
Inner Reality (INNRT)



Whitepaper

The game project you wanted

Table of Contents

목 차

1

Introduction

2

Game Developer

3

Game Description

4

Tokenomics

5

Roadmap

6

Team

Introduction

Inner Reality (INNRT)

It is an Ethereum-based ERC-20 coin (token). It will be used as a payment method for games and various on/off services.

이더리움 기반의 ERC-20 코인(토큰)입니다.
게임과 다양한 온라인/오프라인 서비스의
결제수단으로 사용될 예정입니다.

Blockchain Info

Etherscan coin information

이더스캔 코인 정보

<https://etherscan.io/token/0x1bB4352ED31A820b0f47fFD38D88BAd763203F7e>

Korean Rail

Driving Tour

LRT Uijeongbu

Ethereum Based Coin

Like Bitcoin and Ethereum, it has all the basic functions (send, hold) that blockchain coins perform.

비트코인, 이더리움과 마찬가지로, 블록체인 코인이 수행하는 모든 기본적인 기능(전송, 보유)을 동일하게 가지고 있습니다.

Korean Rail

Driving Tour

LRT Busan-Gimhae

Payment method for in-game items

It will be used as a means of payment for purchasing in-game items for various mobile games and console games being developed in 14 dimensions.

14차원에서 개발하는 각종 모바일 게임, 콘솔 게임의 인게임 아이템의 구매시 결제수단으로 사용될 예정입니다.

Game Developer, 14Dimension Enterprise's Portfolio - 1



2015, Steam



2016, Steam, Mobile



2022, Steam, Nintendo Switch



2024, Steam, Nintendo Switch, Mobile



2024, Steam, Nintendo Switch, Mobile

Since 2012, we have developed and shipped many games to Steam, Mobile, Console

Game Developer, 14Dimension Enterprise's Portfolio - 2



2024, Nintendo Switch, Mobile



2024, Nintendo Switch



2025 will be released at
Nintendo Switch

Since 2012, we have developed and shipped many games to Steam, Mobile, Console

Game Description

Ultimately, the key is, what kind of game will we develop to increase the value of the coin?

결국 핵심은, 우리는 어떤 게임을 개발해서 본 코인의 가치를 높일 것인가?

★ 게이머들의 흥분을 불러일으키는 게임,

★ A game that excites gamers,

★ 게임성의 본질에 다가가는 게임

★ A game that approaches the essence of game play

- 코인의 투자 유치 금액에 따라 인디, AA, AAA 급 까지 다양한 스펙트럼의 게임 기획과 개발계획 보유.
- 전 세계의 게이머들에게 이미 인기를 끈 게임성을 검증받은 게임들을 기반으로 재창조, 분해, 결합을 한다.
- 오랜 게임개발 경험과 게임 시장에 대한 통찰력을 바탕으로, 우리는 바로 다음에 히트칠 게임이 무엇인지 발견하고 기획하고 구현해내는 능력을 갖추고 있다.

- Depending on the amount of investment the coin attracts, we have a wide spectrum of game planning and development plans from indie, AA, and AAA level.
- We recreate, decompose, and combine games that have already proven their popularity with gamers around the world.
- Based on our long experience in game development and insight into the game market, we have the ability to discover, plan, and implement the next hit game.

Game Description



★ Analyze masterpiece games from around the world

We analyze games that have already been verified by many gamers throughout the history of the game industry.

★ Extract and understand game playability

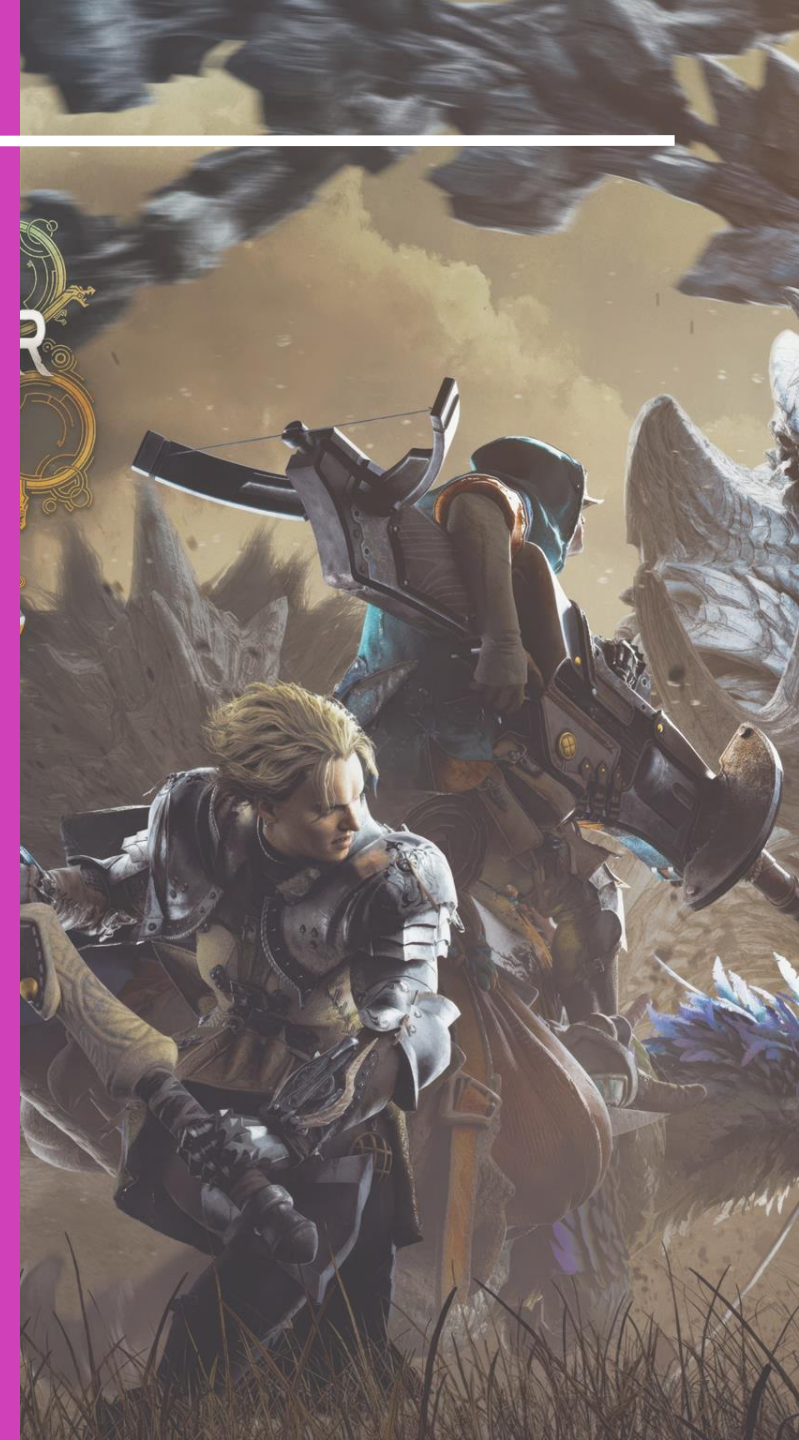
We extract and understand the game playability and fun elements of the game.

★ 전 세계의 대작 게임들을 분석

게임업계의 역사를 통틀어 이미 많은 게이머들로부터 검증을 받은 게임들을 분석한다.

★ 게임성의 추출과 이해

그 게임이 가진 게임성과 재미의 요소를 추출하고 이해한다.



Game Description



Create new game playability

Based on the analysis, we create new game playability that has never existed before and appeal to gamers.



Deriving the optimal hit formula

We plan the optimal game that fits our current production conditions and funds.



새로운 게임성의 창출

분석을 바탕으로 기존에 없던 새로운 게임성을 창출하여 게이머들에게 어필한다.



최적의 히트 공식 도출

현재 우리의 제작 여건과 자금에 맞는 최적의 게임 기획을 한다.



Game Description



★ Game implementation ability that fits the decided game plan

We use our game development experience from many times to find the manpower and method that can implement the decided game plan as quickly as possible, carry it out, and finish the game development.

★ Simultaneous production of multiple games

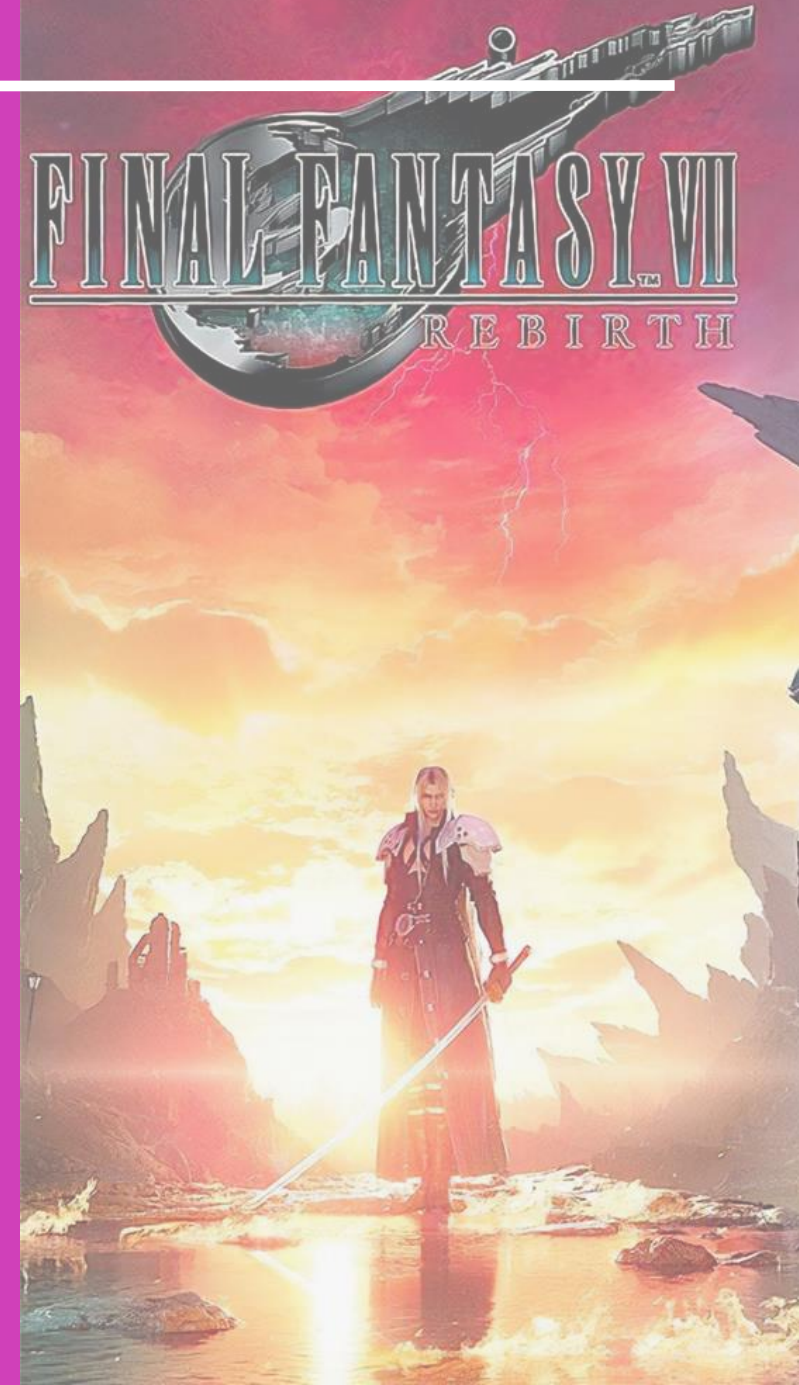
It is important to spread the risk in game production, so we produce multiple games simultaneously.

★ 결정된 게임 기획에 맞는 게임 구현 능력

우리는 이미 여러 번에 걸친 게임개발 경험을 살려서, 결정된 게임 기획을 가장 빠르게 구현할 수 있는 인력과 방법을 찾고, 수행하여, 게임 개발을 마무리 짓는다.

★ 다수의 게임을 동시제작

게임 제작에 있어서 위험을 분산하는 것이 중요하므로, 다수의 게임을 동시에 제작하도록 한다.



Game Description



So what kind of game are we going to make?

In conclusion, we want to create multiple indie games and one AA game.

For AA game, a multiplayer action RPG game with proven game playability.



그래서 어떤 게임을 만들 것인가?

결론적으로 우리는 다수의 인디 게임과, 하나의 AA게임을 만들고자 한다.

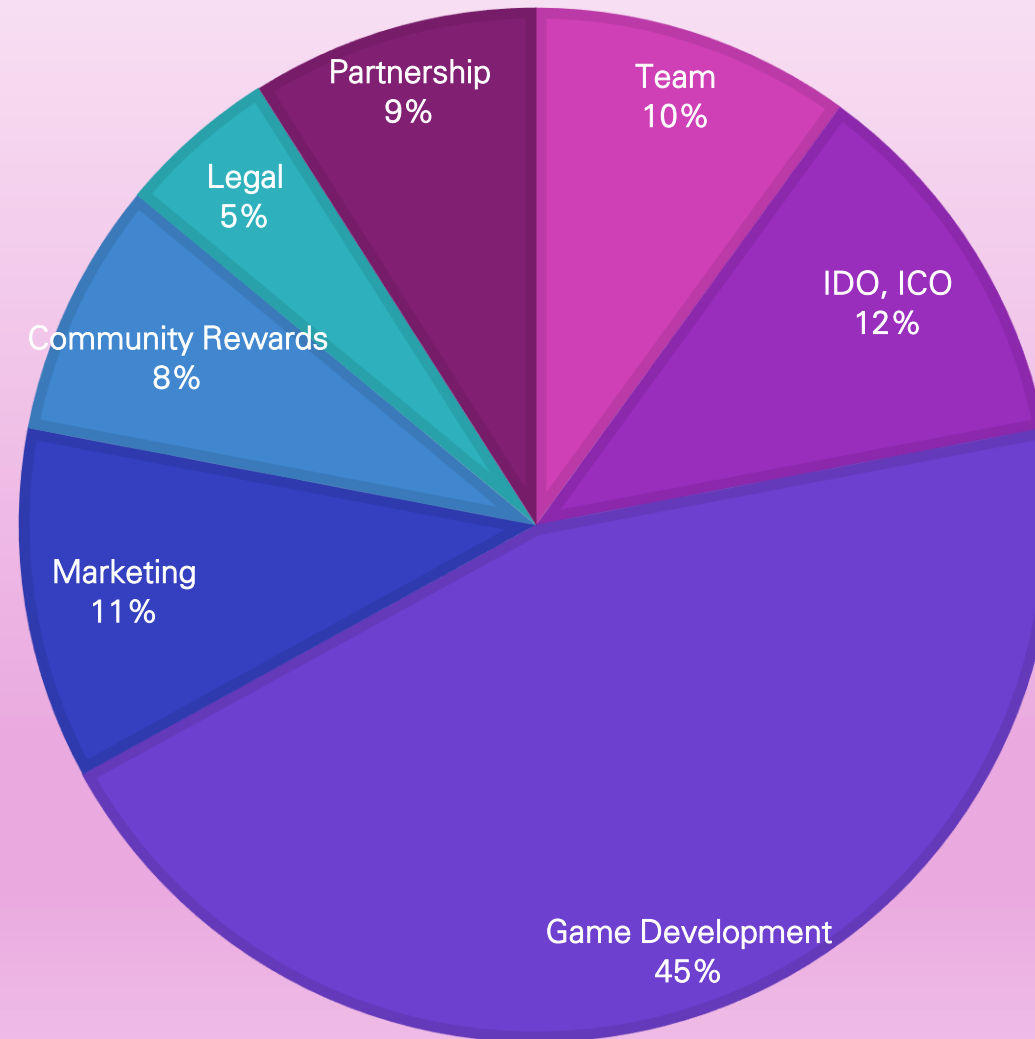
AA게임으로는, 게임성이 검증된, 다인수 액션 RPG게임을 만들고자 한다.



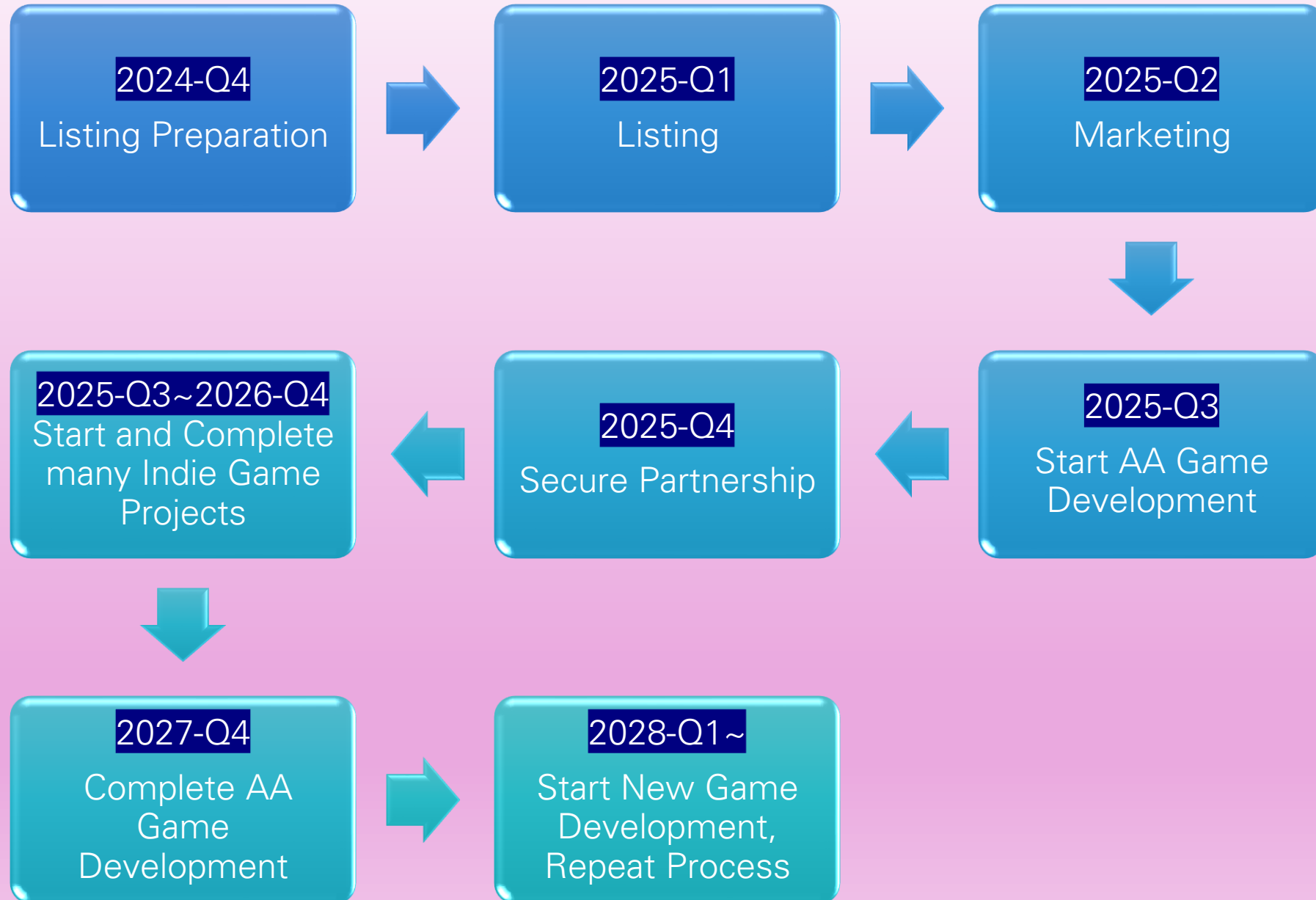
Tokenomics

TOTAL COIN SUPPLY : 2,100,000,000

■ Team ■ IDO, ICO ■ Game Development ■ Marketing ■ Community Rewards ■ Legal ■ Partnership



Roadmap for Coin



Roadmap for Indie Game

[Manpower required]

Producer	Leader	Game Design	Programming	Graphic, Animation	Sound	Support	Total
0	0	0~1	1~3	1~3	0	0	2~7

[Production Schedule]

Division	1 Month	2 Month	3 Month	4 Month	5 Month
Game Design					
Programming					
Graphic, Animation					
Sound					
Test, Q&A					
Releasing					

Roadmap for AA Game

[Manpower required]

Producer	Leader	Game Design	Programming	Graphic, Animation	Sound	Support	Total
1~3	3~6	15~40	10~35	15~70	2~5	3~10	45~169

[Production Schedule]

Division	1~5 Month	6~10 Month	11~15 Month	16~20 Month	21~25 Month
Game Design	←————→				
Programming	←————→				
Graphic, Animation	←————→				
Sound		←————→			
Test, Q&A		←————→			
Releasing, Marketing					←————→

Team



CEO

Lee Dong Hun

서울대 법대 학사
Seoul National University Law School Bachelor's
프로그래머 Programmer
게임 기획 Game Planning
With over 20 years of experience Unity Engine game development
20년 이상 경력의 유니티 게임 개발 경험

He is the beginning and the end of this project. A creative and smart soul. Game development specialist. Famicom generation.



Advisor

Lee Han Bang

서울대 지리학과 학사, 석사, 박사
Seoul National University Geography Department Bachelor's, Master's, Doctorate
경상대학교 교수
Kyungsang University Professor
대구대학교 교수
Daegu University Professor
퇴계연구원 사무국장
Toegye Research Institute Director

He is the center of the community and gives advice on society and culture, mindset.



Game Development Lead

Choi Min Jun

계명대학교 컴퓨터공학부 학사
Keimyung University Computer Science Bachelor's
전 (주)디존 게임클라이언트 프로그래머
전 (주)Insertcoin 개발부 부장.
전 (주)셋별로지스 전산부 부장.
현 (주)셋별mnt 개발부 부장.
With over 30 years of experience Game Client Programmer. Unity, Unreal engine.
30년 이상 경력의 게임, 웹 프로그래머, 유니티, 언리얼 엔진 개발

He is the founder of the Famicom generation, and is an expert in game development and client programming. He is still active in the field.



Server Development Lead

Baek Sung il

25년 이상 경력의 자바, 파이썬 서버 프로그래머
With over 25 years of experience Java, Python Server Programmer
게임 기획 Game Planning
웹에이전시, 대학 등 수많은 웹, 서버 개발 프로젝트에 참여.
Participated many Web agency, University's web, server development projects

He is also a member of the Famicom generation, and is an expert in game development and server programming. He has deep knowledge of various games.

Thank you

Contact us	
Name	Lee Dong Hun
Email	wsxdrfv@hanmail.net