional a la cantidad de energía que generan en comparación con la producción total de energía en KasLand. Así, cuanto más energía produce un edificio energético, mayor es su parte de zKaspa producido por otros jugadores.

Niveles de rareza de variantes de edificios

Cada tipo de edificio en KasLand tiene varias variantes con diferentes niveles de rareza. El nivel de rareza de la parcela se define al comprar una parcela virgen.

Aquí está la distribución de niveles de rareza y su bonificación de producción (energía o zKaspa):

● **Mítico:** ≤0.1% - Extremadamente raro, estas variantes son las más codiciadas. Multiplicador: x2.5 ● **Legendario:** 0.1-1.5% - Muy raro, representan hallazgos excepcionales. Multiplicador: x2.0 ● **Épico:** 1-5% - Raro y precioso, estas variantes son grandes activos. Multiplicador: x1.8 ● **Raro:** 5-10% - Poco común, añaden valor significativo a tu parcela. Multiplicador: x1.6 ● **Poco común:** 10-20% - Lo suficientemente raro como para ser notable, pero más fácil de obtener. Multiplicador: x1.4 ● **Común:** 20-40% - Frecuente. Multiplicador: x1.2 ● **Básico:** >40% - Los más comunes, formando la base de la mayoría de las parcelas. Multiplicador: x1.0

Estos multiplicadores aumentan la producción de zKaspa o energía según la rareza de tu variante de edificio, haciendo que las variantes más raras sean mucho más valiosas. La distribución de zKaspa para los productores de energía también depende de la rareza de tu parcela.

Cada nivel de rareza también aporta características visuales únicas a tu edificio, haciéndolo más distintivo en el paisaje de KasLand. ¡Cuanto más rara sea la variante, más probable es que atraiga atención y aumente la demanda por tu parcela!

💰 Venta de tu parcela

Para poner tu parcela en venta o ajustar su precio, envía una de las siguientes cantidades a la dirección del juego:

- 0.2 KAS: Lista tu parcela al 100% (x1) de tu inversión total.
- 4.1 KAS: Lista al 150% (x1.5).
- 4.2 KAS: Lista al 200% (x2).
- 4.3 KAS: Lista al 250% (x2.5).
- 4.4 KAS: Lista al 300% (x3).
- 4.5 KAS: Lista al 350% (x3.5).
- 4.6 KAS: Lista al 400% (x4).
- 4.7 KAS: Lista al 450% (x4.5).
- 4.8 KAS: Lista al 500% (x5).
- 4.9 KAS: Lista al 550% (x5.5).

Nota: El precio de venta se calcula en función de la cantidad total que has invertido en tu parcela. Enviar una de estas cantidades pondrá tu parcela en venta y fijará su precio en consecuencia.

Para cancelar la venta de tu parcela, envía exactamente 0.3 KAS a la dirección del juego.

👉 Compra de una parcela

Para comprar una parcela a otro jugador, debe estar puesta en venta. Si es así, envía el precio de venta exacto a la dirección del vendedor (¡no a la dirección del juego!).

Importante: Al comprar una parcela a otro jugador, ten en cuenta que el saldo de zKaspa de la parcela comprada se reducirá en un 50%. Esto tiene como objetivo mantener el equilibrio en el juego y reducir la inflación y fomentar la inversión a largo plazo. Asegúrate de tener esto en cuenta antes de finalizar la compra.

Período de gracia para tarifas de mantenimiento

Cada 3 meses se solicitan tarifas de mantenimiento a los jugadores. Las tarifas dependen del tipo de edificio poseído y se muestran en los detalles de tu parcela. Esto estimula la economía y recompensa a los jugadores a largo plazo. Se otorga un período de gracia de 7 días para pagar las tarifas de mantenimiento de tu edificio. Si las tarifas no se pagan dentro de este período, corres el riesgo de perder tu parcela permanentemente. Por lo tanto, es crucial monitorear los pagos de tarifas para evitar perder tu inversión.

zKaspa y redistribución comunitaria

El zKaspa juega un papel crucial en la economía de KasLand y el sistema de redistribución comunitaria:

- **Propósito de zKaspa:** zKaspa es una moneda en el juego que representa tu contribución y participación en el ecosistema KasLand.
- **Ganar zKaspa:** Ganas zKaspa diariamente según el tipo de edificio y el equilibrio energético general de KasLand.
- **Equilibrio energético:** Si el consumo total de energía supera la producción, no se distribuye zKaspa para ese día.
- **Equilibrio de producción de zKaspa:** Los productores de zKaspa comparten su producción según la siguiente distribución:
 - 45% retenido por los productores de zKaspa
 - 30% redistribuido a los productores de energía
 - 15% quemado (burned) para contrarrestar la inflación
 - 10% tomado como tarifas de desarrollo
- **Mecanismo de redistribución semestral:** La redistribución de KAS invertidos en el juego ocurre cada 6 meses según la siguiente distribución:
 - 85% redistribuido proporcionalmente a zKaspa poseído por cada jugador
 - 10% retenido en un fondo de reserva para asegurar la estabilidad del juego
 - 5% distribuido aleatoriamente a 3 jugadores afortunados como bonificación
- **Método de distribución:** El método de redistribución es semiautomatizado y tendrá lugar cada 6 meses.

La redistribución comunitaria es proporcional a la tenencia de zKaspa de cada jugador. Cuanto más zKaspa posea un jugador, mayor será su parte de la redistribución. Esto anima a los jugadores a seguir participando activamente y optimizar la gestión de su parcela para maximizar su producción de zKaspa.

- **Actualizaciones regulares:** Los jugadores pueden consultar su saldo actual de zKaspa y el total de zKaspa en circulación a través de la interfaz del juego o a través del bot de Discord y Telegram.

Sistema de Impuesto Progresivo

Se ha implementado un nuevo sistema de impuesto progresivo para asegurar una economía más equilibrada y apoyar a los nuevos jugadores o a los jugadores más pobres. Este impuesto se aplica tanto a los productores de zKaspa como a los productores de energía.

¿Cómo funciona el impuesto progresivo?

Para los productores de zKaspa: El impuesto se aplica sobre su producción diaria de zKaspa según los siguientes tramos:

- 0% para una producción de 0-2 ZK
- 5% para 2-8 ZK
- 10% para 8-15 ZK
- 15% para una producción que supere 15 ZK

Para los productores de energía: El impuesto se aplica sobre los zKaspa que reciben durante la redistribución diaria, según los mismos tramos.

Redistribución de impuestos recaudados

La cantidad total del impuesto recaudado se redistribuye equitativamente al 20% de los jugadores con los saldos de zKaspa más bajos, y cuya producción diaria está por debajo de un umbral dinámico.

Criterios de elegibilidad:

- Estar entre el 20% de los jugadores más pobres (en términos de saldo zKaspa)
- Tener una producción diaria por debajo del umbral dinámico (calculado como el saldo máximo del 20% más pobre)

Este sistema permite:

- Reducir la brecha entre grandes y pequeños productores
- Ayudar a los nuevos jugadores a empezar
- Mantener una economía equilibrada y sostenible

Sistema de votación comunitaria

El sistema de votación comunitaria permite a los jugadores participar en decisiones importantes sobre el futuro de KasLand. Los jugadores pueden votar sobre temas en Discord y también proponer algunos. Estos votos pueden influir en decisiones como la expansión del mapa, la modificación de parámetros de edificios o la redistribución.

Enlace de Discord: <https://discord.gg/UuxeTb42P9>

¿Necesitas ayuda?

No dudes en hacer tus preguntas en los canales dedicados de nuestro Discord. ¡Nuestra comunidad y nuestro equipo estarán encantados de ayudarte!

¡Únete a la aventura KasLand!

Interactúa con otros jugadores, intercambia parcelas y participa en la economía dinámica de KasLand. ¡Una nueva aventura te espera!

KasLandへようこそ!

 **KasLandとは?** KasLandは、Kaspa BlockDAGコミュニティのために設計された最初のゲームです。ユニークでダイナミックな世界で仮想の土地を所有し開発することができ、6ヶ月ごとにKASに変換されるzKaspaを受け取ることができる革新的なゲームです!

主な機能

 **土地の取得:** kasland.orgで利用可能なゲームアドレスにKASを送信して、自動的に土地を取得します。(警告: 各トランザクションでアドレスが変更されないKasWareのようなウォレットを使用してください)

 **建物の種類:** 小さな家、風力タービン(レベル1)、中規模の家、大きな家、邸宅、風力タービン(レベル2)、マイニングファーム(レベル1-4)、ソーラープラント、原子力発電所(レベル1-3)、マイニング超高層ビル(レベル1-2)。新しい建物が順次追加されます。

 **エネルギー管理:** KasLandのグローバルレベルで、消費が生産を超えてzKaspa生産をブロックするのを防ぐために、エネルギー生産と消費のバランスを取る必要があります。エネルギー生産建物は、希少性レベルに応じて多かれ少なかれエネルギーを生産します。

 **zKaspa生産:** 建物の種類、希少性レベル、全体的なエネルギーバランスに基づいて毎日zKaspaを獲得します。エネルギー生産者は、エネルギー生産と引き換えに生産者からzKaspaを受け取ります。

 **料金システム:** 建物を維持するために四半期ごとの料金(税金)を支払います。

 **ランダムイベント:** 太陽フレアやエネルギースパイクなどの多くのイベントが、グローバルなzKaspaまたはエネルギー生産に影響を与える可能性があります。

 **インタラクティブな視覚化:** アイソメトリックビューマップでKasLandを探索します。

 **建物のバリエーション:** 各建物タイプには、異なる希少性を持つ複数のバリエーションがあり、したがってエネルギーとzKaspaの両方で異なる生産レベルがあります。

 **リアルタイム統計:** 当サイトまたはDiscordおよびTelegramボットを通じて、エネルギー生産、消費、zKaspa生産を追跡します。

 **アップグレードシステム:** ゲームウォレットにより多くのKASを送信して建物をアップグレードし、システムが新しい建物を割り当てて土地をアップグレードします(希少性レベルは影響を受けません)。

 **コミュニティの再分配:** ゲーム資金の一定割合が6ヶ月ごとにKasLand住民に再分配されます。

 **レスポンスインターフェース:** コンピューター、タブレット、またはスマートフォンでプレイします。
 **土地市場:** プレイヤーに直接土地を売買します。

 **猶予期間:** 土地の即時損失を避けるための料金支払いの7日間の猶予期間。

 動的な建物の価値: 建物のアップグレードコストは総投資に基づいて調整されます。

 17 市場の透明性: 土地が販売されている日数が表示され、透明性が向上しました。

 始め方は?

 **重要な警告** 始める前に、KasWare Wallet: <https://www.kasware.xyz> または別の互換性のあるウォレットなど、実行するすべてのトランザクションで同じ送信アドレスを保持するウォレットを使用していることを確認してください。各トランザクション後にアドレスが変更されるウォレットを使用すると、資金または土地の損失につながる可能性があります。これらの損失は払い戻しまたは回復できません。KasLandは、互換性のないウォレットの使用による損失について責任を負いません。

さらに、すべての土地が占有されている場合(これはサイトに表示されます)、ゲームのKaspaアドレスにお金を送信しないでください(すでに土地を持っている場合を除く)。ただし、直接販売しているプレイヤーからKaspaアドレスに要求された正確な金額を送信して土地を購入できます。

開始手順

- ウォレットにKASがあることを確認します。
- レベル1の建物を取得して土地を取得するために、メインゲームアドレスに最低必要額(現在5 KAS)を送信します(アドレスは、土地を購入/販売するボタンをクリックしてゲームインターフェースにあります)。
- 割り当てられる建物のタイプは、送信された金額によって異なります(下記参照)。
- 24時間ごとにzKaspaを生産し、エネルギー生産者の場合はシェアも受け取ります。
- リマインダー: トランザクションを実行する前に、常に一定のアドレスのウォレットを使用していることを確認してください。

 **重要な注意事項**

- 各プレイヤーは一度に1つの土地のみを所有できます。
- 新しい土地を購入すると、現在の土地の所有権を失います。
- 新しい土地を購入するとzKaspa残高が転送されますが、古い土地の他のすべての属性はリセットされます。

 **KasLandの建物の種類**

KasLandでは、各建物がエネルギー消費者または生産者(⚡)およびzKaspa生産者(💧)として重要な役割を果たします。住宅建物はエネルギーを消費してzKaspaを生産しますが、エネルギー建物は直接zKaspaを生産しませんが、エネルギー生産への貢献と希少性に基づいて、zKaspa生成建物からのzKaspa生産のシェア(30%)を受け取ります。

小さな家

- 購入コスト: 5 KAS
- エネルギー消費(⚡): -5 ⚡
- 基本zKaspa生産(💧): +0.1/日
- 希少性による生産:
 - ミシック: +0.25 zKaspa/日(x2.5)
 - レジェンドリー: +0.2 zKaspa/日(x2.0)

- エピック: +0.18 zKaspa/日 (x1.8)
- レア: +0.16 zKaspa/日 (x1.6)
- アンコモン: +0.14 zKaspa/日 (x1.4)
- コモン: +0.12 zKaspa/日 (x1.2)
- ベーシック: +0.1 zKaspa/日 (x1.0)
- メンテナンス料金: 90日ごとに0.5 KAS
- カテゴリー: 住宅

風力タービン(レベル1)

- 購入コスト: 10 KAS
- 基本エネルギー生産(⚡): +30 ⚡
- 希少性によるエネルギー生産:
 - ミシック: +75 ⚡/日 (x2.5)
 - レジェンダリー: +60 ⚡/日 (x2.0)
 - エピック: +54 ⚡/日 (x1.8)
 - レア: +48 ⚡/日 (x1.6)
 - アンコモン: +42 ⚡/日 (x1.4)
 - コモン: +36 ⚡/日 (x1.2)
 - ベーシック: +30 ⚡/日 (x1.0)
- zKaspaシェア: 他の建物からのzKaspa生産の30%を受け取ります。この再分配は以下に基づいて計算されます:
 - 総エネルギー生産と比較して生産されたエネルギーのシェア
 - エネルギー生産に影響を与える建物の希少性乗数(x1.0からx2.5)
 - 風力タービンが生産するエネルギーが多いほど(希少性に影響される)、総エネルギー生産と比較して、再分配のシェアが大きくなります
- メンテナンス料金: 90日ごとに1 KAS
- カテゴリー: エネルギー

中規模の家

- 購入コスト: 20 KAS
- エネルギー消費(⚡): -20 ⚡
- 基本zKaspa生産(💧): +0.4/日
- 希少性による生産:
 - ミシック: +1.0 zKaspa/日 (x2.5)
 - レジェンダリー: +0.8 zKaspa/日 (x2.0)
 - エピック: +0.72 zKaspa/日 (x1.8)
 - レア: +0.64 zKaspa/日 (x1.6)
 - アンコモン: +0.56 zKaspa/日 (x1.4)
 - コモン: +0.48 zKaspa/日 (x1.2)
 - ベーシック: +0.4 zKaspa/日 (x1.0)
- メンテナンス料金: 90日ごとに2 KAS
- カテゴリー: 住宅

大きな家

- 購入コスト: 40 KAS
- エネルギー消費(⚡): -40 ⚡

- 基本zKaspa生産(

邸宅

- 購入コスト: 60 KAS
- エネルギー消費(
- 基本zKaspa生産(

風力タービン(レベル2)

- 購入コスト: 80 KAS
- 基本エネルギー生産(
- 希少性によるエネルギー生産:
 - ミシック: +150 /日(x2.5)
 - レジェンダリー: +120 /日(x2.0)
 - エピック: +108 /日(x1.8)
 - レア: +96 /日(x1.6)
 - アンコモン: +84 /日(x1.4)
 - コモン: +72 /日(x1.2)
 - ベーシック: +60 /日(x1.0)
- zKaspaシェア: 他の建物からのzKaspa生産の30%を受け取ります(風力タービンレベル1と同じシステム)
- メンテナンス料金: 90日ごとに2 KAS
- カテゴリー: エネルギー

マイニングファーム(レベル1)

- 購入コスト: 100 KAS
- エネルギー消費(

- 基本zKaspa生産(

ソーラープラント(レベル1)

- 購入コスト: 120-121 KAS
- 基本エネルギー生産(
- 希少性によるエネルギー生産:
 - ミシック: +300 /日 (x2.5)
 - レジェンダリー: +240 /日 (x2.0)
 - エピック: +216 /日 (x1.8)
 - レア: +192 /日 (x1.6)
 - アンコモン: +168 /日 (x1.4)
 - コモン: +144 /日 (x1.2)
 - ベーシック: +120 /日 (x1.0)
- zKaspaシェア: 他の建物からのzKaspa生産の30%を受け取ります
- メンテナンス料金: 90日ごとに2 KAS
- カテゴリー: エネルギー

マイニングファーム(レベル2)

- 購入コスト: 140-141 KAS
- エネルギー消費(
- 基本zKaspa生産(

原子力発電所(レベル1)

- 購入コスト: 160-161 KAS
- 基本エネルギー生産(
- 希少性によるエネルギー生産:

- ミシック: +1500 ⚡ /日 (x2.5)
- レジェンドリー: +1200 ⚡ /日 (x2.0)
- エピック: +1080 ⚡ /日 (x1.8)
- レア: +960 ⚡ /日 (x1.6)
- アンコモン: +840 ⚡ /日 (x1.4)
- コモン: +720 ⚡ /日 (x1.2)
- ベーシック: +600 ⚡ /日 (x1.0)
- zKaspaシェア: 他の建物からのzKaspa生産の30%を受け取ります
- メンテナンス料金: 90日ごとに2 KAS
- カテゴリー: エネルギー

マイニングファーム(レベル3)

- 購入コスト: 180-181 KAS
- エネルギー消費(⚡): -450 ⚡
- 基本zKaspa生産(💎): +3.0/日
- 希少性による生産:
 - ミシック(A): +7.5 zKaspa/日 (41%の確率)[3.0 × 2.5]
 - レジェンドリー(B): +6.0 zKaspa/日 (30%の確率)[3.0 × 2.0]
 - エピック(C): +5.4 zKaspa/日 (15%の確率)[3.0 × 1.8]
 - レア(D): +4.8 zKaspa/日 (8%の確率)[3.0 × 1.6]
 - アンコモン(E): +4.2 zKaspa/日 (4%の確率)[3.0 × 1.4]
 - コモン(F): +3.6 zKaspa/日 (1.5%の確率)[3.0 × 1.2]
 - ベーシック(G): +3.0 zKaspa/日 (0.1%の確率)[3.0 × 1.0]
- メンテナンス料金: 90日ごとに3 KAS
- カテゴリー: マイニング

原子力発電所(レベル2)

- 購入コスト: 190-191 KAS
- 基本エネルギー生産: +800 ⚡ /日
- 希少性によるエネルギー生産:
 - ミシック: +2000 ⚡ /日 (800 × 2.5)
 - レジェンドリー: +1600 ⚡ /日 (800 × 2.0)
 - エピック: +1440 ⚡ /日 (800 × 1.8)
 - レア: +1280 ⚡ /日 (800 × 1.6)
 - アンコモン: +1120 ⚡ /日 (800 × 1.4)
 - コモン: +960 ⚡ /日 (800 × 1.2)
 - ベーシック: +800 ⚡ /日 (800 × 1.0)
- zKaspa再分配: 他の建物からのzKaspa生産の30%を受け取ります
- メンテナンス料金: 90日ごとに3 KAS
- カテゴリー: エネルギー

マイニングファーム(レベル4)

- 購入コスト: 200-201 KAS
- エネルギー消費: -700 ⚡
- 基本zKaspa生産: +5.0 zKaspa/日
- 希少性による生産:

- ミシック(A): +12.5 zKaspa/日 (5.0×2.5)
- レジェンドリー(B): +10.0 zKaspa/日 (5.0×2.0)
- エピック(C): +9.0 zKaspa/日 (5.0×1.8)
- レア(D): +8.0 zKaspa/日 (5.0×1.6)
- アンコモン(E): +7.0 zKaspa/日 (5.0×1.4)
- コモン(F): +6.0 zKaspa/日 (5.0×1.2)
- ベーシック(G): +5.0 zKaspa/日 (5.0×1.0)
- メンテナンス料金: 90日ごとに3 KAS
- カテゴリー: マイニング

マイニング超高層ビル1

- 購入コスト: 280-281 KAS
- エネルギー消費: -1000 ⚡
- 基本zKaspa生産: +8.0 zKaspa/日
- 希少性による生産:
 - ミシック(A): +20.0 zKaspa/日 (8.0×2.5)
 - レジェンドリー(B): +16.0 zKaspa/日 (8.0×2.0)
 - エピック(C): +14.4 zKaspa/日 (8.0×1.8)
 - レア(D): +12.8 zKaspa/日 (8.0×1.6)
 - アンコモン(E): +11.2 zKaspa/日 (8.0×1.4)
 - コモン(F): +9.6 zKaspa/日 (8.0×1.2)
 - ベーシック(G): +8.0 zKaspa/日 (8.0×1.0)
- メンテナンス料金: 90日ごとに3 KAS
- カテゴリー: マイニング

原子力発電所(レベル3) NEW

- 購入コスト: 300-301 KAS
- 基本エネルギー生産: +1500 ⚡/日
- 希少性によるエネルギー生産:
 - ミシック: +3750 ⚡/日 (1500×2.5)
 - レジェンドリー: +3000 ⚡/日 (1500×2.0)
 - エピック: +2700 ⚡/日 (1500×1.8)
 - レア: +2400 ⚡/日 (1500×1.6)
 - アンコモン: +2100 ⚡/日 (1500×1.4)
 - コモン: +1800 ⚡/日 (1500×1.2)
 - ベーシック: +1500 ⚡/日 (1500×1.0)
- zKaspa再分配: 他の建物からのzKaspa生産の30%を受け取ります
- メンテナンス料金: 90日ごとに3 KAS
- カテゴリー: エネルギー

マイニング超高層ビル2 NEW

- 購入コスト: 350-351 KAS
- エネルギー消費: -1500 ⚡
- 基本zKaspa生産: +14.0 zKaspa/日
- 希少性による生産:
 - ミシック(A): +35.0 zKaspa/日 (14.0×2.5)

- レジェンダリー(B): +28.0 zKaspa/日(14.0 × 2.0)
- エピック(C): +25.2 zKaspa/日(14.0 × 1.8)
- レア(D): +22.4 zKaspa/日(14.0 × 1.6)
- アンコモン(E): +19.6 zKaspa/日(14.0 × 1.4)
- コモン(F): +16.8 zKaspa/日(14.0 × 1.2)
- ベーシック(G): +14.0 zKaspa/日(14.0 × 1.0)
- メンテナンス料金: 90日ごとに3 KAS
- カテゴリー: マイニング

新しいエネルギー生産建物やzKaspaマイニングファームを含む、より多くの建物が順次追加されます。

エネルギー生産者の役割

風力タービンなどのエネルギー建物は直接zKaspaを生産しませんが、KasLandでエネルギーバランスを維持するための彼らの役割は重要です。エネルギーバランスへの貢献に対する報酬として、エネルギー生産者は他の建物からのzKaspa生産の30%を受け取ります。

この分配は、KasLandの総エネルギー生産と比較して生成するエネルギー量に比例します。したがって、エネルギー建物がより多くのエネルギーを生産するほど、他のプレイヤーによって生産されるzKaspaのシェアが大きくなります。

建物バリエーションの希少性レベル

KasLandの各建物タイプには、異なる希少性レベルを持つ複数のバリエーションがあります。土地の希少性レベルは、未開発の土地を購入するときに定義されます。

希少性レベルの分布と生産ボーナス(エネルギーまたはzKaspa)は次のとおりです:

- ミシック: ≤0.1% - 非常に珍しい、これらのバリエーションは最も切望されています。乗数: x2.5
- レジェンダリー: 0.1-1.5% - 非常に珍しい、彼らは例外的な発見を表しています。乗数: x2.0
- エピック: 1-5% - 珍しく貴重、これらのバリエーションは大きな資産です。乗数: x1.8
- レア: 5-10% - 珍しい、土地に大きな価値を追加します。乗数: x1.6
- アンコモン: 10-20% - 注目に値するほど珍しいが、入手しやすい。乗数: x1.4
- コモン: 20-40% - 頻繁。乗数: x1.2
- ベーシック: >40% - 最も一般的で、ほとんどの土地の基礎を形成します。乗数: x1.0

これらの乗数は、建物バリエーションの希少性に基づいてzKaspaまたはエネルギー生産を増加させ、最も希少なバリエーションをはるかに価値のあるものにします。エネルギー生産者のzKaspa分配も土地の希少性に依存します。

各希少性レベルは、建物にユニークな視覚的特性をもたらし、KasLandの風景でより際立たせます。バリエーションが珍しいほど、注目を集め、土地の需要を高める可能性が高くなります!

土地の販売

土地を販売リストに載せるか、価格を調整するには、ゲームアドレスに次の金額のいずれかを送信します:

- 0.2 KAS: 総投資額の100%(x1)で土地をリストします。
- 4.1 KAS: 150%(x1.5)でリストします。

- 4.2 KAS: 200%(x2)でリストします。
- 4.3 KAS: 250%(x2.5)でリストします。
- 4.4 KAS: 300%(x3)でリストします。
- 4.5 KAS: 350%(x3.5)でリストします。
- 4.6 KAS: 400%(x4)でリストします。
- 4.7 KAS: 450%(x4.5)でリストします。
- 4.8 KAS: 500%(x5)でリストします。
- 4.9 KAS: 550%(x5.5)でリストします。

注: 販売価格は、土地に投資した総額に基づいて計算されます。これらの金額のいずれかを送信すると、土地が販売リストに載り、それに応じて価格が設定されます。

土地の販売をキャンセルするには、ゲームアドレスに正確に0.3 KASを送信します。

土地の購入

別のプレイヤーから土地を購入するには、販売リストに載っている必要があります。その場合は、販売者のアドレスに正確な販売価格を送信します(ゲームアドレスではありません!)

重要: 別のプレイヤーから土地を購入する場合、購入した土地のzKaspa残高が50%削減されることに注意してください。これは、ゲームのバランスを維持し、インフレを削減し、長期投資を奨励することを目的としています。購入を確定する前に、これを考慮してください。

メンテナンス料金の猶予期間

3ヶ月ごとにプレイヤーにメンテナンス料金が要求されます。料金は所有する建物の種類によって異なり、土地の詳細に表示されます。これは経済を刺激し、長期プレイヤーに報酬を与えます。建物のメンテナンス料金を支払うための7日間の猶予期間が付与されます。この期間内に料金が支払われない場合、土地を永久に失うリスクがあります。したがって、投資を失わないように料金の支払いを監視することが重要です。

zKaspaとコミュニティの再分配

zKaspaは、KasLandの経済とコミュニティ再分配システムにおいて重要な役割を果たします:

- **zKaspaの目的:** zKaspaは、KasLandエコシステムへのあなたの貢献と参加を表すゲーム内通貨です。
- **zKaspaを獲得する:** 建物の種類とKasLandの全体的なエネルギーバランスに基づいて毎日zKaspaを獲得します。
- **エネルギーバランス:** 総エネルギー消費が生産を超える場合、その日はzKaspaが配布されません。
- **zKaspa生産バランス:** zKaspa生産者は、次の分配に従って生産を共有します:
 - 45%はzKaspa生産者によって保持されます
 - 30%はエネルギー生産者に再分配されます
 - 15%はインフレに対抗するために燃やされます(burned)
 - 10%は開発料金として取られます
- **半年ごとの再分配メカニズム:** ゲームに投資されたKASの再分配は、次の分配に従って6ヶ月ごとに発生します:
 - 85%は各プレイヤーが保有するzKaspaに比例して再分配されます

- 10%はゲームの安定性を確保するために準備金に保持されます
- 5%はボーナスとして3人の幸運なプレイヤーにランダムに分配されます
- 分配方法: 再分配方法は半自動化されており、6ヶ月ごとに行われます。

コミュニティの再分配は、各プレイヤーのzKaspa保有量に比例します。プレイヤーがより多くのzKaspaを保有するほど、再分配のシェアが大きくなります。これにより、プレイヤーは積極的に参加し続け、zKaspa生産を最大化するために土地管理を最適化することが奨励されます。

- 定期的な更新: プレイヤーは、ゲームインターフェースまたはDiscordおよびTelegramボットを介して、現在のzKaspa残高と流通しているzKaspaの合計を確認できます。

累進課税システム

よりバランスの取れた経済を確保し、新しいプレイヤーまたは貧しいプレイヤーをサポートするために、新しい累進課税システムが実装されました。この税は、zKaspa生産者とエネルギー生産者の両方に適用されます。

累進課税の仕組みは？

zKaspa生産者の場合: 税は、次のブラケットに従って毎日のzKaspa生産に課されます:

- 0-2 ZKの生産の場合は0%
- 2-8 ZKの場合は5%
- 8-15 ZKの場合は10%
- 15 ZKを超える生産の場合は15%

エネルギー生産者の場合: 税は、同じブラケットに従って、毎日の再分配中に受け取るzKaspaに適用されます。

徴収された税の再分配

徴収された税の合計額は、zKaspa残高が最も低く、毎日の生産が動的しきい値を下回る20%のプレイヤーに均等に再分配されます。

適格基準:

- zKaspa残高の観点から最も貧しい20%のプレイヤーの中にいること
- 動的しきい値を下回る毎日の生産を持つこと(最も貧しい20%の最大残高として計算されます)

このシステムにより:

- 大規模生産者と小規模生産者の間のギャップを減らす
- 新しいプレイヤーが始めるのを助ける
- バランスの取れた持続可能な経済を維持する

コミュニティ投票システム

コミュニティ投票システムにより、プレイヤーはKasLandの将来に関する重要な決定に参加できます。プレイヤーはDiscordでトピックに投票したり、提案したりできます。これらの投票は、マップの拡張、建物パラメータの変更、再分配などの決定に影響を与える可能性があります。

Discordリンク: <https://discord.gg/UuxeTb42P9>

 ヘルプが必要ですか？

Discordの専用チャンネルで質問することをためらわないでください。私たちのコミュニティとチームは喜んでお手伝いします！

 **KasLandの冒険に参加しよう！**

他のプレイヤーと交流し、土地を交換し、KasLandのダイナミックな経済に参加しましょう。新しい冒険があなたを待っています！

Bem-vindo ao KasLand!

 **O que é o KasLand?** KasLand é o primeiro jogo projetado para a comunidade do BlockDAG Kaspas. É um jogo inovador que permite possuir e desenvolver um lote virtual em um mundo único e dinâmico e receber zKaspa que será convertido em KAS a cada 6 meses!

Recursos principais

 **Aquisição de lote:** Envie KAS para o endereço do jogo disponível em kasland.org para adquirir automaticamente um lote. (Atenção: use uma carteira como KasWare que não mude de endereço a cada transação)

 **Tipos de edifícios:** Casa Pequena, Turbina Eólica (Nível 1), Casa Média, Casa Grande, Mansão, Turbina Eólica (Nível 2), Fazenda de Mineração (Níveis 1-4), Usina Solar, Central Nuclear (Níveis 1-3), Arranha-céu de Mineração (Níveis 1-2). Novos edifícios serão adicionados progressivamente.

 **Gestão de energia:** No nível global do KasLand, você deve equilibrar a produção e o consumo de energia para evitar que o consumo exceda a produção e bloqueie a produção de zKaspa. Edifícios produtores de energia produzem mais ou menos energia dependendo do seu nível de raridade.

 **Produção de zKaspa:** Ganhe zKaspa diariamente com base no tipo de edifício, nível de raridade e equilíbrio energético global. Produtores de energia recebem zKaspa dos produtores em troca de sua produção de energia.

 **Sistema de taxas:** Pague taxas trimestrais (impostos) para manter seus edifícios.

 **Eventos aleatórios:** Muitos eventos como erupções solares ou picos de energia podem afetar a produção global de zKaspa ou energia.

 **Visualização interativa:** Explore o KasLand com um mapa em vista isométrica.

 **Variantes de edifícios:** Cada tipo de edifício possui várias variantes com diferentes raridades e, portanto, diferentes níveis de produção tanto para energia quanto para zKaspa.

 **Estatísticas em tempo real:** Acompanhe a produção de energia, consumo e produção de zKaspa em nosso site ou através do nosso bot Discord e Telegram.

 **Sistema de melhoria:** Melhore seus edifícios enviando mais KAS para a carteira do jogo para que o sistema melhore seu lote atribuindo-lhe um novo edifício (o nível de raridade não é afetado).

 **Redistribuição comunitária:** Uma porcentagem dos fundos do jogo é redistribuída aos residentes do KasLand a cada 6 meses.

 **Interface responsiva:** Jogue em computador, tablet ou smartphone.

 **Mercado de lotes:** Compre e venda seu lote diretamente aos jogadores.

 **Período de graça:** Um período de graça de 7 dias para pagamentos de taxas para evitar perda imediata de lote.

 **Valores dinâmicos de edifícios:** Os custos de atualização de edifícios se ajustam com base no investimento total.

 **Transparência do mercado:** O número de dias desde que um lote está à venda agora é exibido para melhorar a transparência.

Como começar?

 **Aviso importante** Antes de começar, certifique-se de usar uma carteira que mantenha o mesmo endereço de envio para todas as transações que você fizer, como a KasWare Wallet: <https://www.kasware.xyz> ou outra carteira compatível. Usar uma carteira que muda de endereço após cada transação pode resultar em perda de fundos ou lotes. Essas perdas não podem ser reembolsadas ou recuperadas. KasLand não é responsável por perdas incorridas devido ao uso de carteiras incompatíveis.

Além disso, se todos os lotes estiverem ocupados (isso é indicado no site se for o caso), não envie dinheiro para o endereço Kaspas do jogo (a menos que você já tenha um lote). No entanto, você pode comprar um lote de jogadores que estão vendendo diretamente enviando-lhes o valor exato solicitado para o endereço Kaspas deles.

Passos para começar

- Certifique-se de ter KAS em sua carteira.
- Envie pelo menos o valor mínimo exigido (atualmente 5 KAS) para o endereço principal do jogo para adquirir um edifício de nível 1 e obter um lote (o endereço está na interface do jogo clicando no botão comprar/vender lote).
- O tipo de edifício atribuído dependerá do valor enviado (veja abaixo).
- A cada 24 horas você produzirá zKaspa e também receberá uma parcela se você for um produtor de energia.
- Lembrete: Sempre verifique se você está usando uma carteira com um endereço constante antes de fazer qualquer transação.

Notas importantes

- Cada jogador pode possuir apenas um lote por vez.
- Comprar um novo lote resultará na perda de propriedade do seu lote atual.
- Seu saldo de zKaspa é transferido ao comprar um novo lote, mas todos os outros atributos do seu lote antigo são redefinidos.

Tipos de edifícios no KasLand

No KasLand, cada edifício desempenha um papel essencial, seja como consumidor ou produtor de energia (⚡) e produtor de zKaspa (💧). Edifícios residenciais consomem energia e produzem zKaspa, enquanto edifícios energéticos não produzem zKaspa diretamente, mas recebem uma parcela (30%) da produção de zKaspa de edifícios geradores de zKaspa, com base em sua contribuição para a produção de energia e sua raridade.

Casa Pequena

- Custo de compra: 5 KAS
- Consumo de energia (⚡): -5 ⚡
- Produção base de zKaspa (💎): +0.1/dia
- Produção por raridade:
 - Mítico: +0.25 zKaspa/dia (x2.5)
 - Lendário: +0.2 zKaspa/dia (x2.0)
 - Épico: +0.18 zKaspa/dia (x1.8)
 - Raro: +0.16 zKaspa/dia (x1.6)
 - Incomum: +0.14 zKaspa/dia (x1.4)
 - Comum: +0.12 zKaspa/dia (x1.2)
 - Básico: +0.1 zKaspa/dia (x1.0)
- Taxas de manutenção: 0.5 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Residencial

Turbina Eólica (Nível 1)

- Custo de compra: 10 KAS
- Produção base de energia (⚡): +30 ⚡
- Produção de energia por raridade:
 - Mítico: +75 ⚡/dia (x2.5)
 - Lendário: +60 ⚡/dia (x2.0)
 - Épico: +54 ⚡/dia (x1.8)
 - Raro: +48 ⚡/dia (x1.6)
 - Incomum: +42 ⚡/dia (x1.4)
 - Comum: +36 ⚡/dia (x1.2)
 - Básico: +30 ⚡/dia (x1.0)
- Parcela de zKaspa: Recebe 30% da produção de zKaspa de outros edifícios. Esta redistribuição é calculada com base em:
 - A parcela de energia produzida em comparação com a produção total de energia
 - O multiplicador de raridade do edifício que afeta a produção de energia (x1.0 a x2.5)
 - Quanto mais energia sua turbina eólica produzir (influenciada por sua raridade) em comparação com a produção total de energia, maior será sua parcela da redistribuição
- Taxas de manutenção: 1 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Energia

Casa Média

- Custo de compra: 20 KAS
- Consumo de energia (⚡): -20 ⚡
- Produção base de zKaspa (💎): +0.4/dia
- Produção por raridade:
 - Mítico: +1.0 zKaspa/dia (x2.5)
 - Lendário: +0.8 zKaspa/dia (x2.0)

- Épico: +0.72 zKaspa/dia (x1.8)
- Raro: +0.64 zKaspa/dia (x1.6)
- Incomum: +0.56 zKaspa/dia (x1.4)
- Comum: +0.48 zKaspa/dia (x1.2)
- Básico: +0.4 zKaspa/dia (x1.0)
- Taxas de manutenção: 2 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Residencial

Casa Grande

- Custo de compra: 40 KAS
- Consumo de energia (⚡): -40 ⚡
- Produção base de zKaspa (💎): +0.8/dia
- Produção por raridade:
 - Mítico: +2.0 zKaspa/dia (x2.5)
 - Lendário: +1.6 zKaspa/dia (x2.0)
 - Épico: +1.44 zKaspa/dia (x1.8)
 - Raro: +1.28 zKaspa/dia (x1.6)
 - Incomum: +1.12 zKaspa/dia (x1.4)
 - Comum: +0.96 zKaspa/dia (x1.2)
 - Básico: +0.8 zKaspa/dia (x1.0)
- Taxas de manutenção: 2 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Residencial

Mansão

- Custo de compra: 60 KAS
- Consumo de energia (⚡): -60 ⚡
- Produção base de zKaspa (💎): +1.0/dia
- Produção por raridade:
 - Mítico: +2.5 zKaspa/dia (x2.5)
 - Lendário: +2.0 zKaspa/dia (x2.0)
 - Épico: +1.8 zKaspa/dia (x1.8)
 - Raro: +1.6 zKaspa/dia (x1.6)
 - Incomum: +1.4 zKaspa/dia (x1.4)
 - Comum: +1.2 zKaspa/dia (x1.2)
 - Básico: +1.0 zKaspa/dia (x1.0)
- Taxas de manutenção: 2 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Residencial

Turbina Eólica (Nível 2)

- Custo de compra: 80 KAS
- Produção base de energia (⚡): +60 ⚡
- Produção de energia por raridade:
 - Mítico: +150 ⚡/dia (x2.5)
 - Lendário: +120 ⚡/dia (x2.0)
 - Épico: +108 ⚡/dia (x1.8)
 - Raro: +96 ⚡/dia (x1.6)

- Incomum: +84 ⚡/dia (x1.4)
- Comum: +72 ⚡/dia (x1.2)
- Básico: +60 ⚡/dia (x1.0)
- Parcela de zKaspa: Recebe 30% da produção de zKaspa de outros edifícios (mesmo sistema da Turbina Eólica Nível 1)
- Taxas de manutenção: 2 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Energia

Fazenda de Mineração (Nível 1)

- Custo de compra: 100 KAS
- Consumo de energia (⚡): -250 ⚡
- Produção base de zKaspa (💎): +2.0/dia
- Produção por raridade:
 - A: +2.0 zKaspa/dia (41% de chance)
 - B: +2.0 zKaspa/dia (30% de chance)
 - C: +2.0 zKaspa/dia (15% de chance)
 - D: +2.0 zKaspa/dia (8% de chance)
 - E: +2.0 zKaspa/dia (4% de chance)
 - F: +2.0 zKaspa/dia (1.5% de chance)
 - G: +2.0 zKaspa/dia (0.1% de chance)
- Taxas de manutenção: 3 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Mineração

Usina Solar (Nível 1)

- Custo de compra: 120-121 KAS
- Produção base de energia (⚡): +120 ⚡
- Produção de energia por raridade:
 - Mítico: +300 ⚡/dia (x2.5)
 - Lendário: +240 ⚡/dia (x2.0)
 - Épico: +216 ⚡/dia (x1.8)
 - Raro: +192 ⚡/dia (x1.6)
 - Incomum: +168 ⚡/dia (x1.4)
 - Comum: +144 ⚡/dia (x1.2)
 - Básico: +120 ⚡/dia (x1.0)
- Parcela de zKaspa: Recebe 30% da produção de zKaspa de outros edifícios
- Taxas de manutenção: 2 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Energia

Fazenda de Mineração (Nível 2)

- Custo de compra: 140-141 KAS
- Consumo de energia (⚡): -300 ⚡
- Produção base de zKaspa (💎): +2.5/dia
- Produção por raridade:
 - A: +2.5 zKaspa/dia (41% de chance)
 - B: +2.5 zKaspa/dia (30% de chance)
 - C: +2.5 zKaspa/dia (15% de chance)

- D: +2.5 zKaspa/dia (8% de chance)
- E: +2.5 zKaspa/dia (4% de chance)
- F: +2.5 zKaspa/dia (1.5% de chance)
- G: +2.5 zKaspa/dia (0.1% de chance)
- Taxas de manutenção: 3 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Mineração

Central Nuclear (Nível 1)

- Custo de compra: 160-161 KAS
- Produção base de energia (⚡): +600 ⚡
- Produção de energia por raridade:
 - Mítico: +1500 ⚡/dia (x2.5)
 - Lendário: +1200 ⚡/dia (x2.0)
 - Épico: +1080 ⚡/dia (x1.8)
 - Raro: +960 ⚡/dia (x1.6)
 - Incomum: +840 ⚡/dia (x1.4)
 - Comum: +720 ⚡/dia (x1.2)
 - Básico: +600 ⚡/dia (x1.0)
- Parcela de zKaspa: Recebe 30% da produção de zKaspa de outros edifícios
- Taxas de manutenção: 2 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Energia

Fazenda de Mineração (Nível 3)

- Custo de compra: 180-181 KAS
- Consumo de energia (⚡): -450 ⚡
- Produção base de zKaspa (💎): +3.0/dia
- Produção por raridade:
 - Mítico (A): +7.5 zKaspa/dia (41% de chance) $[3.0 \times 2.5]$
 - Lendário (B): +6.0 zKaspa/dia (30% de chance) $[3.0 \times 2.0]$
 - Épico (C): +5.4 zKaspa/dia (15% de chance) $[3.0 \times 1.8]$
 - Raro (D): +4.8 zKaspa/dia (8% de chance) $[3.0 \times 1.6]$
 - Incomum (E): +4.2 zKaspa/dia (4% de chance) $[3.0 \times 1.4]$
 - Comum (F): +3.6 zKaspa/dia (1.5% de chance) $[3.0 \times 1.2]$
 - Básico (G): +3.0 zKaspa/dia (0.1% de chance) $[3.0 \times 1.0]$
- Taxas de manutenção: 3 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Mineração

Central Nuclear (Nível 2)

- Custo de compra: 190-191 KAS
- Produção base de energia: +800 ⚡/dia
- Produção de energia por raridade:
 - Mítico: +2000 ⚡/dia (800×2.5)
 - Lendário: +1600 ⚡/dia (800×2.0)
 - Épico: +1440 ⚡/dia (800×1.8)
 - Raro: +1280 ⚡/dia (800×1.6)
 - Incomum: +1120 ⚡/dia (800×1.4)

- Comum: +960 ⚡/dia (800×1.2)
- Básico: +800 ⚡/dia (800×1.0)
- Redistribuição de zKaspa: Recebe 30% da produção de zKaspa de outros edifícios
- Taxas de manutenção: 3 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Energia

Fazenda de Mineração (Nível 4)

- Custo de compra: 200-201 KAS
- Consumo de energia: -700 ⚡
- Produção base de zKaspa: +5.0 zKaspa/dia
- Produção por raridade:
 - Mítico (A): +12.5 zKaspa/dia (5.0×2.5)
 - Lendário (B): +10.0 zKaspa/dia (5.0×2.0)
 - Épico (C): +9.0 zKaspa/dia (5.0×1.8)
 - Raro (D): +8.0 zKaspa/dia (5.0×1.6)
 - Incomum (E): +7.0 zKaspa/dia (5.0×1.4)
 - Comum (F): +6.0 zKaspa/dia (5.0×1.2)
 - Básico (G): +5.0 zKaspa/dia (5.0×1.0)
- Taxas de manutenção: 3 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Mineração

Arranha-céu de Mineração 1

- Custo de compra: 280-281 KAS
- Consumo de energia: -1000 ⚡
- Produção base de zKaspa: +8.0 zKaspa/dia
- Produção por raridade:
 - Mítico (A): +20.0 zKaspa/dia (8.0×2.5)
 - Lendário (B): +16.0 zKaspa/dia (8.0×2.0)
 - Épico (C): +14.4 zKaspa/dia (8.0×1.8)
 - Raro (D): +12.8 zKaspa/dia (8.0×1.6)
 - Incomum (E): +11.2 zKaspa/dia (8.0×1.4)
 - Comum (F): +9.6 zKaspa/dia (8.0×1.2)
 - Básico (G): +8.0 zKaspa/dia (8.0×1.0)
- Taxas de manutenção: 3 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Mineração

Central Nuclear (Nível 3) NEW

- Custo de compra: 300-301 KAS
- Produção base de energia: +1500 ⚡/dia
- Produção de energia por raridade:
 - Mítico: +3750 ⚡/dia (1500×2.5)
 - Lendário: +3000 ⚡/dia (1500×2.0)
 - Épico: +2700 ⚡/dia (1500×1.8)
 - Raro: +2400 ⚡/dia (1500×1.6)
 - Incomum: +2100 ⚡/dia (1500×1.4)
 - Comum: +1800 ⚡/dia (1500×1.2)

- Básico: +1500 ⚡/dia (1500×1.0)
- Redistribuição de zKaspa: Recebe 30% da produção de zKaspa de outros edifícios
- Taxas de manutenção: 3 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Energia

Arranha-céu de Mineração 2

- Custo de compra: 350-351 KAS
- Consumo de energia: -1500 ⚡
- Produção base de zKaspa: +14.0 zKaspa/dia
- Produção por raridade:
 - Mítico (A): +35.0 zKaspa/dia (14.0×2.5)
 - Lendário (B): +28.0 zKaspa/dia (14.0×2.0)
 - Épico (C): +25.2 zKaspa/dia (14.0×1.8)
 - Raro (D): +22.4 zKaspa/dia (14.0×1.6)
 - Incomum (E): +19.6 zKaspa/dia (14.0×1.4)
 - Comum (F): +16.8 zKaspa/dia (14.0×1.2)
 - Básico (G): +14.0 zKaspa/dia (14.0×1.0)
- Taxas de manutenção: 3 KAS a cada 90 dias
- Categoria: Mineração

Mais edifícios serão adicionados progressivamente, incluindo novos edifícios de produção de energia e fazendas de mineração de zKaspa.

⚡ Papel dos produtores de energia

Edifícios energéticos, como turbinas eólicas, não produzem zKaspa diretamente, mas seu papel no KasLand é crucial para manter o equilíbrio energético. Como recompensa por sua contribuição ao equilíbrio energético, os produtores de energia recebem 30% da produção de zKaspa de outros edifícios.

Esta distribuição é proporcional à quantidade de energia que eles geram em comparação com a produção total de energia no KasLand. Assim, quanto mais energia um edifício energético produz, maior é sua parcela de zKaspa produzido por outros jogadores.

Níveis de raridade de variantes de edifícios

Cada tipo de edifício no KasLand possui várias variantes com diferentes níveis de raridade. O nível de raridade do lote é definido ao comprar um lote virgem.

Aqui está a distribuição de níveis de raridade e seu bônus de produção (energia ou zKaspa):

 **Mítico:** ≤0.1% - Extremamente raro, essas variantes são as mais cobiçadas. Multiplicador: x2.5
  **Lendário:** 0.1-1.5% - Muito raro, eles representam achados excepcionais. Multiplicador: x2.0
  **Épico:** 1-5% - Raro e precioso, essas variantes são grandes ativos. Multiplicador: x1.8
  **Raro:** 5-10% - Incomum, eles adicionam valor significativo ao seu lote. Multiplicador: x1.6
  **Incomum:** 10-20% - Raro o suficiente para ser notável, mas mais fácil de obter. Multiplicador: x1.4
  **Comum:** 20-40% - Frequente.

Multiplicador: x1.2 ● **Básico:** >40% - Os mais comuns, formando a base da maioria dos lotes. Multiplicador: x1.0

Esses multiplicadores aumentam a produção de zKaspa ou energia com base na raridade da sua variante de edifício, tornando as variantes mais raras muito mais valiosas. A distribuição de zKaspa para produtores de energia também depende da raridade do seu lote.

Cada nível de raridade também traz características visuais únicas ao seu edifício, tornando-o mais distinto na paisagem do KasLand. Quanto mais rara a variante, mais provável é que ela atraia atenção e aumente a demanda pelo seu lote!

💰 Venda do seu lote

Para colocar seu lote à venda ou ajustar seu preço, envie um dos seguintes valores para o endereço do jogo:

- 0.2 KAS: Liste seu lote a 100% (x1) do seu investimento total.
- 4.1 KAS: Liste a 150% (x1.5).
- 4.2 KAS: Liste a 200% (x2).
- 4.3 KAS: Liste a 250% (x2.5).
- 4.4 KAS: Liste a 300% (x3).
- 4.5 KAS: Liste a 350% (x3.5).
- 4.6 KAS: Liste a 400% (x4).
- 4.7 KAS: Liste a 450% (x4.5).
- 4.8 KAS: Liste a 500% (x5).
- 4.9 KAS: Liste a 550% (x5.5).

Nota: O preço de venda é calculado com base no valor total que você investiu no seu lote. Enviar um desses valores colocará seu lote à venda e definirá seu preço de acordo.

Para cancelar a venda do seu lote, envie exatamente 0.3 KAS para o endereço do jogo.

👉 Compra de um lote

Para comprar um lote de outro jogador, ele deve estar à venda. Se sim, envie o preço de venda exato para o endereço do vendedor (não para o endereço do jogo!).

Importante: Ao comprar um lote de outro jogador, observe que o saldo de zKaspa do lote comprado será reduzido em 50%. Isso visa manter o equilíbrio no jogo e reduzir a inflação e incentivar o investimento de longo prazo. Certifique-se de levar isso em consideração antes de finalizar a compra.

🕒 Período de graça para taxas de manutenção

A cada 3 meses, taxas de manutenção são solicitadas aos jogadores. As taxas dependem do tipo de edifício possuído e são exibidas nos detalhes do seu lote. Isso estimula a economia e recompensa os jogadores de longo prazo. Um período de graça de 7 dias é concedido para pagar as taxas de manutenção do seu edifício. Se as taxas não forem

pagas dentro deste período, você corre o risco de perder seu lote permanentemente. Portanto, é crucial monitorar os pagamentos de taxas para evitar perder seu investimento.

zKaspa e redistribuição comunitária

O zKaspa desempenha um papel crucial na economia do KasLand e no sistema de redistribuição comunitária:

- **Propósito do zKaspa:** O zKaspa é uma moeda do jogo que representa sua contribuição e participação no ecossistema KasLand.
- **Ganhar zKaspa:** Você ganha zKaspa diariamente com base no tipo de edifício e no equilíbrio energético geral do KasLand.
- **Equilíbrio energético:** Se o consumo total de energia exceder a produção, nenhum zKaspa é distribuído para aquele dia.
- **Equilíbrio de produção de zKaspa:** Os produtores de zKaspa compartilham sua produção de acordo com a seguinte distribuição:
 - 40% retido pelos produtores de zKaspa
 - 30% redistribuído aos produtores de energia
 - 15% queimado (burned) para combater a inflação
 - 10% tomado como taxas de desenvolvimento
- **Mecanismo de redistribuição semestral:** A redistribuição de KAS investidos no jogo ocorre a cada 6 meses de acordo com a seguinte distribuição:
 - 85% redistribuído proporcionalmente ao zKaspa detido por cada jogador
 - 10% retido em um fundo de reserva para garantir a estabilidade do jogo
 - 5% distribuído aleatoriamente a 3 jogadores sortudos como bônus
- **Método de distribuição:** O método de redistribuição é semi-automatizado e ocorrerá a cada 6 meses.

A redistribuição comunitária é proporcional à posse de zKaspa de cada jogador. Quanto mais zKaspa um jogador possui, maior será sua parcela de redistribuição. Isso encoraja os jogadores a continuarem participando ativamente e otimizar a gestão do seu lote para maximizar sua produção de zKaspa.

- **Atualizações regulares:** Os jogadores podem consultar seu saldo atual de zKaspa e o total de zKaspa em circulação através da interface do jogo ou através do bot Discord e Telegram.

Sistema de Imposto Progressivo

Um novo sistema de imposto progressivo foi implementado para garantir uma economia mais equilibrada e apoiar novos jogadores ou jogadores mais pobres. Este imposto se aplica tanto aos produtores de zKaspa quanto aos produtores de energia.

Como funciona o imposto progressivo?

Para produtores de zKaspa: O imposto é cobrado sobre sua produção diária de zKaspa de acordo com as seguintes faixas:

- 0% para uma produção de 0-2 ZK

- 5% para 2-8 ZK
- 10% para 8-15 ZK
- 15% para uma produção acima de 15 ZK

Para produtores de energia: O imposto se aplica ao zKaspa que eles recebem durante a redistribuição diária, de acordo com as mesmas faixas.

Redistribuição de impostos coletados

O valor total do imposto coletado é então redistribuído igualmente aos 20% dos jogadores com os saldos de zKaspa mais baixos, e cuja produção diária está abaixo de um limite dinâmico.

Critérios de elegibilidade:

- Estar entre os 20% dos jogadores mais pobres (em termos de saldo zKaspa)
- Ter uma produção diária abaixo do limite dinâmico (calculado como o saldo máximo dos 20% mais pobres)

Este sistema permite:

- Reduzir a lacuna entre grandes e pequenos produtores
- Ajudar novos jogadores a começar
- Manter uma economia equilibrada e sustentável

Sistema de votação comunitária

O sistema de votação comunitária permite aos jogadores participar de decisões importantes sobre o futuro do KasLand. Os jogadores podem votar em tópicos no Discord e também propô-los. Esses votos podem influenciar decisões como expansão do mapa, modificação de parâmetros de edifícios ou redistribuição.

Link do Discord: <https://discord.gg/UuxeTb42P9>

Precisa de ajuda?

Não hesite em fazer suas perguntas nos canais dedicados do nosso Discord. Nossa comunidade e nossa equipe ficarão felizes em ajudá-lo!

Junte-se à aventura KasLand!

Interaja com outros jogadores, troque lotes e participe da economia dinâmica do KasLand. Uma nova aventura espera por você!

Добро пожаловать в KasLand!

 **Что такое KasLand?** KasLand - это первая игра, разработанная для сообщества BlockDAG Kasper. Это инновационная игра, которая позволяет владеть и развивать виртуальный участок в уникальном и динамичном мире и получать zKasper, которые будут конвертированы в KAS каждые 6 месяцев!

Основные функции

 **Приобретение участка:** Отправьте KAS на адрес игры, доступный на kasland.org, чтобы автоматически приобрести участок. (Внимание: используйте кошелек, такой как KasWare, который не меняет адрес при каждой транзакции)

 **Типы зданий:** Маленький дом, Ветряная турбина (Уровень 1), Средний дом, Большой дом, Особняк, Ветряная турбина (Уровень 2), Майнинг-ферма (Уровни 1-4), Солнечная электростанция, Атомная электростанция (Уровни 1-3), Майнинг-небоскреб (Уровни 1-2). Новые здания будут добавляться постепенно.

 **Управление энергией:** На глобальном уровне KasLand необходимо балансировать производство и потребление энергии, чтобы предотвратить превышение потребления над производством и блокировку производства zKasper. Энергопроизводящие здания производят больше или меньше энергии в зависимости от уровня редкости.

 **Производство zKasper:** Зарабатывайте zKasper ежедневно в зависимости от типа здания, уровня редкости и общего энергетического баланса. Производители энергии получают zKasper от производителей в обмен на их производство энергии.

 **Система комиссий:** Платите ежеквартальные комиссии (налоги) для поддержания ваших зданий.

 **Случайные события:** Многие события, такие как солнечные вспышки или энергетические всплески, могут влиять на глобальное производство zKasper или энергии.

 **Интерактивная визуализация:** Исследуйте KasLand с картой в изометрической проекции.

 **Варианты зданий:** Каждый тип здания имеет несколько вариантов с разной редкостью и, следовательно, разными уровнями производства как энергии, так и zKasper.

 **Статистика в реальном времени:** Отслеживайте производство энергии, потребление и производство zKasper на нашем сайте или через наших ботов Discord и Telegram.

 **Система улучшения:** Улучшайте свои здания, отправляя больше KAS на кошелек игры, чтобы система улучшила ваш участок, назначив вам новое здание (уровень редкости не затрагивается).

 **Перераспределение сообщества:** Процент средств игры перераспределяется жителям KasLand каждые 6 месяцев.

 **Адаптивный интерфейс:** Играйте на компьютере, планшете или смартфоне.

 **Рынок участков:** Покупайте и продавайте свой участок напрямую игрокам.

 **Льготный период:** 7-дневный льготный период для оплаты комиссий, чтобы избежать немедленной потери участка.

 **Динамические значения зданий:** Стоимость улучшения зданий корректируется в зависимости от общих инвестиций.

 **Прозрачность рынка:** Количество дней, в течение которых участок выставлен на продажу, теперь отображается для повышения прозрачности.

 **Как начать?**

 **Важное предупреждение** Перед началом убедитесь, что вы используете кошелек, который сохраняет один и тот же адрес отправки для всех транзакций, которые вы совершаете, например KasWare Wallet: <https://www.kasware.xyz> или другой совместимый кошелек. Использование кошелька, который меняет адрес после каждой транзакции, может привести к потере средств или участков. Эти потери не могут быть возмещены или восстановлены. KasLand не несет ответственности за потери, понесенные из-за использования несовместимых кошельков.

Кроме того, если все участки заняты (это указывается на сайте, если это так), не отправляйте деньги на адрес Kaspa игры (если у вас еще нет участка). Однако вы можете купить участок у игроков, которые продают напрямую, отправив им точную запрошенную сумму на их адрес Kaspa.

Шаги для начала

- Убедитесь, что у вас есть KAS в кошельке.
- Отправьте как минимум минимальную требуемую сумму (в настоящее время 5 KAS) на основной адрес игры, чтобы приобрести здание уровня 1 и получить участок (адрес находится в интерфейсе игры, нажав кнопку покупки/продажи участка).
- Тип назначенного здания будет зависеть от отправленной суммы (см. ниже).
- Каждые 24 часа вы будете производить zKaspa, а также получать долю, если вы производитель энергии.
- Напоминание: Всегда проверяйте, что вы используете кошелек с постоянным адресом перед совершением любой транзакции.

Важные примечания

- Каждый игрок может владеть только одним участком одновременно.
- Покупка нового участка приведет к потере права собственности на ваш текущий участок.

- Ваш баланс zKaspa переносится при покупке нового участка, но все остальные атрибуты вашего старого участка сбрасываются.

Типы зданий в KasLand

В KasLand каждое здание играет важную роль, будь то потребитель или производитель энергии (⚡) и производитель zKaspa (💎). Жилые здания потребляют энергию и производят zKaspa, в то время как энергетические здания не производят zKaspa напрямую, но получают долю (30%) производства zKaspa от зданий-генераторов zKaspa, основываясь на их вкладе в производство энергии и их редкости.

Маленький дом

- Стоимость покупки: 5 KAS
- Потребление энергии (⚡): -5 ⚡
- Базовое производство zKaspa (💎): +0.1/день
- Производство по редкости:
 - Мифический: +0.25 zKaspa/день (x2.5)
 - Легендарный: +0.2 zKaspa/день (x2.0)
 - Эпический: +0.18 zKaspa/день (x1.8)
 - Редкий: +0.16 zKaspa/день (x1.6)
 - Необычный: +0.14 zKaspa/день (x1.4)
 - Обычный: +0.12 zKaspa/день (x1.2)
 - Базовый: +0.1 zKaspa/день (x1.0)
- Комиссия за обслуживание: 0.5 KAS каждые 90 дней
- Категория: Жилое

Ветряная турбина (Уровень 1)

- Стоимость покупки: 10 KAS
- Базовое производство энергии (⚡): +30 ⚡
- Производство энергии по редкости:
 - Мифический: +75 ⚡/день (x2.5)
 - Легендарный: +60 ⚡/день (x2.0)
 - Эпический: +54 ⚡/день (x1.8)
 - Редкий: +48 ⚡/день (x1.6)
 - Необычный: +42 ⚡/день (x1.4)
 - Обычный: +36 ⚡/день (x1.2)
 - Базовый: +30 ⚡/день (x1.0)
- Доля zKaspa: Получает 30% производства zKaspa от других зданий. Это перераспределение рассчитывается на основе:
 - Доли произведенной энергии по сравнению с общим производством энергии
 - Множителя редкости здания, который влияет на производство энергии (x1.0 до x2.5)
 - Чем больше энергии производит ваша ветряная турбина (под влиянием ее редкости) по сравнению с общим производством энергии, тем больше ее доля в перераспределении
- Комиссия за обслуживание: 1 KAS каждые 90 дней

- Категория: Энергетическое

Средний дом

- Стоимость покупки: 20 KAS
- Потребление энергии (⚡): -20 ⚡
- Базовое производство zKaspa (💎): +0.4/день
- Производство по редкости:
 - Мифический: +1.0 zKaspa/день (x2.5)
 - Легендарный: +0.8 zKaspa/день (x2.0)
 - Эпический: +0.72 zKaspa/день (x1.8)
 - Редкий: +0.64 zKaspa/день (x1.6)
 - Необычный: +0.56 zKaspa/день (x1.4)
 - Обычный: +0.48 zKaspa/день (x1.2)
 - Базовый: +0.4 zKaspa/день (x1.0)
- Комиссия за обслуживание: 2 KAS каждые 90 дней
- Категория: Жилое

Большой дом

- Стоимость покупки: 40 KAS
- Потребление энергии (⚡): -40 ⚡
- Базовое производство zKaspa (💎): +0.8/день
- Производство по редкости:
 - Мифический: +2.0 zKaspa/день (x2.5)
 - Легендарный: +1.6 zKaspa/день (x2.0)
 - Эпический: +1.44 zKaspa/день (x1.8)
 - Редкий: +1.28 zKaspa/день (x1.6)
 - Необычный: +1.12 zKaspa/день (x1.4)
 - Обычный: +0.96 zKaspa/день (x1.2)
 - Базовый: +0.8 zKaspa/день (x1.0)
- Комиссия за обслуживание: 2 KAS каждые 90 дней
- Категория: Жилое

Особняк

- Стоимость покупки: 60 KAS
- Потребление энергии (⚡): -60 ⚡
- Базовое производство zKaspa (💎): +1.0/день
- Производство по редкости:
 - Мифический: +2.5 zKaspa/день (x2.5)
 - Легендарный: +2.0 zKaspa/день (x2.0)
 - Эпический: +1.8 zKaspa/день (x1.8)
 - Редкий: +1.6 zKaspa/день (x1.6)
 - Необычный: +1.4 zKaspa/день (x1.4)
 - Обычный: +1.2 zKaspa/день (x1.2)
 - Базовый: +1.0 zKaspa/день (x1.0)
- Комиссия за обслуживание: 2 KAS каждые 90 дней
- Категория: Жилое

Ветряная турбина (Уровень 2)

- Стоимость покупки: 80 KAS
- Базовое производство энергии (⚡): +60 ⚡
- Производство энергии по редкости:
 - Мифический: +150 ⚡/день (x2.5)
 - Легендарный: +120 ⚡/день (x2.0)
 - Эпический: +108 ⚡/день (x1.8)
 - Редкий: +96 ⚡/день (x1.6)
 - Необычный: +84 ⚡/день (x1.4)
 - Обычный: +72 ⚡/день (x1.2)
 - Базовый: +60 ⚡/день (x1.0)
- Доля zKaspa: Получает 30% производства zKaspa от других зданий (та же система, что и Ветряная турбина Уровень 1)
- Комиссия за обслуживание: 2 KAS каждые 90 дней
- Категория: Энергетическое

Майнинг-ферма (Уровень 1)

- Стоимость покупки: 100 KAS
- Потребление энергии (⚡): -250 ⚡
- Базовое производство zKaspa (💎): +2.0/день
- Производство по редкости:
 - A: +2.0 zKaspa/день (41% шанс)
 - B: +2.0 zKaspa/день (30% шанс)
 - C: +2.0 zKaspa/день (15% шанс)
 - D: +2.0 zKaspa/день (8% шанс)
 - E: +2.0 zKaspa/день (4% шанс)
 - F: +2.0 zKaspa/день (1.5% шанс)
 - G: +2.0 zKaspa/день (0.1% шанс)
- Комиссия за обслуживание: 3 KAS каждые 90 дней
- Категория: Майнинг

Солнечная электростанция (Уровень 1)

- Стоимость покупки: 120-121 KAS
- Базовое производство энергии (⚡): +120 ⚡
- Производство энергии по редкости:
 - Мифический: +300 ⚡/день (x2.5)
 - Легендарный: +240 ⚡/день (x2.0)
 - Эпический: +216 ⚡/день (x1.8)
 - Редкий: +192 ⚡/день (x1.6)
 - Необычный: +168 ⚡/день (x1.4)
 - Обычный: +144 ⚡/день (x1.2)
 - Базовый: +120 ⚡/день (x1.0)
- Доля zKaspa: Получает 30% производства zKaspa от других зданий
- Комиссия за обслуживание: 2 KAS каждые 90 дней
- Категория: Энергетическое

Майнинг-ферма (Уровень 2)

- Стоимость покупки: 140-141 KAS
- Потребление энергии (⚡): -300 ⚡
- Базовое производство zKaspa (💎): +2.5/день
- Производство по редкости:
 - A: +2.5 zKaspa/день (41% шанс)
 - B: +2.5 zKaspa/день (30% шанс)
 - C: +2.5 zKaspa/день (15% шанс)
 - D: +2.5 zKaspa/день (8% шанс)
 - E: +2.5 zKaspa/день (4% шанс)
 - F: +2.5 zKaspa/день (1.5% шанс)
 - G: +2.5 zKaspa/день (0.1% шанс)
- Комиссия за обслуживание: 3 KAS каждые 90 дней
- Категория: Майнинг

Атомная электростанция (Уровень 1)

- Стоимость покупки: 160-161 KAS
- Базовое производство энергии (⚡): +600 ⚡
- Производство энергии по редкости:
 - Мифический: +1500 ⚡/день (x2.5)
 - Легендарный: +1200 ⚡/день (x2.0)
 - Эпический: +1080 ⚡/день (x1.8)
 - Редкий: +960 ⚡/день (x1.6)
 - Необычный: +840 ⚡/день (x1.4)
 - Обычный: +720 ⚡/день (x1.2)
 - Базовый: +600 ⚡/день (x1.0)
- Доля zKaspa: Получает 30% производства zKaspa от других зданий
- Комиссия за обслуживание: 2 KAS каждые 90 дней
- Категория: Энергетическое

Майнинг-ферма (Уровень 3)

- Стоимость покупки: 180-181 KAS
- Потребление энергии (⚡): -450 ⚡
- Базовое производство zKaspa (💎): +3.0/день
- Производство по редкости:
 - Мифический (A): +7.5 zKaspa/день (41% шанс) [3.0 × 2.5]
 - Легендарный (B): +6.0 zKaspa/день (30% шанс) [3.0 × 2.0]
 - Эпический (C): +5.4 zKaspa/день (15% шанс) [3.0 × 1.8]
 - Редкий (D): +4.8 zKaspa/день (8% шанс) [3.0 × 1.6]
 - Необычный (E): +4.2 zKaspa/день (4% шанс) [3.0 × 1.4]
 - Обычный (F): +3.6 zKaspa/день (1.5% шанс) [3.0 × 1.2]
 - Базовый (G): +3.0 zKaspa/день (0.1% шанс) [3.0 × 1.0]
- Комиссия за обслуживание: 3 KAS каждые 90 дней
- Категория: Майнинг

Атомная электростанция (Уровень 2)

- Стоимость покупки: 190-191 KAS
- Базовое производство энергии: +800 ⚡/день
- Производство энергии по редкости:
 - Мифический: +2000 ⚡/день (800×2.5)
 - Легендарный: +1600 ⚡/день (800×2.0)
 - Эпический: +1440 ⚡/день (800×1.8)
 - Редкий: +1280 ⚡/день (800×1.6)
 - Необычный: +1120 ⚡/день (800×1.4)
 - Обычный: +960 ⚡/день (800×1.2)
 - Базовый: +800 ⚡/день (800×1.0)
- Перераспределение zKaspa: Получает 30% производства zKaspa от других зданий
- Комиссия за обслуживание: 3 KAS каждые 90 дней
- Категория: Энергетическое

Майнинг-ферма (Уровень 4)

- Стоимость покупки: 200-201 KAS
- Потребление энергии: -700 ⚡
- Базовое производство zKaspa: +5.0 zKaspa/день
- Производство по редкости:
 - Мифический (A): +12.5 zKaspa/день (5.0×2.5)
 - Легендарный (B): +10.0 zKaspa/день (5.0×2.0)
 - Эпический (C): +9.0 zKaspa/день (5.0×1.8)
 - Редкий (D): +8.0 zKaspa/день (5.0×1.6)
 - Необычный (E): +7.0 zKaspa/день (5.0×1.4)
 - Обычный (F): +6.0 zKaspa/день (5.0×1.2)
 - Базовый (G): +5.0 zKaspa/день (5.0×1.0)
- Комиссия за обслуживание: 3 KAS каждые 90 дней
- Категория: Майнинг

Майнинг-небоскреб 1

- Стоимость покупки: 280-281 KAS
- Потребление энергии: -1000 ⚡
- Базовое производство zKaspa: +8.0 zKaspa/день
- Производство по редкости:
 - Мифический (A): +20.0 zKaspa/день (8.0×2.5)
 - Легендарный (B): +16.0 zKaspa/день (8.0×2.0)
 - Эпический (C): +14.4 zKaspa/день (8.0×1.8)
 - Редкий (D): +12.8 zKaspa/день (8.0×1.6)
 - Необычный (E): +11.2 zKaspa/день (8.0×1.4)
 - Обычный (F): +9.6 zKaspa/день (8.0×1.2)
 - Базовый (G): +8.0 zKaspa/день (8.0×1.0)
- Комиссия за обслуживание: 3 KAS каждые 90 дней
- Категория: Майнинг

Атомная электростанция (Уровень 3)

- Стоимость покупки: 300-301 KAS
- Базовое производство энергии: +1500 ⚡/день
- Производство энергии по редкости:
 - Мифический: +3750 ⚡/день (1500×2.5)
 - Легендарный: +3000 ⚡/день (1500×2.0)
 - Эпический: +2700 ⚡/день (1500×1.8)
 - Редкий: +2400 ⚡/день (1500×1.6)
 - Необычный: +2100 ⚡/день (1500×1.4)
 - Обычный: +1800 ⚡/день (1500×1.2)
 - Базовый: +1500 ⚡/день (1500×1.0)
- Перераспределение zKaspa: Получает 30% производства zKaspa от других зданий
- Комиссия за обслуживание: 3 KAS каждые 90 дней
- Категория: Энергетическое

Майнинг-небоскреб 2

- Стоимость покупки: 350-351 KAS
- Потребление энергии: -1500 ⚡
- Базовое производство zKaspa: +14.0 zKaspa/день
- Производство по редкости:
 - Мифический (A): +35.0 zKaspa/день (14.0×2.5)
 - Легендарный (B): +28.0 zKaspa/день (14.0×2.0)
 - Эпический (C): +25.2 zKaspa/день (14.0×1.8)
 - Редкий (D): +22.4 zKaspa/день (14.0×1.6)
 - Необычный (E): +19.6 zKaspa/день (14.0×1.4)
 - Обычный (F): +16.8 zKaspa/день (14.0×1.2)
 - Базовый (G): +14.0 zKaspa/день (14.0×1.0)
- Комиссия за обслуживание: 3 KAS каждые 90 дней
- Категория: Майнинг

Больше зданий будет добавлено постепенно, включая новые здания по производству энергии и майнинг-фермы zKaspa.

⚡ Роль производителей энергии

Энергетические здания, такие как ветряные турбины, не производят zKaspa напрямую, но их роль в KasLand имеет решающее значение для поддержания энергетического баланса. В качестве награды за их вклад в энергетический баланс производители энергии получают 30% производства zKaspa от других зданий.

Это распределение пропорционально количеству энергии, которую они генерируют по сравнению с общим производством энергии в KasLand. Таким образом, чем больше энергии производит энергетическое здание, тем больше его доля zKaspa, производимого другими игроками.

Уровни редкости вариантов зданий

Каждый тип здания в KasLand имеет несколько вариантов с разными уровнями редкости. Уровень редкости участка определяется при покупке нового участка.

Вот распределение уровней редкости и их производственный бонус (энергия или zKaspa):

🟣 **Мифический**: ≤0.1% - Чрезвычайно редкий, эти варианты самые желанные. Множитель: x2.5 🟡 **Легендарный**: 0.1-1.5% - Очень редкий, они представляют собой исключительные находки. Множитель: x2.0 🔵 **Эпический**: 1-5% - Редкий и ценный, эти варианты являются большими активами. Множитель: x1.8 🟢 **Редкий**: 5-10% - Необычный, они добавляют значительную ценность вашему участку. Множитель: x1.6 🟡 **Необычный**: 10-20% - Достаточно редкий, чтобы быть заметным, но легче получить. Множитель: x1.4 ⚪ **Обычный**: 20-40% - Частый. Множитель: x1.2 ⬛ **Базовый**: >40% - Самые распространенные, формирующие основу большинства участков. Множитель: x1.0

Эти множители увеличивают производство zKaspa или энергии в зависимости от редкости варианта вашего здания, делая самые редкие варианты намного более ценными. Распределение zKaspa для производителей энергии также зависит от редкости вашего участка.

Каждый уровень редкости также приносит уникальные визуальные характеристики в ваше здание, делая его более отличительным в ландшафте KasLand. Чем реже вариант, тем больше вероятность того, что он привлечет внимание и увеличит спрос на ваш участок!

💰 Продажа вашего участка

Чтобы выставить свой участок на продажу или скорректировать его цену, отправьте одну из следующих сумм на адрес игры:

- 0.2 KAS: Выставить ваш участок на 100% (x1) от ваших общих инвестиций.
- 4.1 KAS: Выставить на 150% (x1.5).
- 4.2 KAS: Выставить на 200% (x2).
- 4.3 KAS: Выставить на 250% (x2.5).
- 4.4 KAS: Выставить на 300% (x3).
- 4.5 KAS: Выставить на 350% (x3.5).
- 4.6 KAS: Выставить на 400% (x4).
- 4.7 KAS: Выставить на 450% (x4.5).
- 4.8 KAS: Выставить на 500% (x5).
- 4.9 KAS: Выставить на 550% (x5.5).

Примечание: Цена продажи рассчитывается на основе общей суммы, которую вы инвестировали в свой участок. Отправка одной из этих сумм выставит ваш участок на продажу и установит его цену соответственно.

Чтобы отменить продажу вашего участка, отправьте ровно 0.3 KAS на адрес игры.

👉 Покупка участка

Чтобы купить участок у другого игрока, он должен быть выставлен на продажу. Если да, отправьте точную цену продажи на адрес продавца (не на адрес игры!).

Важно: При покупке участка у другого игрока обратите внимание, что баланс zKaspa купленного участка будет уменьшен на 50%. Это направлено на поддержание баланса в игре, снижение инфляции и поощрение долгосрочных инвестиций. Убедитесь, что вы учитываете это перед завершением покупки.

Льготный период для комиссий за обслуживание

Каждые 3 месяца у игроков запрашиваются комиссии за обслуживание. Комиссии зависят от типа принадлежащего здания и отображаются в деталях вашего участка. Это стимулирует экономику и вознаграждает долгосрочных игроков. Предоставляется 7-дневный льготный период для оплаты комиссий за обслуживание вашего здания. Если комиссии не будут оплачены в течение этого периода, вы рискуете навсегда потерять свой участок. Поэтому крайне важно следить за платежами комиссий, чтобы избежать потери ваших инвестиций.

zKaspa и перераспределение сообщества

zKaspa играет решающую роль в экономике KasLand и системе перераспределения сообщества:

- **Цель zKaspa:** zKaspa - это внутриигровая валюта, которая представляет ваш вклад и участие в экосистеме KasLand.
- **Заработок zKaspa:** Вы зарабатываете zKaspa ежедневно в зависимости от типа здания и общего энергетического баланса KasLand.
- **Энергетический баланс:** Если общее потребление энергии превышает производство, zKaspa не распределяется в этот день.
- **Баланс производства zKaspa:** Производители zKaspa делят свое производство согласно следующему распределению:
 - 45% сохраняется производителями zKaspa
 - 30% перераспределяется производителям энергии
 - 15% сжигается (burned) для противодействия инфляции
 - 10% берется в качестве комиссий за разработку
- **Механизм полугодового перераспределения:** Перераспределение KAS, инвестированных в игру, происходит каждые 6 месяцев согласно следующему распределению:
 - 85% перераспределяется пропорционально zKaspa, принадлежащему каждому игроку
 - 10% сохраняется в резервном фонде для обеспечения стабильности игры
 - 5% случайным образом распределяется 3 удачливым игрокам в качестве бонуса
- **Метод распределения:** Метод перераспределения полуавтоматизирован и будет происходить каждые 6 месяцев.

Перераспределение сообщества пропорционально владению zKaspa каждым игроком. Чем больше zKaspa владеет игрок, тем больше его доля в перераспределении. Это

поощряет игроков продолжать активно участвовать и оптимизировать управление своим участком для максимизации производства zKaspa.

- **Регулярные обновления:** Игроки могут проверять свой текущий баланс zKaspa и общий zKaspa в обращении через интерфейс игры или через ботов Discord и Telegram.

Система прогрессивного налогообложения

Новая система прогрессивного налогообложения была внедрена для обеспечения более сбалансированной экономики и поддержки новых или более бедных игроков. Этот налог применяется как к производителям zKaspa, так и к производителям энергии.

Как работает прогрессивный налог?

Для производителей zKaspa: Налог взимается с их ежедневного производства zKaspa согласно следующим диапазонам:

- 0% для производства 0-2 ZK
- 5% для 2-8 ZK
- 10% для 8-15 ZK
- 15% для производства, превышающего 15 ZK

Для производителей энергии: Налог применяется к zKaspa, которые они получают во время ежедневного перераспределения, согласно тем же диапазонам.

Перераспределение собранных налогов

Общая сумма собранного налога затем равномерно перераспределяется среди 20% игроков с самыми низкими балансами zKaspa, и чье ежедневное производство ниже динамического порога.

Критерии соответствия:

- Быть среди 20% самых бедных игроков (с точки зрения баланса zKaspa)
- Иметь ежедневное производство ниже динамического порога (рассчитывается как максимальный баланс 20% самых бедных)

Эта система позволяет:

- Сократить разрыв между крупными и мелкими производителями
- Помочь новым игрокам начать
- Поддерживать сбалансированную и устойчивую экономику

Система голосования сообщества

Система голосования сообщества позволяет игрокам участвовать в важных решениях относительно будущего KasLand. Игроки могут голосовать по темам в Discord, а также предлагать их. Эти голоса могут влиять на решения, такие как расширение карты, изменение параметров зданий или перераспределение.

Ссылка на Discord: <https://discord.gg/UuxeTb42P9>

Нужна помощь?

Не стесняйтесь задавать свои вопросы в специальных каналах нашего Discord. Наше сообщество и команда будут рады помочь вам!

Присоединяйтесь к приключению KasLand!

Взаимодействуйте с другими игроками, обменивайте участки и участвуйте в динамичной экономике KasLand. Новое приключение ждет вас!

欢迎来到 KasLand!

 **什么是 KasLand?** KasLand 是为 Kaspas BlockDAG 社区设计的第一款游戏。这是一款创新游戏,让您可以在独特而动态的世界中拥有和开发虚拟地块,并获得每6个月将转换为 KAS 的 zKaspa!

 **主要功能**

 **地块获取:** 将 KAS 发送到 kasland.org 上可用的游戏地址以自动获取地块。(注意

KasWare 这样的钱包,每次交易时不会更改地址)

 **建筑类型:** 小房子、风力涡轮机(1级)、中等房子、大房子、庄园、风力涡轮机(2级)、采矿农场(1-4级)、太阳能发电厂、核电站(1-3级)、采矿摩天大楼(1-2级)。新建筑将逐步添加。

 **能源管理:** 在 KasLand 的全球层面,必须平衡能源生产和消耗,以防止消耗超过生产并阻止 zKaspa 生产。能源生产建筑根据其稀有度级别生产或多或少的能源。

 **zKaspa 生产:** 根据建筑类型、稀有度级别和整体能源平衡每天赚取 zKaspa。能源生产者从生产者那里获得 zKaspa 以换取其能源生产。

 **费用系统:** 支付季度费用(税收)以维护您的建筑。

 **随机事件:** 许多事件如太阳耀斑或能源高峰可能影响全球 zKaspa 或能源生产。

 **互动可视化:** 使用等轴测视图地图探索 KasLand。

 **建筑变体:** 每种建筑类型都有几个具有不同稀有度的变体,因此能源和 zKaspa 的生产水平不同。

 **实时统计:** 通过我们的网站或 Discord 和 Telegram 机器人跟踪能源生产、消耗和 zKaspa 生产。

 **升级系统:** 通过向游戏钱包发送更多 KAS 来升级您的建筑,以便系统通过分配新建筑来升级您的地块(稀有度级别不受影响)。

 **社区重新分配:** 游戏资金的一定百分比每6个月重新分配给 KasLand 居民。

 **响应式界面:** 在电脑、平板电脑或智能手机上玩。

 **地块市场:** 直接向玩家买卖您的地块。

 **宽限期:** 7天的费用支付宽限期,以避免立即失去地块。

 **动态建筑价值:** 建筑升级成本根据总投资进行调整。

 **市场透明度:** 现在显示地块出售的天数以提高透明度。

 **如何开始?**

 **重要警告** 在开始之前,请确保使用为您进行的所有交易保持相同发送地址的钱包,例如 KasWare Wallet: <https://www.kasware.xyz> 或其他兼容钱包。使用每次交易后更改地址的钱包可能导致资金或地块损失。这些损失无法退还或恢复。KasLand 不对因使用不兼容钱包而产生的损失负责。

此外,如果所有地块都被占用(如果是这种情况,网站上会显示),请不要向游戏的 Kasper 地址发送资金(除非您已经有地块)。但是,您可以通过向玩家的 Kasper 地址发送确切要求的金额,直接从正在出售的玩家那里购买地块。

开始步骤

- 确保您的钱包中有 KAS。
- 向主游戏地址发送至少所需的最低金额(目前为5 KAS)以获得1级建筑并获得地块(地址在游戏界面中,点击购买/出售地块按钮)。
- 分配的建筑类型将取决于发送的金额(见下文)。
- 每24小时您将生产 zKasper,如果您是能源生产者,还将获得份额。
- 提醒
始终验证您使用的是具有恒定地址的钱包。

重要说明

- 每个玩家一次只能拥有一个地块。
- 购买新地块将导致您失去当前地块的所有权。
- 购买新地块时您的 zKasper 余额会转移,但您旧地块的所有其他属性都会重置。

KasLand 中的建筑类型

在 KasLand 中,每座建筑都扮演着重要角色,无论是作为能源消耗者或生产者(⚡)还是 zKasper 生产者(💎)。住宅建筑消耗能源并生产 zKasper,而能源建筑不直接生产 zKasper,但根据其能源生产的贡献和稀有度,从 zKasper 生成建筑获得 zKasper 生产的份额(30%)。

小房子

- 购买成本: 5 KAS
- 能源消耗(⚡): -5 ⚡
- 基础 zKasper 生产(💎): +0.1/天
- 按稀有度生产:
 - 神话: +0.25 zKasper/天(x2.5)
 - 传奇: +0.2 zKasper/天(x2.0)
 - 史诗: +0.18 zKasper/天(x1.8)
 - 稀有: +0.16 zKasper/天(x1.6)
 - 罕见: +0.14 zKasper/天(x1.4)
 - 普通: +0.12 zKasper/天(x1.2)
 - 基础: +0.1 zKasper/天(x1.0)
- 维护费用: 每90天 0.5 KAS
- 类别: 住宅

风力涡轮机(1级)

- 购买成本: 10 KAS

- 基础能源生产(⚡): +30 ⚡
- 按稀有度的能源生产:
 - 神话: +75 ⚡/天(x2.5)
 - 传奇: +60 ⚡/天(x2.0)
 - 史诗: +54 ⚡/天(x1.8)
 - 稀有: +48 ⚡/天(x1.6)
 - 罕见: +42 ⚡/天(x1.4)
 - 普通: +36 ⚡/天(x1.2)
 - 基础: +30 ⚡/天(x1.0)
- zKaspa 份额: 从其他建筑获得30%的 zKaspa 生产。此重新分配基于以下计算:
 - 与总能源生产相比生产的能源份额
 - 影响能源生产的建筑稀有度乘数(x1.0 到 x2.5)
 - 与总能源生产相比,您的风力涡轮机生产的能源越多(受其稀有度影响),其重新分配份额就越大
- 维护费用: 每90天 1 KAS
- 类别: 能源

中等房子

- 购买成本: 20 KAS
- 能源消耗(⚡): -20 ⚡
- 基础 zKaspa 生产(💎): +0.4/天
- 按稀有度生产:
 - 神话: +1.0 zKaspa/天(x2.5)
 - 传奇: +0.8 zKaspa/天(x2.0)
 - 史诗: +0.72 zKaspa/天(x1.8)
 - 稀有: +0.64 zKaspa/天(x1.6)
 - 罕见: +0.56 zKaspa/天(x1.4)
 - 普通: +0.48 zKaspa/天(x1.2)
 - 基础: +0.4 zKaspa/天(x1.0)
- 维护费用: 每90天 2 KAS
- 类别: 住宅

大房子

- 购买成本: 40 KAS
- 能源消耗(⚡): -40 ⚡
- 基础 zKaspa 生产(💎): +0.8/天
- 按稀有度生产:
 - 神话: +2.0 zKaspa/天(x2.5)
 - 传奇: +1.6 zKaspa/天(x2.0)
 - 史诗: +1.44 zKaspa/天(x1.8)
 - 稀有: +1.28 zKaspa/天(x1.6)
 - 罕见: +1.12 zKaspa/天(x1.4)
 - 普通: +0.96 zKaspa/天(x1.2)
 - 基础: +0.8 zKaspa/天(x1.0)
- 维护费用: 每90天 2 KAS
- 类别: 住宅

庄园

- 购买成本: 60 KAS
- 能源消耗(⚡): -60 ⚡
- 基础 zKaspa 生产(💎): +1.0/天
- 按稀有度生产:
 - 神话: +2.5 zKaspa/天(x2.5)
 - 传奇: +2.0 zKaspa/天(x2.0)
 - 史诗: +1.8 zKaspa/天(x1.8)
 - 稀有: +1.6 zKaspa/天(x1.6)
 - 罕见: +1.4 zKaspa/天(x1.4)
 - 普通: +1.2 zKaspa/天(x1.2)
 - 基础: +1.0 zKaspa/天(x1.0)
- 维护费用: 每90天 2 KAS
- 类别: 住宅

风力涡轮机(2级)

- 购买成本: 80 KAS
- 基础能源生产(⚡): +60 ⚡
- 按稀有度的能源生产:
 - 神话: +150 ⚡/天(x2.5)
 - 传奇: +120 ⚡/天(x2.0)
 - 史诗: +108 ⚡/天(x1.8)
 - 稀有: +96 ⚡/天(x1.6)
 - 罕见: +84 ⚡/天(x1.4)
 - 普通: +72 ⚡/天(x1.2)
 - 基础: +60 ⚡/天(x1.0)
- zKaspa 份额: 从其他建筑获得30%的 zKaspa 生产(与风力涡轮机1级相同的系统)
- 维护费用: 每90天 2 KAS
- 类别: 能源

采矿农场(1级)

- 购买成本: 100 KAS
- 能源消耗(⚡): -250 ⚡
- 基础 zKaspa 生产(💎): +2.0/天
- 按稀有度生产:
 - A: +2.0 zKaspa/天(41%几率)
 - B: +2.0 zKaspa/天(30%几率)
 - C: +2.0 zKaspa/天(15%几率)
 - D: +2.0 zKaspa/天(8%几率)
 - E: +2.0 zKaspa/天(4%几率)
 - F: +2.0 zKaspa/天(1.5%几率)
 - G: +2.0 zKaspa/天(0.1%几率)
- 维护费用: 每90天 3 KAS
- 类别: 采矿

太阳能发电厂(1级)

- 购买成本: 120-121 KAS
- 基础能源生产(⚡): +120 ⚡
- 按稀有度的能源生产:
 - 神话: +300 ⚡/天(x2.5)
 - 传奇: +240 ⚡/天(x2.0)
 - 史诗: +216 ⚡/天(x1.8)
 - 稀有: +192 ⚡/天(x1.6)
 - 罕见: +168 ⚡/天(x1.4)
 - 普通: +144 ⚡/天(x1.2)
 - 基础: +120 ⚡/天(x1.0)
- zKaspa 份额: 从其他建筑获得30%的 zKaspa 生产
- 维护费用: 每90天 2 KAS
- 类别: 能源

采矿农场(2级)

- 购买成本: 140-141 KAS
- 能源消耗(⚡): -300 ⚡
- 基础 zKaspa 生产(💎): +2.5/天
- 按稀有度生产:
 - A: +2.5 zKaspa/天(41%几率)
 - B: +2.5 zKaspa/天(30%几率)
 - C: +2.5 zKaspa/天(15%几率)
 - D: +2.5 zKaspa/天(8%几率)
 - E: +2.5 zKaspa/天(4%几率)
 - F: +2.5 zKaspa/天(1.5%几率)
 - G: +2.5 zKaspa/天(0.1%几率)
- 维护费用: 每90天 3 KAS
- 类别: 采矿

核电站(1级)

- 购买成本: 160-161 KAS
- 基础能源生产(⚡): +600 ⚡
- 按稀有度的能源生产:
 - 神话: +1500 ⚡/天(x2.5)
 - 传奇: +1200 ⚡/天(x2.0)
 - 史诗: +1080 ⚡/天(x1.8)
 - 稀有: +960 ⚡/天(x1.6)
 - 罕见: +840 ⚡/天(x1.4)
 - 普通: +720 ⚡/天(x1.2)
 - 基础: +600 ⚡/天(x1.0)
- zKaspa 份额: 从其他建筑获得30%的 zKaspa 生产
- 维护费用: 每90天 2 KAS
- 类别: 能源

采矿农场(3级)

- 购买成本: 180-181 KAS

- 能源消耗(⚡): -450 ⚡
- 基础 zKaspa 生产(💧): +3.0/天
- 按稀有度生产:
 - 神话(A): +7.5 zKaspa/天(41%几率)[3.0×2.5]
 - 传奇(B): +6.0 zKaspa/天(30%几率)[3.0×2.0]
 - 史诗(C): +5.4 zKaspa/天(15%几率)[3.0×1.8]
 - 稀有(D): +4.8 zKaspa/天(8%几率)[3.0×1.6]
 - 罕见(E): +4.2 zKaspa/天(4%几率)[3.0×1.4]
 - 普通(F): +3.6 zKaspa/天(1.5%几率)[3.0×1.2]
 - 基础(G): +3.0 zKaspa/天(0.1%几率)[3.0×1.0]
- 维护费用: 每90天 3 KAS
- 类别: 采矿

核电站(2级)

- 购买成本: 190-191 KAS
- 基础能源生产: +800 ⚡/天
- 按稀有度的能源生产:
 - 神话: +2000 ⚡/天(800×2.5)
 - 传奇: +1600 ⚡/天(800×2.0)
 - 史诗: +1440 ⚡/天(800×1.8)
 - 稀有: +1280 ⚡/天(800×1.6)
 - 罕见: +1120 ⚡/天(800×1.4)
 - 普通: +960 ⚡/天(800×1.2)
 - 基础: +800 ⚡/天(800×1.0)
- zKaspa 重新分配: 从其他建筑获得30%的 zKaspa 生产
- 维护费用: 每90天 3 KAS
- 类别: 能源

采矿农场(4级)

- 购买成本: 200-201 KAS
- 能源消耗: -700 ⚡
- 基础 zKaspa 生产: +5.0 zKaspa/天
- 按稀有度生产:
 - 神话(A): +12.5 zKaspa/天(5.0×2.5)
 - 传奇(B): +10.0 zKaspa/天(5.0×2.0)
 - 史诗(C): +9.0 zKaspa/天(5.0×1.8)
 - 稀有(D): +8.0 zKaspa/天(5.0×1.6)
 - 罕见(E): +7.0 zKaspa/天(5.0×1.4)
 - 普通(F): +6.0 zKaspa/天(5.0×1.2)
 - 基础(G): +5.0 zKaspa/天(5.0×1.0)
- 维护费用: 每90天 3 KAS
- 类别: 采矿

采矿摩天大楼1

- 购买成本: 280-281 KAS
- 能源消耗: -1000 ⚡

- 基础 zKaspa 生产: +8.0 zKaspa/天
- 按稀有度生产:
 - 神话(A): +20.0 zKaspa/天(8.0×2.5)
 - 传奇(B): +16.0 zKaspa/天(8.0×2.0)
 - 史诗(C): +14.4 zKaspa/天(8.0×1.8)
 - 稀有(D): +12.8 zKaspa/天(8.0×1.6)
 - 罕见(E): +11.2 zKaspa/天(8.0×1.4)
 - 普通(F): +9.6 zKaspa/天(8.0×1.2)
 - 基础(G): +8.0 zKaspa/天(8.0×1.0)
- 维护费用: 每90天 3 KAS
- 类别: 采矿

核电站(3级) NEW

- 购买成本: 300-301 KAS
- 基础能源生产: +1500 ⚡/天
- 按稀有度的能源生产:
 - 神话: +3750 ⚡/天(1500×2.5)
 - 传奇: +3000 ⚡/天(1500×2.0)
 - 史诗: +2700 ⚡/天(1500×1.8)
 - 稀有: +2400 ⚡/天(1500×1.6)
 - 罕见: +2100 ⚡/天(1500×1.4)
 - 普通: +1800 ⚡/天(1500×1.2)
 - 基础: +1500 ⚡/天(1500×1.0)
- zKaspa 重新分配: 从其他建筑获得30%的 zKaspa 生产
- 维护费用: 每90天 3 KAS
- 类别: 能源

采矿摩天大楼2 NEW

- 购买成本: 350-351 KAS
- 能源消耗: -1500 ⚡
- 基础 zKaspa 生产: +14.0 zKaspa/天
- 按稀有度生产:
 - 神话(A): +35.0 zKaspa/天(14.0×2.5)
 - 传奇(B): +28.0 zKaspa/天(14.0×2.0)
 - 史诗(C): +25.2 zKaspa/天(14.0×1.8)
 - 稀有(D): +22.4 zKaspa/天(14.0×1.6)
 - 罕见(E): +19.6 zKaspa/天(14.0×1.4)
 - 普通(F): +16.8 zKaspa/天(14.0×1.2)
 - 基础(G): +14.0 zKaspa/天(14.0×1.0)
- 维护费用: 每90天 3 KAS
- 类别: 采矿

将逐步添加更多建筑,包括新的能源生产建筑和 zKaspa 采矿农场。

⚡ 能源生产者的角色

能源建筑,如风力涡轮机,不直接生产 zKaspa,但它们在 KasLand 中维持能源平衡的角色至关重要。作为对能源平衡贡献的奖励,能源生产者从其他建筑获得30%的 zKaspa 生产。

这种分配与他们相对于 KasLand 总能源生产所产生的能源量成正比。因此,能源建筑生产的能源越多,其从其他玩家生产的 zKaspa 中获得的份额就越大。

建筑变体稀有度等级

KasLand 中的每种建筑类型都有几个具有不同稀有度等级的变体。购买原始地块时定义地块的稀有度等级。

以下是稀有度等级的分布及其生产奖励(能源或 zKaspa):

● 神话: $\leq 0.1\%$ - 极其罕见,这些变体是最令人垂涎的。乘数: $\times 2.5$ ● 传奇: $0.1-1.5\%$ - 非常罕见,它们代表了非凡的发现。乘数: $\times 2.0$ ● 史诗: $1-5\%$ - 稀有而宝贵,这些变体是巨大的资产。乘数: $\times 1.8$ ● 稀有: $5-10\%$ - 罕见,它们为您的地块增加了显著价值。乘数: $\times 1.6$ ● 罕见: $10-20\%$ - 足够罕见以引人注目,但更容易获得。乘数: $\times 1.4$ ● 普通: $20-40\%$ - 频繁。乘数: $\times 1.2$ ● 基础: $>40\%$ - 最常见的,形成大多数地块的基础。乘数: $\times 1.0$

这些乘数根据建筑变体的稀有度增加 zKaspa 或能源生产,使最稀有的变体更有价值。能源生产者的 zKaspa 分配也取决于您地块的稀有度。

每个稀有度等级还为您的建筑带来独特的视觉特征,使其在 KasLand 景观中更加独特。变体越稀有,就越有可能吸引注意力并增加对您地块的需求!

出售您的地块

要列出您的地块出售或调整其价格,请向游戏地址发送以下金额之一:

- 0.2 KAS: 以您总投资的100%($\times 1$)列出您的地块。
- 4.1 KAS: 以150%($\times 1.5$)列出。
- 4.2 KAS: 以200%($\times 2$)列出。
- 4.3 KAS: 以250%($\times 2.5$)列出。
- 4.4 KAS: 以300%($\times 3$)列出。
- 4.5 KAS: 以350%($\times 3.5$)列出。
- 4.6 KAS: 以400%($\times 4$)列出。
- 4.7 KAS: 以450%($\times 4.5$)列出。
- 4.8 KAS: 以500%($\times 5$)列出。
- 4.9 KAS: 以550%($\times 5.5$)列出。

注意: 销售价格根据您在地块中投资的总金额计算。发送这些金额之一将列出您的地块出售并相应设置其价格。

要取消您的地块销售,请向游戏地址发送正好 0.3 KAS。

购买地块

要从另一个玩家购买地块,它必须列出待售。如果是,请将确切的销售价格发送到卖家的地址(不是游戏地址!)

重要: 从另一个玩家购买地块时, 请注意购买地块的 zKaspa 余额将减少50%。这旨在保持游戏平衡并减少通货膨胀并鼓励长期投资。在完成购买之前, 请确保考虑这一点。

维护费用宽限期

每3个月向玩家要求支付维护费用。费用取决于所拥有的建筑类型, 并显示在您的地块详细信息中。这刺激了经济并奖励长期玩家。授予7天的宽限期以支付建筑的维护费用。如果在此期间未支付费用, 您将面临永久失去地块的风险。因此, 监控费用支付以避免失去投资至关重要。

zKaspa 和社区重新分配

zKaspa 在 KasLand 的经济和社区重新分配系统中发挥着关键作用:

- **zKaspa 目的:** zKaspa 是一种游戏内货币, 代表您对 KasLand 生态系统的贡献和参与。
- **赚取 zKaspa:** 您根据建筑类型和 KasLand 的整体能源平衡每天赚取 zKaspa。
- **能源平衡:** 如果总能源消耗超过生产, 那天不会分配 zKaspa。
- **zKaspa 生产平衡:** zKaspa 生产者根据以下分配共享其生产:
 - 45% 由 zKaspa 生产者保留
 - 30% 重新分配给能源生产者
 - 15% 燃烧(burned)以对抗通货膨胀
 - 10% 作为开发费用收取
- **半年重新分配机制:** 游戏中投资的 KAS 的重新分配每6个月根据以下分配进行:
 - 85% 按每个玩家持有的 zKaspa 成比例重新分配
 - 10% 保留在储备基金中以确保游戏稳定性
 - 5% 随机分配给3个幸运玩家作为奖励
- **分配方法:** 重新分配方法是半自动化的, 每6个月进行一次。

社区重新分配与每个玩家的 zKaspa 持有量成正比。玩家持有的 zKaspa 越多, 其重新分配份额就越大。这鼓励玩家继续积极参与并优化其地块管理以最大化其 zKaspa 生产。

- **定期更新:** 玩家可以通过游戏界面或通过 Discord 和 Telegram 机器人查看其当前的 zKaspa 余额和流通中的总 zKaspa。

累进税制 NEW

已实施新的累进税制以确保更平衡的经济并支持新玩家或较贫穷的玩家。此税适用于 zKaspa 生产者和能源生产者。

累进税如何运作?

对于 zKaspa 生产者: 根据以下档次对其每日 zKaspa 生产征税:

- 0-2 ZK 的生产为 0%
- 2-8 ZK 为 5%
- 8-15 ZK 为 10%
- 超过 15 ZK 的生产为 15%

对于能源生产者: 根据相同的档次, 税适用于他们在每日重新分配期间收到的 zKaspa。

收取的税收重新分配

收取的税收总额然后平均重新分配给 zKaspa 余额最低的20%的玩家,并且其每日生产低于动态阈值。

资格标准:

- 属于最贫穷的20%的玩家(就 zKaspa 余额而言)
- 每日生产低于动态阈值(计算为最贫穷的20%的最大余额)

该系统允许:

- 减少大生产者和小生产者之间的差距
- 帮助新玩家开始
- 维持平衡和可持续的经济

社区投票系统

社区投票系统允许玩家参与有关 KasLand 未来的重要决策。玩家可以在 Discord 上对主题进行投票,也可以提议主题。这些投票可以影响诸如地图扩展、建筑参数修改或重新分配等决策。

Discord 链接: <https://discord.gg/UuxeTb42P9>

需要帮助?

不要犹豫在我们 Discord 的专用频道中提出您的问题。我们的社区和团队将很乐意帮助您!

加入 KasLand 冒险!

与其他玩家互动,交换地块,并参与 KasLand 的动态经济。新的冒险等待着您!