



现阶段，Loot拥有原生Loot 和三个分支

原生Loot（OG Loot）：2021年8月28日由dom发布的8000个NFT

Loot 是一套随机生成的冒险者装备，并存储在区块链上。统计数字、图像和其他功能被有意省略，供他人解释。请自由地以任何方式使用 Loot。

根据 NFTGO 的数据显示, 原生Loot目前的持有者为 2,563 个，地板价为1.55个ETH，按照市值排列位于所有NFT项目的第六位。

#	Collection	Market Cap	24H	Volume(24h)	Volume(7D)	Floor Price	Floor Price(7D)	Avg
01	CryptoPunks	\$1,002,325,328.06	+0.58%	\$1,300,481.01		70.7 ETH		
02	Bored Ape Yacht Club	\$357,254,799.20	+0.23%	\$4,496,200.35		112.69 ETH		4
03	Art Blocks	\$940,047,577.48	+0.20%	\$245,443.85		---		0
04	Meebits	\$742,244,567.80	+0.52%	\$7,144,320.02		5.479 ETH		131
05	Mutant Ape Yacht Club	\$124,870,248.81	+0.38%	\$3,888,937.20		22 ETH		2
06	Loot (for Adventurers)	\$383,216,572.72	0.00%	\$11,503.83		1.55 ETH		1
07	CLONE X - X TAKASHI	\$328,873,828.64	+0.20%	\$1,344,978.33		14.4 ETH		1
08	Azuki	\$254,891,966.00	+1.84%	\$7,500,208.14		18.3 ETH		2
09	The Sandbox LAND	\$211,804,731.88	+0.17%	\$252,557.82		2.28 ETH		2
			+0.2%	\$1,096,981.80		13.6 ETH		0

(数据来自：<https://nftgo.io/>)

分支一，Synthetic

Loot：任何以太坊地址都可以生成的Loot格式的MetaData，同样由 dom 发布

Synthetic Loot 不是NFT，不可转让，现在还没有社区为其打造使用场景。

分支二，More

Loot：2021年9月4日由dom发布的可以无限Mint的Loot格式的NFT

以目前以太坊区块产生速度的1/10可以铸造，上限大概为1.5M个，现在被mint了13w个左右。

分支三，Genesis Loot：Genesis Adventurer，由 Loot 核心社区成员 timshel 发起的对 Loot 的 MetaData 进行解密与重构而来的NFT

想象 Loot 描述的装备都是由 Genesis Adventurer 掉落并遗失/分散的。因为需要对 Loot 中的装备拆分 Mint 后再重新组合Mint，生产过程涉及社区成员互相之间的合作，总量2540个。

简单梳理 Genesis Adventurer的进展时间线如下：

1. 分析Loot合约背后的隐藏信息，包括这各种traits，各种of背后的代码关联
2. 发行Genesis Adventurer
3. 接入Loot exchange交易，接入LootSwag做可视化
4. 发行ATIME代币，用于在Loot故事的时间线做往返穿梭，寻找失去的NFT (Mana)
5. 和Divine DAO合作，编写Loot时间线前后的故事
6. 接入各种生态项目，与Loot同等地位进入Loot的使用场景

- Rift (已完成)
- Ring (已完成)
- HyperLoot
- Loot explorer
- The Crypt

Loot的元宇宙叙事

Loot究竟想要构建一个怎样的元宇宙? loot.foundation 的页面中写道，“随着开发者在由一组共享的物理和核心原则支撑的统一基础上发展，Lootverse 将感觉像是一个由一系列相互交织的游戏、传说、艺术和故事连接在一起的凝聚力宇宙，这

些游戏、传说、艺术和故事共同丰富和推进彼此。” Loot 的故事，是一个跨越数千代人，关于发现、去中心化行动、协作共建世界的故事。

Lootverse 的元时间线被划分成了5个部分：



一、艺术类：NFT可视化，用NFT可以铸造的艺术品

HyperLoot

HyperLoot是Loot之上的第二层视觉构建模块，是基于Loot、MLoot或Genesis Adventurer包内的物品的 2D & 3D 人物图像，CC0权限完全开放。每个HyperLoot都可以进入Hyperverse。

Loot Explorers

Loot Explorers 是基于Loot装备的 2D 人物图像，共有8000个独特的探险家角色，他们自己独特的等级。Loot Explorers 是有趣艺术、社区和RPG风格的故事与游戏灵感元素的融合。开发者称他们没有专注于创造一个游戏或一个PFP艺术类型的项目，而是着眼于在Loot时间轴上创造一个新的世界。

The Rift

The Rift 给Loot bags XP，用于在整个战利品宇宙中进行游戏，并奖励参与最多的袋子。它是Loot价值悖论的一个解决方案。The Rift 在衍生品和与之游戏 & 交互的Loot bags之间建立了一座桥梁，增加最活跃的bags的价值，同时为不活跃

的bags保留了大门。

Rings(for Loot)

Lootverse中的3D戒指图像，共8000枚，每一枚对应一个 Loot Bag。Rings(for Loot) 划分为四个稀有度等级：普通级、史诗级、传奇和神话级。

Loot Larp

Loot larp创造了3D NFT装备，用于2022年在NFT.NYC举办的首次基于Loot生态系统的真人角色扮演游戏活动。

Lootswag

Loot Swag向社区提供了通过皮肤来定制Loot虚拟形象的服务，适用于所Loot/Mloot/Synthetic Loot的所有者，可以简单理解为QQ秀。Loot Swag会不断引入更多的皮肤，人们可以在不改变基础Loot bags的情况下尝试不同组合的皮肤。(如果有两套皮肤，总的可能组合是 2^8)。

M3taLoot

M3taloot是为虚拟形象和游戏开发所提供的开放和可再混合的3D Loot资产库。他们想要创建一个可互用的可穿戴设备集合，将3D虚拟形象社区和平台联合起来。

Lootpunk

Lootpunk是PFP类型的NFT，用以炫耀用户作为一个Loot投资者的身份，总数为8000个，每个Lootpunk都是根据用户自己的Loot bags的稀有程度而独特设计。

二、游戏类

Quest

简单来说，quest是一个拿着Loot装备砍龙的游戏。在这个过程中，玩家将获得奖杯，并以NFT的形式结识新朋友。Quest希望 Loot, mLoot 和 Lootverse & 其他元宇宙中的碎片能够得到更多的利用。

The Crypt

The Crypt是一个大型的多人系列游戏，参与者需要使用Loot和mLoot，一起合作偷袭地牢，从而获取战利品。The Crypt到目前为止的进展时间线可以被简单概括如下：

1. 构建一个可以让玩家协作的游戏，并逐章发布
2. 先从简单的拿着Loot攻击地牢开始，收到社区热烈欢迎，原定数月才能打完的地牢被15分钟打完
3. 增加了对mLoot的支持，希望可以帮助让更多玩家参与进来
4. 继续设计其他一系列让玩家协作的游戏

Avenluutn

Avenluutn 是一个文字历险RPG故事游戏。每个季节，冒险家们都会寻找任务，而他们的冒险故事永远记录在公会日志的页面上，赞助人可以通过成为赞助商来刻下自己的名字。

Realms/ BibliothecaDAO

起初，Realms是一个Loot bag的衍生品，初始发行资产为8000个 NFT地块，后来，随着Bibliotheca的加入，它开始以开源的和无需准入的游戏生态系统进化。现阶段，官方对自己是这样描述的：Realms是一个开源的大型多人链上可组合游戏（M MOCCG,Massively Multiplayer On-Chain ComposableGame）。Realms是这个世界的地主，他们是持续地为不断扩大的Lootverse 注入流动性的主要生产性资产。他们通过一个名为‘Settling’的链上袭击和掠夺游戏对资源发动战争，结盟（并打破他们）。每个领域包含迄今为止在Lootverse 中发现的 22 种不同资源的组合，并且具有不同数量的特征；地区、城市、河流和港口。有50个神话奇观遍布各个领域，如混沌万神殿、蔚蓝圣物箱和神意祭坛。Realms到目前为止的进展时间线可以被简单概括如下：

1. 作为衍生品，发行地图NFT
2. 发行Lords代币，质押NFT可以获得Lords，带动地板价上涨
3. 宣布NFT和Lords代币都将迁移到starknet，未来会在starknet上推出游戏，打游戏可以获取不同地区产生的资源，将会在starknet上的AMM交易。也会构建StarkNet上面的NFT市场
4. 绘制可视化地图，玩家可以自由浏览realms全部拼在一起以后的全貌，方便查看自己的地块和邻居资源 atlas.bibliothecadao.xyz
5. 接入crypts & caverns，可以看到一个地块上分布着多个C&C，各自有不同的属性和资源
6. 未来会先推出塔防minigame，随后开PVP，最后形成realm verse

三、地图类

Crypts & Caverns

Crypts & Caverns是9000张在智能合约中生成的链上地牢地图，支持2D、3D和基于文本的表现形式。每个地图都是随机的，具有地图各个方面的一组概率。例如，地牢有70%的可能性是“基于房间的”地牢（意味着一系列由走廊连接的方形房间），并且地图有30%的可能性是“基于洞穴的”地牢（意思是一系列钻进墙壁的走廊）。

这些地图是可用于构建冒险和游戏的最小“乐高”，一些可能的用例有：

1. 地图可以与生成点连接在一起（将这些视为网页之间的“链接”）以形成一个更持久的世界。
2. 地图可以与更大的“世界地图”（例如领域）链接，以在小空间中提供结构化的探索和冒险。
3. 地图可能会在2D网格顶部放置遭遇（敌人、生成点、NPC等），也可以在链上生成/渲染，并允许完全程序化的游戏内容。
4. 可以查询地图，例如，允许游戏设计师选择具有两扇或多扇门的地图。
5. 地图可能属于“派系”或拥有不同的激励结构。

四、基础设施类

1、DAO

Divine City (DivineDAO)

与FWB (Friends with Benefits) 相类似，作家、艺术家、建设者共同协作，构建Lootverse的故事线。

Banners

Banners是面向社区的社交层，通过锦旗/旗帜NFT的方式，将自己具象为Lootverse里面人物所代表的派系和所追求的目标。

另外，Loot的各个稀有Traits也形成了自己的Discord小组，各自商量如何给自己Traits的Loot赋能。

2、非NFT代币

AGLD

无法进行有效 DAO 治理的社区是没有灵魂的。Loot诞生之后，一个叫Adventure Gold 的项目，对每个持有 Loot bag 的以太坊地址空投了 10000 枚 AGLD 代币，并赋予了其治理代币的角色。AGLD代币的总供应量为70,170,001个，市值超过14亿美元。

LORDS

LORDS是Realmverse的原生代币，可用于：在StarkNet市场上购买NFTs；在游戏的AMM（自动做市商）上交易资源；购买游戏中的资产。LORDS代币的总供应量为50,900,000.00 个，市值约为2千万美金。

DIVINE

DivineDAO的系统代币。加入DivineDAO需要持有至少800个\$Divine。DIVINE代币的总供应量为110,400,000个，市值约为100万美金。

ATIME

Adventure Time(ATIME) 是 Genesis Loot 系统内的原生代币，被定义为一种允许玩家操纵时间的资源。用户使用 \$ATIME 可以用来加速时间、减慢时间、穿越时间、穿越时间找回丢失的物品、瞥见未来、穿越到过去学习一些古老的知识.....

五、NFT交易所

Loot Exchange

由Loot社区自建的零手续费交易所，支持Loot，mLoot 和 Genesis Loot的交易。

Levee

Loot Exchange核心开发者组建的NFT交易所，支持超过250个NFT的交易，支持针对NFT品类具体traits进行地板挂单激励的机制。

另外，Loot的各个稀有traits都fork出来了自己的exchange，比如divine exchange，专门交易带有Divine Robe的Loot NFT。

六、扩容解决方案

StarkNet

基于StarkWare的Zk-rollup的L2。Realms和Crypts & Caverns将在2022 Q2在StarkNet上进行Beta测试，等待StarkNet主网上线。

七、信息聚合类

Loot.Foundation

LootProject

三点展望和三个机会

关于Loot的未来展望，我们认为有三个看点：

第一，三个核心项目形式的推动力

1. Genesis Adventurer

：Timshel为首的Loot核心社区，不断用社区项目的场景为Gloot/GA赋能。许多Loot生态的衍生品项目已经同时支持持有OG Loot和持有Genesis Loot的铸造。

Genesis Loot的社区成员与Loot生态其他项目的社区成员高度重合。同时鉴于在Lootverse故事时间线上Genesis Loot的出现早于，铸造一个Genesis Loot需要社区成员相互配合，相比获取Loot的资金和时间成本都更高，也相应地更稀有。更加贴近人物而不是装备包的形象让Genesis Loot能有更好的机会参与到Loot生态日后所推出的游戏和其他应用中。

2. DivineDAO：Lootverse故事线和时间线的主要贡献DAO。DivineDAO存在的初衷就是以协作内容社区的形式为Loot生态产出故事和可视化媒体。现在DAO成员主要从技术开发，视觉艺术与媒体，历史故事发掘与撰写，社区维护，以及经济与治理体系设计等方面为Loot生态输出研究成果。已经开发了诸如Lore Development Kit，Genesis Scrolls Program, Tower Defense, The 16 orders of Loot等被社区用作building blocks的工具和故事线。作为社区最核心的creative brainpower提供源源不断的知识和输出。

3. The Bibliotheca

DAO：一个专注于构建基于Loot的游戏生态。以Realms地块为基础，The Bibliotheca DAO随后打造了基于地块的资源叙事和未来的游戏路线图。设计了M MOCCG的游戏系统和经济体系，同时也接入了Crypts & Caverns。其所打造的在SkarkNet上的游戏世界可以让Loot在里面遨游，将通过游戏的形式阐述Loot时间线未来的部分，是the age of adventure的目前社区主要认同的呈现形式。

第二，AGLD的经济模型

AGLD作为100%空投，公平启动的代币项目，已经从最开始所讨论的Loot治理代币转型为一个以激励系统为核心的经济实验。其经济设计有以下几个核心要点和赋能渠道：

- 1.采用类似比特币减半的增发逻辑，第一年增发10%，随后逐年减半，最终接近20%的增发硬顶。
- 2.增发将通过非托管质押的方式给到Loot生态NFT。会首先支持Loot与mLoot。
 - 通过类似Universal Basic Income的设计将Loot生态的NFT转化为生息NFT，使其具备持续收入，为未来的其他实用场景打造现金流基础。
- 3.不同NFT能分到的奖励总和由该NFT每周的平均地板市值决定。
 - 鼓励各社区对NFT持续赋能，维护地板价的同时促进良性竞争。
- 4.非托管质押要求获取奖励需要NFT始终不转出的情况下每周签到。
 - 促进和维持社区活跃度，增强社区粘性。打造社区流量入口，提供为Loot生态高质量的社区捕获价值的渠道。
- 5.类似OHM的bonding设计允许不持有NFT的人将NFT卖给AGLD协议。
 - 对于不活跃的NFT提供退出渠道并集中使用，避免核心资产闲置。
 - 提供AGLD消耗场景，维持收益预期。
 - 绑定AGLD和Loot生态的利益，促进社区合作。

第三，Builder 持续聚集所产生的经济效益

1. Loot自单一NFT在多个维度上进行爆炸式发展，并行出现了其他NFT，发行了各

自的游戏 (treasure , realms , thecrypts , Avenluutn 等) , 根据对隐藏数据成因的猜想发展出了一条时间线, 社区可以在多个时间维度上展开想象 (比如在Loot出现以前的故事, 设计剧情和对应的NFT经济与互动系统) 。在呈现方式上, 从文字到2D到3D做可视化, 实现从低维想象空间到高维想象空间的覆盖, 这里Hyperloot走IP路线, 发展可视化building block, 而Realms通过土地打造游戏和元宇宙地产叙事。

2. 社区项目各自发币, 采用不同的经济系统, 将社会实验金融化, 不局限于纯粹的想象, 而是赋予想象各自的价值 (mint NFT , claim tokens) 。

3.AGLD通过UBI+竞争激励的方式推动社区维护资产价值, 提供发展激励, 吸引社区流量。

而Loot未来的机会, 也存在有三个方面:

第一, 通过玩家协作产生的高粘性游戏项目。

第二, 通过不断试错跑出来的创新经济系统。

第三, 通过时间线爆炸产生的在不同平行宇宙中可以相互串联的蝴蝶效应。

即处于时间线未来部分的某个游戏或者项目, 通过社区影响, 造成了时间线过去部分的某个因素发生改变, 导致整个时间线上的许多项目产生了其他无法预知的改变, 因为整条时间线上的社区和项目经济系统可能高度重合。

写在最后

无论市场对 Loot 的声音如何, 它都可以当之无愧地被称为拓展NFT思想边界和意识形态的先锋。而Lootverse究竟能够进化成为怎样的元宇宙, 时间会告诉我们答案。