



# WHITE PAPER

---

<b>RINGKASAN</b>	2-3
Visi	4
Masalah	4
Solusi	5
Keterbatasan Teknologi	5
Tujuan	6
Tugas	6
Misi	7
Efek Sosial	7
Potensi Pasar	7
<b>Deskripsi Teknis Game</b>	8
Ide	
Karakter game Unicorn	8
Setiap unicorn memiliki beberapa fitur berikut:	8
Pembiakan unicorn:	9
GEN-0 Unicorn	11-12
Pasar	13
Pilihan filter:	13
Lab Gene	14
Stock	15
Pengguna (Area anggota)	16
<b>Persyaratan Teknis</b>	17
<b>Tim Kami</b>	17
<b>Aspek Kunci</b>	17
<b>Manual</b>	18
<b>Penolakan</b>	18
<b>Hak cipta</b>	19
<b>Risiko</b>	19
<b>Kesimpulan</b>	19

# Ringkasan

Teknologi blockchain secara dramatis mengubah lanskap keuangan global dan menarik lebih banyak orang untuk itu. Namun demikian, rata-rata orang tidak mengerti apa itu kriptokokus dan mengapa hal itu penting, menyingkirkan dasar teknologi dari kripto darurat. Akibatnya, orang cenderung memiliki konsep blockchain, sementara efek jangka panjang dari teknologi diabaikan sampai tingkat besar.

Kami mempromosikan teknologi blockchain, membuatnya lebih dekat dengan orang-orang dengan gamifikasi. Kami menciptakan dunia game yang menampilkan realita yang diperbesar dan kontrol karakter dengan kekuatan pikiran (tahap ke-4). Di dunia kita, setiap elemen game merupakan aset dalam ekonomi permainan batin.

UnicornGO adalah koleksi game online yang berarti pengguna bisa memiliki unicorn, plot tanah dan permen. Para pemain bisa membeli dan menjual unicorn di pasar; mereka dapat berkembang biak unicorn dan mendapatkan yang baru, dan memberi unicorn sebagai hadiah. Setelah berkembang biak, seekor unicorn baru lahir, yang akan menampilkan gen kedua orang tuanya.

Selanjutnya, pengguna bisa membeli, menjual, menukar dan menyajikan barang untuk unicorn: pakaian, pemangkas, petak tanah, rumah dan aset khusus, pohon ajaib. Pohon memberi buah seperti permen, yang digunakan unicorn untuk pulih. Selain itu, permen bisa digunakan untuk menanam pohon baru.

# Ringkasan

Game ini akan menampilkan: genetika realistis, geolokasi, realita diperbesar, permainan ekonomi dan sistem tempur. Kami akan menciptakan pasar pertukaran untuk bertukar sumber daya permainan dalam, dan laboratorium gen untuk mengembangkan mutan.

Tujuan utama kami adalah menciptakan permainan yang benar-benar terdesentralisasi yang menampilkan defisit sumber daya digital. Para pengembang akan mengontrol sesedikit mungkin dalam game ini, sementara masyarakat akan dapat memeriksa semua transaksi dan tindakan tanpa memerlukan pihak ketiga.

Permainan ini akan memiliki mata uang sendiri CandyCoin yang dibangun di atas token ERC-20. Total persediaan uang logam adalah 12.000.000.

Transparansi membuat lingkungan game yang aman. Dikombinasikan dengan likuiditas yang berkaitan dengan mata uang kripto, lingkungan game akan mengubah objek virtual menjadi aset investasi bersama dengan kelas aset tradisional. Dengan mekanisme deflasi yang merupakan ciri aktivitas ekonomi, pemilik CandyCoin akan melihat aset mereka naik harganya.

Dokumen saat ini menjelaskan bagaimana dunia game dibuat. Ini juga berisi aspek teknis proyek, mekanisme proses permainan dan kebutuhan ekonomi

# Kata Pengantar



## VISI

---

Teknologi blockchain digunakan lebih dan lebih oleh industri game saat ini. Hal ini terjadi karena sifat manusia: kita, manusia, perlu menghibur diri kita sendiri dan membawa beberapa permainan dan kesenangan ke dalam kehidupan kita. Mengingat dunia modern akan menggunakan teknologi blockchain dalam hal keuangan secara luas dan mengenalkan mata uang kripto ke dalam ekonomi global, orang dapat mengatakan dengan pasti bahwa industri game akan segera menggunakan blockchain sebagai basisnya.

## MASALAH

---

Saat ini, ada proyek CryptoKitties, yang merupakan proyek pertama yang menggunakan kecenderungan ini. Tapi ada beberapa isu yang berkaitan dengan proyek ini:

1. Isu inflasi token CryptoKitty terkait dengan persediaan tak terbatas dari token karena pemuliaan Kitties yang tidak terbatas dan tidak terbatas.
2. Terbatasnya penggunaan teknologi blockchain. Kitties gagal menjadi permainan yang benar-benar terdesentralisasi, dengan kata lain, lebih stabil dari waktu ke waktu.



# SOLUSI

---

UnicornGo memiliki jawaban untuk masalah di atas:

1. Permainan ini memiliki sistem pemuliaan berbasis gen yang canggih dengan menggunakan mata uang CandyCoin. Mata uang ini memberikan defisit dari sumber daya game. Juga, ini meningkatkan kenaikan harga aset dan memungkinkan untuk menikmati permainan.
2. Sistem kontrak cerdas digunakan secara penuh. Hal ini memungkinkan dilakukannya transaksi dan melakukan tindakan lain tanpa melibatkan pihak ketiga.

Akibatnya, UnicornGo mempromosikan potensi investasi dan minat game.

# KETERBATASAN TEKNOLOGI

---

Selama teknologi desentralisasi baru saja muncul dan hanya berkembang, ada beberapa keterbatasan yang harus dipertimbangkan. Kami berencana untuk mengatasinya di masa depan karena teknologi desentralisasi dikembangkan.

Pertama-tama, biaya transaksi cukup tinggi, dan ini memberlakukan beberapa keterbatasan. Saat ini, kecepatan transaksi jaringan Ethereum dibatasi oleh nilai 15 tx / detik. Kami menggunakan ekstensi Metamask untuk mendapatkan otorisasi yang aman dan stabil di jaringan Ethereum. Ekstensi hanya bisa digunakan dengan browser desktop. Nantinya, akan ada aplikasi mobile, dan kita akan beralih ke blockchain yang populer dengan nol transaksi.



# Tentang UnicornGo

UnicornGo adalah dunia game digital yang berbasis pada teknologi kriptografi. Fitur realita yang diperbesar dimana masing-masing elemen merupakan bagian aktif dari ekonomi game batin yang dibangun di atas protokol blockchain Ethereum.

## TUJUAN

---

Untuk membuat game desentralisasi pertama yang menampilkan defisit sumber daya game. Pengembang game akan mengontrol sesedikit mungkin dalam game ini, sementara masyarakat akan dapat memeriksa semua transaksi dan tindakan tanpa memerlukan pihak ketiga.

## TUGAS

---

1. Untuk mengembangkan lingkungan game yang menampilkan genetika realistis untuk pengembangbiakan hewan peliharaan; geolokasi realita yang diperbesar dan antarmuka saraf berdasarkan perkembangan Neurobasic.
2. Untuk menciptakan game batin kripto-ekonomi dengan menggunakan teknologi Metamask dari jaringan Ethereum. Untuk membentuk pasar pertukaran untuk pertukaran sumber daya game dalam, dan laboratorium gen untuk mengembangkan mutan.

## MISI

---

Kami berkomitmen untuk menggabungkan beberapa teknologi inovasi dan menerapkannya secara efektif di dunia game dan kehidupan sehari-hari.

Teknologi blockchain Selama tahap 1 dan 2 kita akan mengerjakan proyek berdasarkan Ethereum, namun nantinya kita akan beralih ke platform yang lebih mudah dengan komisi nol untuk transaksi dan kecepatan transaksi yang lebih besar.

Realita yang diperbesar akan disediakan oleh proyek mitra kami IZETEX.

Fitur karakter pengendali dengan kekuatan pikiran disediakan oleh mitra lain kita, BasisNeuro.



## EFEK SOSIAL

---

Penting untuk diingat potensi permainan dan mengintegrasikannya ke dalam masyarakat melalui dunia game yang menarik dengan realitas yang meningkat. Ini akan memungkinkan adanya booming minat konsumen terhadap teknologi blockchain.

## POTENSI PASAR

---

Pengguna berkomunikasi dengan antarmuka dengan menggunakan kontrak cerdas tentang Ethereum. Ini berarti bahwa setiap tindakan yang dilakukan pengguna adalah transaksi.

**Dengan demikian, pengguna, saat berada dalam permainan, akan membayarnya :**

- Menawarkan unicorn (dan juga bidang tanah, permen dan aksesoris) untuk dijual (untuk mengutip harga);
- Mengambil unicorn dari daftar penjualan; Meminta harga untuk pembiakan;
- Melarang unicorn dari peternakan; Mempromosikan unicorn di news feed.

**Selain itu, pengguna bisa (untuk biaya):**

- Beli unicorn di pasar;
- Beli peternakan dengan unicorn lain dan dapatkan yang baru;
- Beli sebuah komentar di halaman unicorn (akan ada link ke penulis komentar di samping komentar tersebut);
- Manfaatkan lab gen.

Selain itu, CandyCoin, yang merupakan mata uang kripto dalam game, ditambah dengan mekanisme deflasi, akan memungkinkan untuk melihat pertumbuhan harga CandyCoin secara terus-menerus.



# Deskripsi Teknis Game

## IDE

Permainan ini adalah pasar dimana setiap orang dapat membeli unicorn untuk dirinya sendiri, dapat menjualnya, mengembangkan dua unicorn dan mendapatkan yang baru sebagai hasil berdasarkan genom dari dua spesies yang dibiakkan. Unicorn juga bisa disajikan secara gratis.

Setiap unicorn memiliki nilai nosional tersendiri (yaitu harga pemiliknya dapat menjual unicorn) dan harga yang dihitung. Yang terakhir diproduksi dengan formula yang memperhitungkan jumlah pandangan unicorn, jumlah "suka", komentar dan aktivitas jual / beli pada unicorn tertentu. Unicorn yang populer menjadi lebih mahal seiring berjalannya waktu, jadi pengguna harus mengumpulkan unicorn dan membuat mereka lebih besar harganya.

## KARAKTER GAME UNICORN

Ini adalah gambar animasi (didesain datar) agar lebih realistis



# SETIAP UNICORN MEMILIKI FITUR BERIKUT:

## Metrik popularitas:

jumlah suka, jumlah pandangan dan komentar.

## Nama Unicorn:

nama itu diberikan saat lahir (atau saat unicorn GEN-0 dibeli - lihat di bawah tentang GEN-0 dan generasi selanjutnya unicorn). Nama tidak bisa diubah setelahnya.

## Harga dihitung:

koefisien dihitung berdasarkan jumlah pandangan, suka dan komentar untuk unicorn tertentu dan aktivitas jual belinya; Seiring berjalannya waktu, faktor ini akan terdepresiasi (dan bahkan menjadi negatif). Agar tetap tinggi, pengguna harus melakukan tindakan terhadap hewan peliharaannya

## Generasi unicorn:

Hal ini berkaitan dengan berapa kali genom tertentu ini telah berkembang biak. GEN-0-unicorn asli tanpa orang tua. Yang ini akan dibahas lebih lanjut.

## Tanggal lahir unicorn:

Ini adalah saat ketika unicorn muncul di pemiliknya setelah berkembang biak dan setelah mendapatkan namanya.

## Pemulihan setelah berkembang biak:

Faktor ini bercerita tentang berapa lama waktu unicorn perlu berkembang biak sekali lagi setelah berkembang biak. Proses pemuliaan akan dijelaskan nanti.



Mr. Incredible Unicorn

+23.4453



Gen-3



May 12, 2015



Swift

### Tempat geo Unicorn:

Jika unicorn baru saja lahir, maka lokasi geo adalah tempat kelahiran; Jika unicorn telah terjual / dibeli, maka lokasi geo adalah tempat dimana pemilik baru tinggal. Lokasi ditentukan oleh IP pengguna. Ini akan dibahas lebih lanjut.

### Tag yang menggambarkan unicorn:

yang ini ditetapkan saat lahir (atau membeli unicorn GEN-0). Tag digunakan untuk mencari unicorn di situs web.

### Panel berbagi sosial

#### Gen:

Ini adalah bagaimana unicorn terlihat seperti. 11 (sebelas) senar di genom adalah ciri yang dapat diedit dari unicorn (tanduk, telinga, mata, bentuk kepala, hidung, tubuh, kaki, dll.). Huruf di atas adalah jenis setiap fitur yang dapat diedit (misalnya, baris 1 - tanduk - bisa lurus (R), juga dapat dilengkungkan (S), dibulatkan (O) dll.) Warna garis-garis di bawah huruf mewakili warna dari fitur yang dapat diedit.

#### Pemilik:

setiap unicorn milik pengguna game tertentu. Setiap kali unicorn dijual, ia dipindahkan ke pemilik baru.

#### Komentar:

setiap unicorn memiliki komentar. Untuk meninggalkan komentar, pengguna harus membayar. Biaya per komentar tergantung pada koefisien harga unicorn yang dihitung.



#NICE #GUTE #USUAL  
#JUST #ANGRY #FUN



### Orang tua dan anak:

setiap unicorn (kecuali generasi GEN-0) memiliki orang tuanya (2 gen yang melahirkan unicorn tertentu) dan anak-anaknya (unicorn yang dibuat dengan menggunakan gens unicorn tertentu);



### Grafik popularitas:

menunjukkan perubahan koefisien harga yang dihitung dari unicorn tertentu dalam perjalanan waktu (ini bisa turun di bawah nol).



## PEMBIAKAN UNICORN:

**Untuk mendapatkan unicorn baru, dua lainnya perlu dibesarkan.**

- Seorang pengguna hanya bisa melakukannya jika dia memiliki 2 unicorn. Untuk melakukan ini, pengguna pergi ke halaman web unicorn, menekan "Breed" dan memilih unicorn lain dari daftar unicorn-nya..
- Selain itu, pengguna dapat membiakkan unicornnya dengan unicorn pengguna lain. Ada 2 cara untuk melakukannya:
  1. Pengguna menempatkan tawaran untuk unicornnya, yaitu harga yang dapat diberikan unicorn untuk pengembangbiakannya. Kemudian setiap pemain game bisa mensponsori / unicorn-nya dengan yang ditawarkan. Unicorn yang ditawarkan ditempatkan ke bagian khusus di pasar (bagian khusus tempat unicorn ditawarkan untuk pengembangbiakan), dan pengguna akan dibayar untuk setiap pembiakan.
  2. Pada bagian ini, pengguna menemukan unicorn yang sesuai dengan dia dari sekumpulan fitur, membayar untuk pembiakan dan mendapat unicorn baru sebagai hasil pembiakan



+



=



Dengan cara ini, kita melihat strategi win-win: pengguna yang menawarkan unicornnya mendapat bayaran untuk pembiakan sementara pengguna yang membesarkan seekor unicorn dengan yang ditawarkan memperoleh unicorn yang baru lahir.

Setelah berkembang biak, unicorn butuh waktu untuk pulih. Setelah berkembang biak, unicorn butuh waktu untuk pulih. Bergantung pada genom, unicorn dapat memiliki periode waktu pemulihan berikut:

Petir – 5-10 menit

Olahraga – 20-40 menit

Cepat – 1-2 2 jam.

Moderat – 2-4 2 jam.

Lambat – 24 jam.

Lamban – 1-2 2 hari

Penyu – 2-4 hari

Kemalasan – untuk 1 minggu.

Incest diperbolehkan dalam permainan. Jika dua unicorn dengan genom yang sama dikopulasi, penyimpangan mungkin dilakukan. Beberapa bagian dikeluarkan dari genom dan seekor unicorn bisa lahir, katakanlah, tanpa telinga atau kaki. Jika genom kehilangan lebih dari 3 bagian, maka unicorn semacam itu menghilangkan kemampuannya untuk berkembang biak selamanya, jadi sangat penting untuk tidak bersanggama unicorn dengan genom yang sama..

## GEN-0 UNICORN

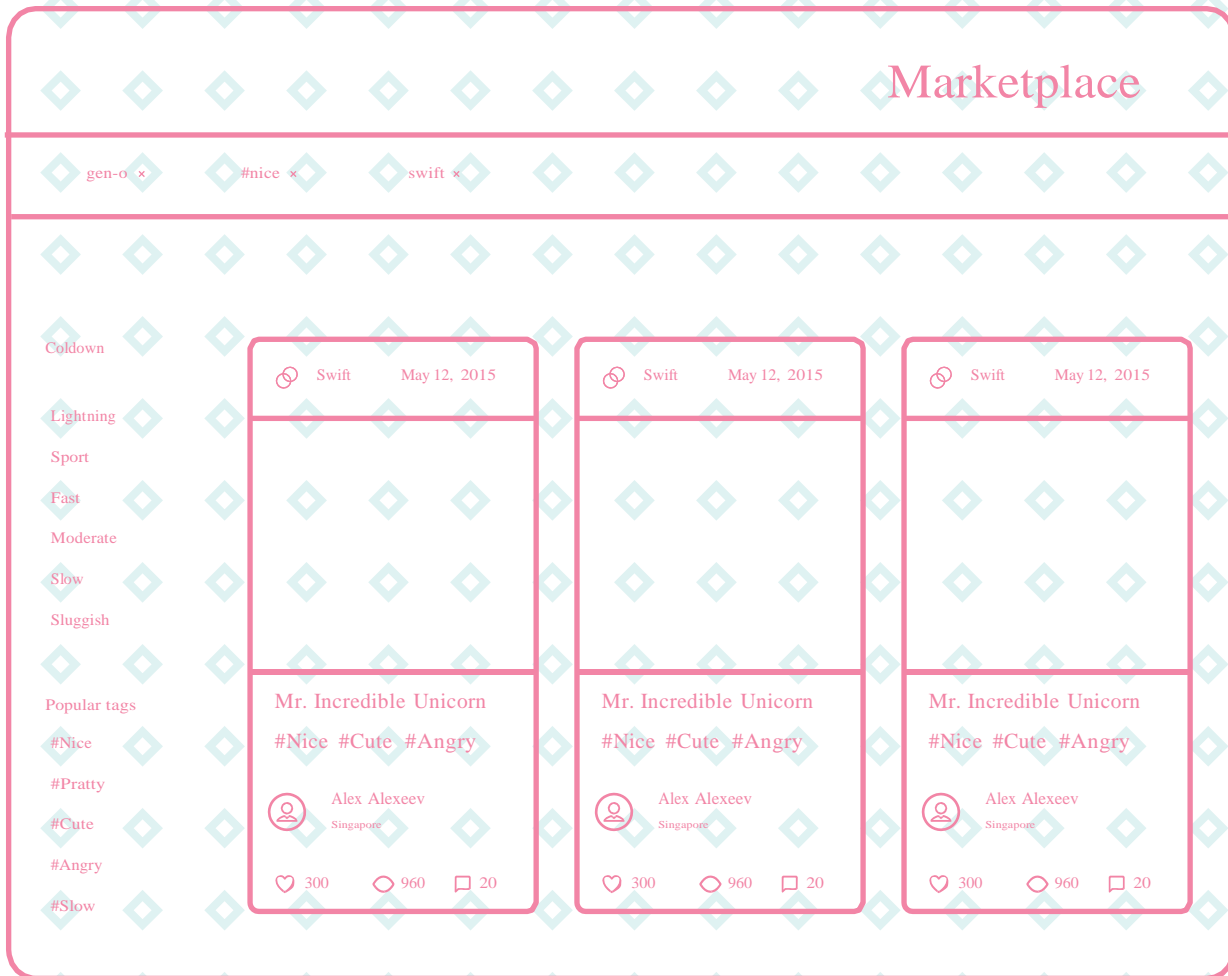
Itu adalah unicorn yang belum pernah dibesarkan. Unicorn dipancarkan oleh pengembang saat peluncuran game. Inilah bagaimana pasar awal terbentuk. Unicorn akan benar-benar berbeda dan tidak akan terlihat seperti satu sama lain.

Bersamaan, beberapa unicorn akan ditawarkan untuk dijual. Yang baru akan muncul setelah yang pertama telah dibeli. Unicorn GEN-0 akan dijual berdasarkan prinsip aorema dengan algoritma berikut:

- harga awal ditetapkan yang akan jatuh seiring dengan berjalannya waktu;
- Begitu unicorn dibeli dengan harga tertentu, yang berikutnya akan ditawarkan dengan harga yang lebih besar dari harga beli + 20%, dan harga baru ini juga akan mengalami penurunan seiring berjalannya waktu.;
- akan ada harga minimum yang akan menjadi ambang batas. Unicorn tidak akan pernah dijual dengan harga lebih rendah dari ambang batas itu.
- Untuk melakukan pembelian pertama lebih menarik, pengguna akan ditawarkan pilihan untuk memilih warna bagian unicorn mereka setelah pembelian (secara default, unicorn berwarna hitam-putih).

# PASAR

Salah satu fitur yang berbeda permainan akan memiliki (yang pasti akan menempatkan permainan dari permainan serupa) adalah pencarian lanjutan di sepanjang pasar. Akan ada opsi filter tertentu dengan masing-masing fitur unicorn. Juga, akan ada filter waktu dan harga juga. Akan ada opsi filter tertentu dengan masing-masing fitur unicorn. Juga, akan ada filter waktu dan harga juga.



## Pilihan filter:

- nama unicorn;
- level GEN unicorn (level generasi);
- lokasi geo of unicorn;
- tanggal lahir;

- jumlah pembelian unicorn tertentu;
- dihitung koefisien harga;
- harga yang diminta oleh pemilik;
- tag unicorn;
- kecepatan pemulihan setelah berkembang biak;
- warna bagian tubuh unicorn;
- pemilik unicorn;
- jumlah tampilan;
- jumlah suka;
- jumlah komentar;
- harga tiap komentar.

Sebagai hasil pencarian lanjutan tersebut, pengguna akan memiliki banyak data untuk memilih unicorn untuk pembelian atau pembiakan. Semua pengguna harus lakukan hanya mencoba berbagai pilihan filter dan lihat.

## LAB GEN

---

Bagian ini memungkinkan pengguna membuat unicorn sesuai pilihannya sendiri. Bagian ini memungkinkan untuk memilih warna dari semua 11 bagian genom dengan biaya tambahan. Warna yang dipilih akan didistribusikan secara acak di sepanjang bagian tubuh unicorn.

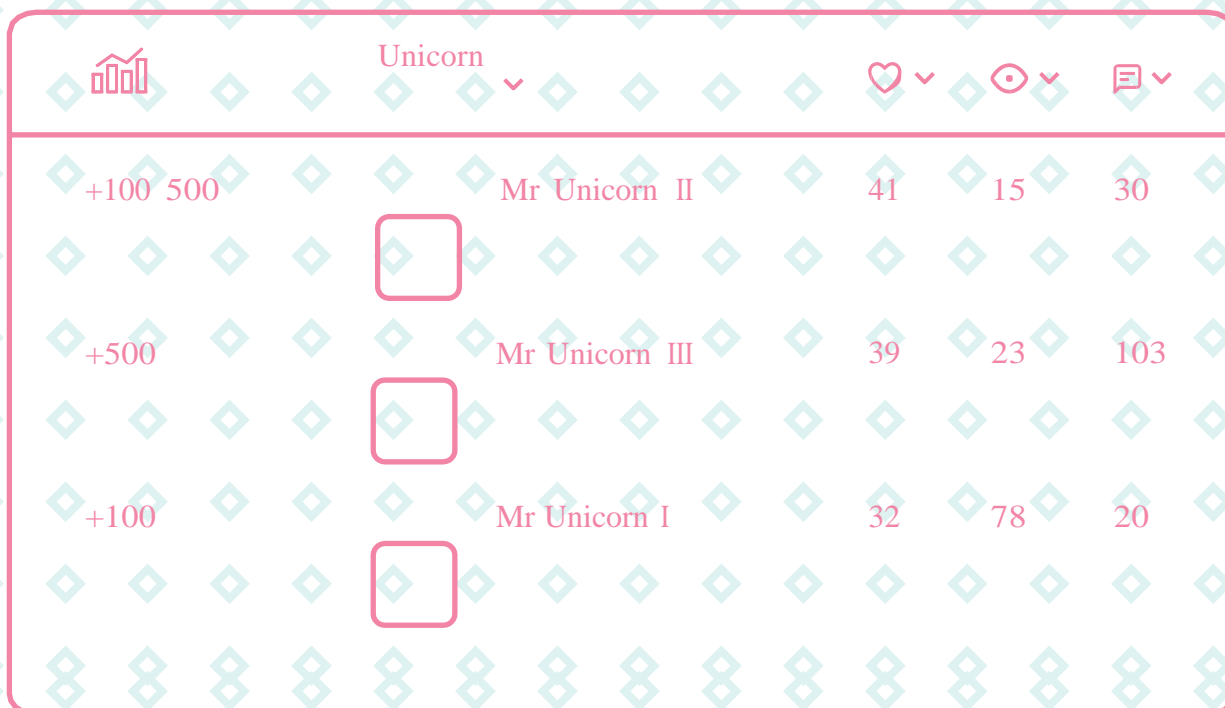
# STOCK

Bagian ini menyimpan peringkat semua unicorn milik pengguna.

Setiap pengguna dapat mengurutkan rating dengan:

- dihitung koefisien harga ;
- jumlah suka;
- jumlah tampilan;
- jumlah komentar;
- harga yang diminta oleh pemilik

Selain itu, Stock menyimpan catatan kepemilikan unicorn tertentu. Dengan kata lain, di bagian ini kita bisa melihat siapa yang diberi unicorn, siapa yang memberi unicorn ini dan berapa harga unicorn yang dijual di.



The screenshot shows a 'Stock' interface with a list of unicorns. At the top, there is a bar with a bar chart icon, the title 'Unicorn', and three icons: a heart, an eye, and a speech bubble. Below this is a table with three columns: Price, Name, and Metrics. The table contains three rows of data. Each row has a red-bordered square next to the name, likely representing a selection or action button.

Price	Name	Metric 1	Metric 2	Metric 3
+100 500	Mr Unicorn II	41	15	30
+500	Mr Unicorn III	39	23	103
+100	Mr Unicorn I	32	78	20



# PENGGUNA (AREA ANGGOTA)

Pengguna terdaftar dan berwenang berdasarkan alamat Ethereum mereka dengan menggunakan Plugin Metamask.

**n Area Anggota, pengguna bisa (ini akan terlihat oleh semua orang):**

- download dan hapus gambar avatar.
- pilih dan edit nama panggilan;
- Hidupkan dan matikan fitur geolokasi. Pengguna tidak akan bisa memilih posisi geo mereka. Sebaliknya, itu akan ditentukan secara otomatis. Geo position juga akan ditampilkan di unicorn pengguna.
- menyediakan link ke profil media sosial mereka; tempatkan
- link ke situs pribadi mereka;
- tampilkan / sembunyikan dari pengguna lain statistik mereka;
  - jumlah total tampilan untuk pengguna tertentu ini;
  - jumlah total komentar untuk pengguna ini;
  - jumlah total suka untuk pengguna ini;
  - ringkasan semua koefisien harga yang dihitung untuk semua unicorn yang dimiliki pengguna
- edit data pribadi;
- lihat semua unicorn yang dimiliki pengguna. Area Anggota akan memilah semua unicorn pengguna dengan opsi berikut:
  - semua;
  - hanya baru;
  - ditawarkan untuk dijual;
  - ditawarkan untuk berkembang biak;
  - favorit.

Pengguna dapat mempromosikan unicorn mereka

Untuk melakukannya, pengguna harus membuka halaman unicorn dan menekan tombol "Publish in News Feed." Untuk mempublikasikan informasi, pengguna harus membayar biaya. Setelah publikasi, tautan ke unicorn akan ditampilkan dalam umpan berita unicorn (yang akan ada di semua halaman situs web).

## PERSYARATAN TEKNIS

- Browser online
- Ethereum
- Metamask

## ROADMAP

- Ide
- Pembuatan prototip unicorn pertama dan pengembangan antarmuka pengguna game
- Periklanan permainan ke masyarakat umum
- Emisi Token
- Peluncuran bagian 1 dari permainan

## ASPEK KUNCI

Token yang dibeli tidak akan dapat diakses sampai peluncuran tahap 2 game

## PENOLAKAN

---

Ini bukan ajakan untuk bertindak! Setiap jenis partisipasi dalam pertukaran token ini tidak sah jika dilarang oleh undang-undang. Dokumen ini hanya ditulis untuk informasi dan tidak memberlakukan kewajiban yuridis apapun kepada penulis atau pihak ketiga manapun. Proyek UnicornGO tidak membuat deklarasi (eksplisit atau implisit) dan tidak bertanggung jawab untuk menggunakan informasi yang termasuk dalam dokumen. Informasi dalam dokumen hanya disertakan dalam dokumen untuk panduan dan tidak membentuk rekomendasi untuk investasi. Pengguna dokumen ini harus bertindak berdasarkan pendapat mereka sendiri dan harus berhati-hati sebelum bertindak, atau menahan diri dari tindakan berdasarkan dokumen ini.

Isi dokumen bisa diperbaharui atau diubah. Versi sebenarnya dari dokumen tersebut dapat ditemukan di [unicorgo.io](http://unicorgo.io)

## HAK CIPTA

---

Tim memiliki semua hak untuk kekayaan intelektual yang dibuat selama pertandingan tanpa batasan. Properti tersebut meliputi nama, gambar, konsep, gagasan, penemuan, konstruksi, kode, wawasan, proses, tanda, metode, perangkat lunak, komposisi, formula dan data, baik yang dipatenkan atau tidak, baik yang memiliki merek dagang dan tidak dimiliki. Segala jenis penggunaan materi ini tanpa persetujuan dari pengembang sangat dilarang.

## RISIKO

---

Tim tidak bertanggung jawab atas kerugian yang terkait dengan masalah dengan perangkat lunak UnicornGO. Tim berhak membatalkan token distribution kapanpun. Proses pengembangan UnicornGO dapat dihentikan karena berbagai alasan, termasuk tidak adanya ketertarikan pada masyarakat umum, tidak adanya sumber keuangan, kebangkrutan perusahaan, kematian pengembang kunci dll.

Dalam keadaan apapun, UnicornGO atau pihak terafiliasinya bertanggung jawab kepada orang atau perusahaan atas segala jenis kerugian, kewajiban, biaya dan biaya apapun, baik secara langsung, tidak langsung, kompensasi, kecelakaan, aktual, patut dicontoh, hukuman atau khusus untuk penggunaan menghubungkan atau membuka dokumen teknis ini, dan juga untuk konten apa pun termasuk namun tidak terbatas pada kehilangan bisnis, kehilangan keuntungan, kehilangan data, niat baik atau kerugian tak berwujud lainnya.

# KESIMPULAN

---

Jadi sekarang, setelah mempelajari semua detail UnicornGO, kami harap Anda telah membentuk gagasan tentang game ini dan bagaimana tampilannya di masa depan. Kami juga berharap Anda menyadari potensinya di pasar game seiring kecenderungan umum terhadap perkembangan ekonomi kripto. Kami baru mulai menggunakan ceruk ini, dan mungkin kita akan sukses besar di masa depan. Kami percaya pada blockchain, dalam game ini, di tim kami dan, akhirnya, dalam masyarakat blockchain kami!

Untuk tindakan lebih lanjut, silakan kunjungi situs web

proyek <https://unicorngo.io>

Sincerely,  
UnicornGO team.

Facebook:  
<https://www.facebook.com/unicorngo2018>

Twitter:  
[https://twitter.com/UnicornGo\\_2018](https://twitter.com/UnicornGo_2018)

Instagram:  
[https://www.instagram.com/go\\_unicorn\\_go/](https://www.instagram.com/go_unicorn_go/)

Telegram:  
[https://t.me/unicorn\\_go](https://t.me/unicorn_go)

