WHITEPAPER

SCHALLERN — WHITEPAPER FOUNDER COLLECTION

Версия 0.2 · Рабочий черновик · 18 октября 2026 · Culturetek Pte. Ltd., Сингапур

> **FLIP THE WORLD. ОДИН БРОСОК. ОДНА СТЕНА. РЕШАЮТ МИЛЛИМЕТРЫ.**

1. АННОТАЦИЯ

Schallern — физически откалиброванная игра с броском монеты, в которую играют в браузере: бросаешь монету в сторону стены; побеждает та монета, чей ближайший край останавливается ближе всего к стене. Игра — современная версия дворовой игры, в которую играли на деньги для молока в Германии 1980-х. Бесплатное играбельное демо с тремя аренами и тремя персонажами доступно на https://schallern.io/play/.

Founder Collection — планируемая серия из **10 000 цифровых коллекционных предметов на Solana** (монеты и персонажи). Founder Collectibles косметические: они меняют то, как выглядят монета и аватар игрока, и никогда не меняют физику, геометрию или шансы. Минт финансирует следующий этап разработки игры. Этот whitepaper описывает игру, коллекцию, механику минта, использование средств, дорожную карту и команду и разделяет то, что работает сегодня, и то, что планируется.

2. ИГРА

Правило. Одна стена, одна монета на бросок, три раунда на матч; побеждает наименьшая сумма. Бросок оценивается расстоянием в миллиметрах от ближайшего края монеты до стены после того, как монета остановилась. Касаться стены монете **не** нужно. Монета, которая «опёрлась» о стену (leaner), получает 0 мм. Камера, тени и визуал никогда не определяют победителя; определяет результат физики.

Фол и незасчитанные броски. Единственный фол — монета, перелетевшая через стену. Бросок не засчитан, если монета впервые коснулась земли менее чем в 2 м за линией броска (приземление точно на линию 2 м засчитывается). Фол или незасчитанный

бросок получает дистанцию раунда; ни один засчитанный бросок не может получить результат хуже.

Карта раунда. Перед каждым раундом карта показывает условия, одинаковые для всех игроков: дистанцию броска от 6 до 10 м в некруглых значениях (например, 7,43 м), монету раунда из каталога настоящих монет в их реальном размере, а также видимые участки земли и стены (например, трещины, гравий, гладкие места или металлические пластины) и уклон.

Физика. Монета — тонкий диск с данными реальной монеты; симуляция учитывает трение, сопротивление качению и отскок для каждой поверхности (асфальт, песок, мрамор) и каждого материала стены. Модель физически откалибрована по опубликованным измерениям; калибровка по видеозаписям реальных бросков ещё впереди, поэтому мы пока не называем это реальной физикой. Симуляция детерминирована: одинаковый ввод даёт одинаковый результат на любом устройстве.

Управление. Четыре стиля броска: «Скольжение» (низко и плоско), «Полудуга», «Высокая свеча» и «Шлепок в стену», у каждого свой диапазон скорости и дуги. Нажми и потяни назад, чтобы задать силу и направление, изогни жест для бокового вращения и отпусти в момент, когда сжимающееся кольцо выпуска смыкается; качество выпуска решают тайминг и твёрдая рука. Мышь и тач используют один и тот же нормализованный ввод.

Честность. Ничто из того, что игрок может купить, не меняет массу, диаметр, трение, отскок или точность. Редкость визуальна. Это основополагающее правило проекта, и оно относится к каждому описанному здесь коллекционному предмету.

3. СОСТОЯНИЕ НА СЕГОДНЯ (ЧТО РАБОТАЕТ, А ЧТО НЕТ)

Работает сегодня	Пока нет
Бесплатное браузерное демо на schallern.io/play/, десктоп и мобильный, без кошелька	Столы на реальные деньги (только после лицензирования, аудита и одобрения, и только в разрешённых странах)
Три арены (асфальт Берлина, песок Гизы, мрамор Вегаса), три персонажа (NEO, MAYA, BO), локальные ИИ-соперники	Онлайн-мультиплеер, турниры, городские команды
Чат фидбека с наградами, Программа для криэйторов с трекинг-ссылками, рассылка	Founder Mint в mainnet (полный процесс отрепетирован в Solana devnet, см. раздел 6)
Сервер Discord с ботом Schallern Rewards	Привязка кошелька в игре

Демо-очки не имеют денежной стоимости. Игра в демо не создаёт ни NFT, ни токена, ни платежа.

4. FOUNDER COLLECTION

- **Количество:** 10 000 коллекционных предметов, пронумерованных.
- **Сюжеты:** монеты Schallern с восемью видимыми категориями трейтов: уровень, материал, покрытие, гурт, мотив (включая персонажей игры), надпись, фон (включая 48 знаменитых стен) и эффект.
- **Стандарт:** Metaplex Core на Solana; каждый коллекционный предмет — один ончейн-актив в верифицированной коллекции с ончейн-информацией о роялти.
- **Редкость:** 8 категорий трейтов со 129 значениями; у каждого предмета есть все категории и собственный ранг редкости. Уровни: 11 уникальных предметов (1/1), 89 Legendary, 500 Epic, 1 400 Rare, 3 000 Uncommon и 5 000 Common. Редкость — только визуальный престиж.
- **Случайное распределение и ревил:** покупатели не выбирают ни арт, ни редкость, ни уровень. До ревила все коллекционные предметы показывают одну и ту же заглушку. До открытия минта публикуется и сохраняется ончейн provenance-хеш всей коллекции в её итоговом порядке. После распродажи или, если коллекция к тому времени не распродана, в конце минта 31 января 2027 года стартовое смещение берётся из

заранее объявленного будущего слота Solana, поэтому никто, даже команда, не может повлиять на то, кому какой предмет достанется. Любой может сверить результат с опубликованным хешем.

- **Права на арт:** холдеры могут использовать арт своего коллекционного предмета в коммерческих целях. Бренд SCHALLERN (название и логотип) исключён и остаётся у оператора. Окончательный текст лицензии публикуется вместе с условиями минта.

---

5. ЧТО ПОЛУЧАЕТ FOUNDER И ЧЕГО FOUNDER НЕ ПОЛУЧАЕТ

Получает: коллекционный предмет как скин для бросков в игре, как только заработает привязка кошелька; значок Founder с номером предмета в профиле игрока; роль Founder и каналы для холдеров в Discord; голос при выборе следующих арен и дизайнов монет; ранний доступ к новым аренам в режиме игровой валюты; право на коммерческое использование арта (кроме бренда SCHALLERN).

Не получает: долю в компании, право на прибыль, выплаты, обратный выкуп или рост стоимости, а также какое-либо игровое преимущество. Founder Collection — коллекционный предмет, а не инвестиционный продукт. Любое финансирование компании — отдельное, отдельно структурированное предложение (см. раздел 10).

6. МЕХАНИКА МИНТА

Пункт	План
Сеть и стандарт	Solana, Metaplex Core, одна Core Candy Machine с Candy Guard
Ценовые ступени	определяются числом проданных предметов, а не выбором покупателя: #1–4 000 по 0,5 SOL · #4 001–7 000 по 1 SOL · #7 001–9 000 по 1,5 SOL · #9 001–10 000 по 2 SOL. Ранние покупатели платят меньше; покупка, переходящая через ступень, оплачивается поштучно (плановая модель; окончательные условия публикуются перед стартом)
Распределение	случайные арт и редкость для всех 10 000 предметов из одной Candy Machine, раскрываются после распродажи или в конце минта (31 января 2027 года, см. раздел 4)
Старт минта	**11 ноября 2026 года, 11:11 CET Berlin (10:11 UTC)**, для всех одновременно. Минт заканчивается **31 января 2027 года, 23:59 CET Berlin (22:59 UTC)**; после этого сминтить монеты нельзя. Даты и любые изменения объявляются только на schallern.io и в официальных каналах Discord и Telegram
Лимиты	никаких лимитов на кошелёк ни в одной фазе; защита от ботов через капчу, проверку частоты запросов и налог на ботов; каждая транзакция минта формируется и со-подписывается бэкендом Schallern
Где	только на schallern.io; команда никогда не пишет первой и никогда не спрашивает сид-фразы
Доступность	минт ограничен по географии только там, где этого требуют условия наших сервис-провайдеров
Казна	средства от минта поступают ончейн в мультисиг-хранилище 2 из 3 (Squads v4) оператора; ни один ключ в одиночку не может перевести средства
Роялти	5 % роялти на вторичном рынке, записано в коллекцию
Хранение	арт и метаданные на Arweave (постоянно); финальный арт загружается при ревиле
Репетиция	полный процесс (коллекция, одна Candy Machine с заглушкой и ончейн provenance-хешем, группы фаз и ценовых ступеней, подписант бэкенда, гео- и санкционные проверки, тесты на ботов и нагрузку, ревил по слоту Solana, публичная проверка) выполнен и проверен в Solana devnet в октябре 2026

Стоимость минта для покупателей — цена текущей открытой ступени плюс сетевые комиссии Solana (около 0,003 SOL за минт).

7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СРЕДСТВ

Средства финансируют следующий этап разработки Schallern. Плановое распределение покрывает: разработку игры (мультиплеер, турниры, аккаунты), арт и анимацию (производство коллекции, новые арены), инфраструктуру и безопасность (серверы, RPC, аудиты), сообщество и маркетинг (Программа для криэйторов, события) и операционный резерв. Процентное распределение, а также сценарии минимального, целевого и расширенного финансирования публикуются до открытия минта. Роялти на вторичном рынке не входят в базовый бюджет.

8. ДОРОЖНАЯ КАРТА

1. **Играбельно сейчас:** 3D-демо, три арены, тонкая настройка по фидбеку игроков, Программа для криэйторов, награды за демо.
2. **Дальше:** Founder Collection, рост сообщества, финальная концепция минта и сам минт.
3. **В планах:** онлайн-матчи, городские команды, турниры, аккаунты игроков с наградами и партнёрскими дашбордами.
4. **Видение:** персональные физические фигурки, настоящие стены, живые события.

Кроме старта Founder Mint (11 ноября 2026 года, 11:11 CET Berlin) и конца минта (31 января 2027 года, 23:59 CET Berlin), даты не обещаются. Каждый шаг объявляется, когда он готов.

9. ИГРОВАЯ ЭКОНОМИКА (ПЛАНИРУЕМЫЙ РЕЖИМ РЕАЛЬНЫХ ДЕНЕГ)

Игра на реальные деньги — более поздний, отдельно лицензируемый этап. Планируемая модель: стол задаёт ставку (например, шесть игроков, три раунда, по 1 USDC с каждого); победитель забирает банк за вычетом **комиссии заведения 10 % с положительного**

выигрыша; ставки и комиссии заведения строго разделены. Криэйторы, приводящие игроков, получают **10 % скорректированной комиссии заведения** со своих игроков в течение 36 месяцев (см. schallern.io/partners.html). Founder Collectibles не играют в этой экономике никакой роли, кроме скина, которым бросает игрок.

10. ФИНАНСИРОВАНИЕ КОМПАНИИ (ОТДЕЛЬНО ОТ КОЛЛЕКЦИИ)

Schallern также ведёт переговоры с частными инвесторами о финансировании компании (планируемый минимум 20 000 EUR). Это отдельное приватное предложение со своими условиями и документами, доступное только после заявки и проверки. Оно никогда не объединяется с Founder Collection, и ничто в этом whitepaper не является его частью.

11. КОМАНДА И ОПЕРАТОР

Оператор до учреждения игровой компании: **Culturetek Pte. Ltd., 6 Raffles Quay, #14-02, Singapore 048580, UEN 202411392W**. Директор: Kai Zimmer (основатель). Команда: Kai (основатель), Pallavi (финансы), Riya (операции), Arsh (разработка), Raj (разработка). Контакт: mint@schallern.io.

12. ТЕХНОЛОГИИ

- **Игра:** 3D в реальном времени на Three.js, собственная детерминированная и физически откалиброванная физика монеты, персонажи с ригом и лицевой анимацией, телеметрия для балансировки. Результаты в соревновательных режимах будут считаться на стороне сервера.
- **Стек минта:** Metaplex Core, Core Candy Machine, Umi SDK, Arweave, Helius RPC, подписант на бэкенде Node, мультисиг-хранилище Squads v4 для средств.
- **Сайт:** schallern.io (сначала английский, затем немецкий), правовые страницы на schallern.io/legal.html.

13. СООБЩЕСТВО И НАГРАДЫ

Discord: https://discord.gg/FpZ5zDjV4. Тестеры демо получают ваучеры на игровой кредит за квалифицированный фидбек, за вступление в Discord и за уровни сообщества (с лимитом на человека; активируются только при запуске на реальные деньги; не обналичиваются). Криэйторы зарабатывают через Программу для криэйторов. Правила: schallern.io/legal.html#rewards и #partners.

14. РИСКИ

Schallern находится в разработке. Демо может измениться, коллекция может задержаться, блокчейн-сети и кошельки могут давать сбои, цифровые коллекционные предметы могут терять стоимость, а игра на реальные деньги зависит от лицензий, которых пока нет. Покупай только то, что можешь позволить себе держать ради самого предмета.

15. ПРАВОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ И ВЕРСИИ

Правовая база, условия, политика конфиденциальности и дисклеймеры ведутся Culturetek Pte. Ltd. и публикуются на https://schallern.io/legal.html. Этот документ носит информационный характер, не является предложением о продаже ценных бумаг и не является инвестиционной рекомендацией. Версии этого whitepaper публикуются с датой на schallern.io/whitepaper/ и в публичном репозитории, на который там дана ссылка.

- v0.1 · 16 октября 2026 · первый рабочий черновик
- v0.2 · 18 октября 2026 · правила игры демо V04 (касаться стены не нужно, единственный фол — перелёт через стену, линия приземления 2 м, карта раунда, четыре стиля броска), формулировка «физически откалиброванная», случайное распределение с редкостями и ревилом после распродажи или в конце минта, одна Candy Machine, ценовые ступени по числу проданных, без лимитов на кошелёк, система трейтов и количество по уровням, коммерческое использование арта, географические ограничения