

Manuel d’Utilisation MetaIsland

Statut Beta

Date Sep 18, 2025 12:00 PM

Auteur [Nicolas Choukroun](mailto:smartwater3d@gmail.com)

### 

|  |  |
| --- | --- |
| **🖥️ Configuration minimale requise** | |
| **Composant** | **Spécification** |
| SYSTÈME D'EXPLOITATION | Windows 10 64-bit ou plus récent |
| PROCESSEUR | Intel Core i5-12400F ou AMD Ryzen 5 5600X |
| MÉMOIRE VIVE | 8 GO DDR4 |
| GPU | NVIDIA GTX 1650 4 Go ou AMD RX 6400 4 Go |
| Stockage | 20 Go SSD (pour l'installation) |
| DirectX | DirectX 12 |

**Metaisland - Guide officiel du joueur**

**Le premier vrai défi de survie GameFi**

## **1. Introduction**

**Bienvenue à Metaisland**.  
 Le monde s'est effondré. Vous vous réveillez sur une île mystérieuse où l'humanité s'accroche à la survie. L'histoire a été effacée, les connaissances perdues et d'étranges cristaux aux pouvoirs inconnus sont apparus.

Votre mission ? **Survivre. Explorer. Combattre. Gagner.**

Metaisland n'est pas un simple jeu de crypto-monnaie - c'est un défi de survie complet, combinant le **tir à la troisième personne**, l'**exploration**, les **puzzles** et les **compétitions de type E-sport** dans un monde vivant et dangereux, la jungle.

Lisez d'abord l'histoire de Metaisland

## **1. L'histoire**

### 1.1 Les contes de Metaisland

La saga qui entoure l'île est racontée dans trois romans méticuleusement documentés - **Redfox**, **Tribes** et **Punks - disponibles sur** tous les principaux sites de vente de livres en ligne. Ensemble, ils tissent une tapisserie de catastrophes, de survie et de renaissance.

### 1.2 Le cataclysme

Au cours d'une nuit d'hiver tout à fait banale, un astéroïde s'est écrasé sur la Sibérie, explosant dans un panache colossal qui a recouvert la planète. À l'insu de l'humanité, ce corps céleste a été forgé à partir d'une matière cristalline exotique. Lors de sa désintégration, de microscopiques éclats de cristal ont été projetés à travers le monde, imprégnant chaque souffle et chaque surface.

Ces cristaux ne sont pas inertes. Ils appartiennent à une sensibilité extraterrestre - sensible aux vibrations - qui utilise les corps humains comme des conduits pour propager son influence. Les personnes infectées ont d'abord succombé à un délire de type zombie ; bientôt, elles ont commencé à cristalliser, leur chair se transformant en pierre vivante. Deux types de cristaux distincts sont apparus : le **cristal rouge** (surnommé **Mu**), qui peut être utilisé pour communiquer et qui est activement combattu par les cristaux plus sombres et expansionnistes.

### 1.3 L'île de l'isolement

M. Wolf Chang, un milliardaire chinois, s'est réfugié sur une île isolée entre la Chine et les Philippines. Il a rassemblé un groupe de scientifiques et de techniciens d'élite pour transformer la terre en un bastion autosuffisant. Alors que les communications avec le monde extérieur se sont tues, l'île est devenue un microcosme de la lutte de l'humanité pour sa survie.

Un régime de quarantaine strict a été instauré : tous les mois, les habitants étaient soumis à des tests d'infection par les cristaux. Ceux dont le test était positif étaient exilés dans la "**Zone sauvage**", une frontière périlleuse où des habitats protégés des vibrations tenaient la menace cristalline à distance.

### 1.4 La montée en puissance des Sept

Si beaucoup succombèrent complètement à la cristallisation, certains individus infectés résistèrent et évoluèrent en de nouveaux êtres, dotés de capacités allant de la respiration aquatique au contrôle des éléments, en passant par une chance surhumaine et même des prouesses d'ingénierie. Au fil du temps, sept types d'infection distincts se sont stabilisés, chacun donnant naissance à sa propre faction au sein de la Zone sauvage.

Chacun des trois livres publiés fait la chronique d'une de ces factions : ses origines, son ascension, son leadership et ses pouvoirs uniques. Au fur et à mesure que le récit s'étoffe, les prochains volumes couvriront les sept factions, garantissant ainsi une compréhension complète de l'histoire du Metaisland. Chaque faction est également représentée par un NFT dédié qui confère aux joueurs des capacités exclusives dans le monde du jeu.

### 1.5 De l'histoire au Metaverse

Metaisland aspire à être plus qu'un récit ; il est envisagé comme une nation virtuelle autonome - un métavers alimenté par sa propre crypto-monnaie. Pour éviter qu'un tel environnement ne devienne monotone, nous avons introduit des **jeux de défi** qui ont un double objectif :

**1.** Embarquement - Introduire les nouveaux arrivants à la riche mythologie du Metaisland.

**2.** Récompenser la participation - Distribuer des actifs en jeu et des récompenses en crypto-monnaie aux citoyens actifs, favorisant ainsi une communauté dynamique.

La vision est concrétisée par Nicolas Choukroun et une équipe infatigable de bénévoles qui s'engagent à faire de ce rêve ambitieux une réalité.

## **2. Caractéristiques principales (à développer)**

* 🎭 **Plus de 150 personnages uniques** - Débloquez des survivants, des guerriers et des spécialistes.
* 🔫 **Plus de 30 armes** - Des outils de fortune aux fusils de haute technologie.
* 🌴 **Un monde immersif en 3D dans la jungle ou sur l'île** - Chaque recoin cache un danger... ou une opportunité.
* ⏳ **Défis limités dans le temps** - Grimpez dans les classements et gagnez des récompenses.
* 💎 **WOLF Coin Play-to-Earn** - Collectez des pièces gratuitement et obtenez de la vraie crypto au lancement.
* 🆓 **10 missions d'intégration gratuites** - Pas de publicité, pas de paiement pour gagner.

## **3. Gagner des WOLF Coins**

Valeur fixe de 0,33 USD au lancement. Fonctionne comme un *moyen de récompense* pour les joueurs (XP, butin, gouttes NFT).

* **Relevez les défis** - Les *missions chronométrées* vous récompensent avec des **pièces WOLF**.
* **Avantage précoce** - Les pièces gagnées maintenant seront converties en crypto-monnaie réelle au lancement.
* **Valeur stable** - 1 pièce WOLF = **0,33 USD** (fixée dans le jeu).
* **Utilisation future** - Achat de biens en jeu, de NFT, etc.
* **Potentiel d'encaissement** - Lorsque la base de joueurs sera suffisamment importante, WOLF sera lancé sur les marchés d'échange. Les joueurs pourront faire le pont entre le WOLF et notre jeton et effectuer des transactions sur le marché.

💡 **Croissance de la communauté = lancement du token** Parlez de Metaisland, invitez vos amis, faites des vidéos - plus la communauté sera grande, plus vite le jeton WOLF sera lancé.

## 4. Les règles de lancement - Challenge Onboarding

L'application Challenge Onboarding est structurée autour de dix défis à débloquer progressivement.  
Chaque défi offre de multiples récompenses (objets en jeu, NFTs, jetons WOLF, etc.), incitant à une participation rapide et à la croissance de la communauté.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jalon** | **Joueurs atteints** | **Défis débloqués** |
| Début | 0 | 1-6 (six premiers défis) - les quatre autres sont verrouillés. |
| Première extension | 4 000 | Déverrouiller le défi 7 |
| Deuxième déverrouillage | 7 000 | Débloquer les défis 8 |
| Deuxième extension | 8 000 | Débloquer le défi 9. |
| Déblocage final | 10 000+ | Déverrouillez le défi 10 - le dernier défi, le plus gratifiant. |

Objectifs

* Embarquer plus de 10 000 joueurs et investisseurs dans la première fenêtre de lancement.
* Fournir *un système de récompense échelonné* en fonction de la taille de la communauté.
* Encourager la *croissance virale* : chaque nouveau joueur débloque du contenu supplémentaire pour tous les participants.

Remarque : les défis sont conçus pour être accessibles et attrayants, afin que les nouveaux venus comme les joueurs chevronnés puissent y participer.

### 4.1 Le système KOL (Key-Opinion Leader)

Pour encourager l'amplification de la communauté, WOLF-OS héberge un moteur de récompense KOL automatisé, vérifié par les modérateurs et transparent.

|  |  |
| --- | --- |
| **Étape** | **Description de l'étape** |
| Soumission | Les leaders d'opinion (influenceurs, créateurs de contenu, leaders de la communauté) publient un lien vers leur article, leur vidéo ou leur fil de discussion sur les médias sociaux directement dans WOLF-OS. |
| Évaluation | Une équipe de modérateurs spécialisés évalue chaque contribution en fonction des critères suivants : <br>- Qualité et pertinence du contenu<br>- Originalité et effort<br>- Portée de l'audience et mesures d'engagement. |
| Attribution | Sur la base de l'évaluation, un nombre spécifique de points WOLF est attribué. L'allocation reflète la valeur perçue de la contribution à l'écosystème Metaisland. |
| Déverrouillage du token | L'équipe responsable des tokenomics met en circulation les WOLFs attribués, en s'assurant que la distribution s'aligne sur l'équilibre à long terme du projet et protège les intérêts des investisseurs. |

**Pourquoi c'est important**

* Rémunération équitable - Les KOLs reçoivent des récompenses tangibles qui reflètent leur impact sur la croissance de la communauté.
* Contrôle de la qualité - La supervision des modérateurs garantit que seul un contenu significatif et de haute qualité gagne des jetons.
* Santé de l'écosystème - Le déblocage contrôlé permet de maîtriser l'offre de jetons tout en récompensant les créateurs qui favorisent l'adoption.

Cette approche structurée assure une communauté vibrante et engagée tout en préservant l'intégrité de l'économie de Metaisland.

### 4.2 Le mécanisme du jeu de défi

Chaque défi de Metaisland suit un cadre standardisé et sensible au temps qui équilibre la difficulté, la structure des récompenses et l'intégration de l'e-sport.

#### 4.2.1 Conception de base

|  |  |
| --- | --- |
| **Caractéristique** | **Description** |
| Limites de temps | Chaque défi a une durée fixe mesurée à la milliseconde près. |
| Niveaux de difficulté | Facile / Moyen / Difficile. Le temps disponible est divisé par deux à chaque étape :  **Facile - 1 000 s → 500 s (Moyen) → 250 s (Difficile).** |
| Répartition des récompenses | Toutes les difficultés attribuent le même ensemble de récompenses ; la difficulté n'influe que sur la visibilité et la durée du défi. |

### 

#### 4.2.2 Logique du HUD et de la Minimap

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Difficulté** | **HUD / Minimap** | **Récompense Visibilité** |
| Facile | HUD complet + Minimap active | Les récompenses disparaissent de la carte une fois collectées. |
| Moyenne | HUD complet, mais les récompenses restent sur la minimap après avoir été collectées. | Nécessite de revisiter les lieux pour trouver les objets manquants. |
| Difficile | Pas de HUD ni de minimap - le joueur doit compter uniquement sur sa mémoire et ses compétences en matière de navigation. | Seul le chemin "connu" donne des récompenses ; tout le reste est caché. |

#### 4.2.3 Compatibilité avec les sports électroniques

* Le résultat du défi (temps, score) est enregistré dans un tableau de classement mondial.
* Des plates-formes externes de sport électronique peuvent organiser des tournois, en attribuant des prix en espèces aux meilleurs joueurs, ce qui rappelle les compétitions.
* Les défis Metaisland ont été conçus avec ce cas d'utilisation à l'esprit, offrant une grande rejouabilité et une intégrité compétitive.

#### 4.2.4 Mécanismes de relecture et de réinitialisation

* Récompenses cachées : En explorant, les joueurs peuvent découvrir des objets cachés. Une fois trouvés, le défi peut être ***réinitialisé*** à n'importe quel niveau de difficulté.
* Fonctionnalité de réinitialisation : Rembourse les WOLFs précédemment gagnés pour cette course ; permet une nouvelle tentative avec le même NFT ou un NFT amélioré (par exemple, la capacité "Nager longtemps") pour capturer plus de récompenses.
* Règle de la course unique : Normalement, chaque récompense ne peut être réclamée qu'une seule fois par difficulté. La réinitialisation permet d'obtenir une seconde chance.

#### 4.2.5 Déroulement du défi

1. Écran d'information - Affiche les paramètres de base : Paiement WOLF, cibles requises (pièces, tirs, ennemis, cristaux).
2. Boucle de jeu - Exploration, énigmes, pièges, combat rapproché, attaques à distance.
3. Porte de sortie - Après avoir atteint tous les objectifs, une porte apparaît ; vous devez vous échapper avant la fin du temps imparti.
4. Évaluation des performances - Le temps d'exécution est enregistré à la milliseconde près.
5. Mise à jour du classement - Si vous vous classez parmi les premiers, vous en êtes informé et vous pouvez prétendre à des récompenses WOLF quotidiennes.

### **Pourquoi c'est important**

* Diversité : Metaisland combine l'exploration, la résolution d'énigmes, l'action et la stratégie, ce qui en fait l'une des expériences de jeu les plus variées qui soient.
* Équité et transparence : La précision à la milliseconde assure un classement précis et l'attribution des récompenses.
* Développement de la communauté : Le mécanisme de réinitialisation encourage la rejouabilité, tandis que l'intégration de l'e-sport stimule l'engagement compétitif.

En résumé, le système de défis est la pierre angulaire du design de Metaisland, offrant de la profondeur aux joueurs occasionnels et une compétition de haut niveau aux amateurs de sports électroniques.

## **5. Modèle d'entreprise**

## Metaisland est construit sur une stratégie de revenus à double flux qui mélange l'économie des jetons avec les flux de trésorerie traditionnels. Cette approche équilibrée garantit que le projet reste financièrement viable tout en récompensant les premiers utilisateurs et en maintenant un écosystème dynamique.

### **5.1 Flux de revenus des jetons et du fiat**

Liste de quelques flux de revenus

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Source de revenus** | **Objectif** | **Impact** |
| Vente de jetons | Vente initiale de jetons ISL pour financer le développement, le marketing et les initiatives communautaires. | Les détenteurs de jetons bénéficient d'une gouvernance et d'un potentiel de récompense futur. |
| Ventes de fidéicommis | Achats directs (p. ex. articles de jeu, NFT exclusifs) par carte de crédit/débit ou virement bancaire. | Injection d'une monnaie stable pour les dépenses opérationnelles : salaires des équipes, coûts des serveurs, marketing et rachat sur le marché des récompenses vendues par les joueurs. |
| Brûlage et réémission des jetons | Les jetons rachetés sont brûlés pour réduire l'offre ; de nouveaux jetons sont frappés uniquement lorsque la base de joueurs augmente. | Cela permet de maintenir la rareté, de soutenir la valeur des jetons et d'alimenter la distribution de récompenses au fur et à mesure que la communauté s'agrandit. |

### **5.2 Futures sources de revenus**

## 5.2.1 Modèle d'abonnement Lorsque Metaisland se transformera en un métavers complet, un niveau d'abonnement fournira des revenus réguliers (par exemple, du contenu premium, des événements exclusifs).

## 5.2.2 Merchandising et biens physiques Vêtements en édition limitée, objets de collection et accessoires à thème (ex : chemises Binance, ou autre).

## 5.2.3 Ventes de NFT Des actifs exclusifs dans le jeu, des skins de personnages en 3D, des NFTs de 7 factions, chacun avec une utilité unique.

## 5.2.4 Licences de musique et d'audio Bandes sonores, réalisées par des compositeurs professionnels et des musiciens de jeux légendaires.

## 5.2.5 Ventes de livres et de récits Tous les romans de Metaisland (Redfox, Tribes, Punks, etc.) sont vendus directement ; les royalties sont conservées par le propriétaire qui possède également Metaisland.

## Tous les revenus reviennent au projet Metaisland, qui détient l'entière propriété de tous les actifs et de la propriété intellectuelle. Il n'existe aucune obligation externe en matière de redevances.

### **5.3 Stratégie de croissance**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dimension** | **Expansion verticale** | **Expansion horizontale** |
| Contenu | Nouveaux packs, défis plus poussés, offres commerciales thématiques (par exemple, "SciFi Pack"). | Versions multiplateformes : Xbox, SteamOS, Switch, Android, iOS, etc. |
| Communauté | Paliers de fidélité, événements communautaires, boosts de récompenses liés à la détention de jetons. | Comptes multiplateformes, progression partagée, vente croisée de NFT. |

## En maintenant un mélange sain de revenus en jetons et en monnaie fiduciaire, Metaisland peut financer durablement le développement continu, l'expansion de la plateforme et les récompenses de la communauté, garantissant ainsi une croissance à long terme pour les joueurs et les investisseurs.

### **5.4 Architecture des jetons**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actif** | **Symbole** | **Type d'actif** | **Valeur / Conversion** |
| ISL | ⟨ISL⟩ | Crypto-monnaie native du projet (ERC-20 ?) | Directement échangée sur les bourses ; utilisée pour tous les achats en jeu, le staking et les récompenses. |
| WOLF | ⟨WOLF⟩ | Monnaie stable interne | Valeur fixe de 0,33 USD au lancement. Fonctionne comme *moyen de récompense* pour les joueurs (XP, butin, gouttes NFT). |
| Moteur de conversion - WOLF-OS | - | Service dorsal | Permet une conversion transparente du WOLF à l'ISL. Les joueurs peuvent convertir les WOLF gagnés en ISL au taux de 1 WOLF = 0,33 USD. Le moteur garantit des échanges atomiques et enregistre toutes les transactions à des fins d'audit. |

### **Points clés**

* Valeur stable : La valeur fixe du WOLF en USD protège les joueurs de la volatilité des crypto-monnaies pendant qu'ils accumulent des récompenses.
* Liquidité et commerce : ISL est le jeton qui sera listé sur les principales bourses une fois que les pools de liquidité seront établis, permettant le commerce externe et la découverte des prix.
* Intégration de l'écosystème : Toutes les économies du jeu (achat d'équipement, déblocage de défis, achat de NFT) transigeront finalement avec l'ISL, tandis que le WOLF reste une récompense *à gagner* qui peut être convertie à tout moment.

Ce double système de jetons offre aux joueurs une grande flexibilité : une utilité immédiate grâce au WOLF et un potentiel d'investissement à long terme grâce à l'ISL.

## **6. Jeu de base**

Dans Metaisland, votre survie dépend de vos **compétences, pas de votre portefeuille**. Vous devrez faire face à :

* Des environnements hostiles
* La pression du temps
* Des ressources limitées
* Une faune dangereuse et des factions ennemies

Vos objectifs : **Explorer, s'adapter et être plus malin que l'île**.

### 6.1 Commandes PC

|  |  |
| --- | --- |
| **Touche** | **Action** |
| **W / A / S / D** | Déplacement vers l'avant, la gauche, l'arrière, la droite |
| **MAJ** | Exécuter |
| **CTRL** | Marche lente/rapide |
| **ALT** | S'agenouiller |
| **Double ALT + Direction** | Rouler dans cette direction |
| **ESPACE** | Sauter / Grimper |
| **CTRL + ESPACE** | S'accroupir |
| **Q** | Afficher le menu tournant |
| **G** | Lâcher l'arme |
| **Nager - ESPACE** | Nager vers le haut |
| **Nager - CTRL** | Nager vers le bas |
| **Escalade - A / D** | Se déplacer latéralement en grimpant |
| **Escalade - ESPACE** | Monter jusqu'au sommet |
| **1, 2, 3, 4** | Équiper pistolets, fusils, torches, grenades |
| **ENTRÉE** | Cacher le HUD |
| **DEL** | Autodestruction |
| **ESC / P** | Mettre le menu en pause / Quitter le jeu |

### 

### 6.2 Conseils de survie

* **Restez en mouvement** - Rester immobile fait de vous une cible facile.
* **Explorer minutieusement** - Les chemins cachés recèlent souvent du butin ou des raccourcis.
* **Gérez votre endurance** - Faites des sprints judicieux pour éviter d'être pris au dépourvu. Buvez quand vous en avez besoin, restaurez votre vie quand vous le pouvez.
* **Utilisez l'environnement** - Grimpez, roulez et cachez-vous pour éviter le danger.
* **Conservez des munitions** - Elles peuvent changer la donne dans les situations difficiles.

## 7 - Architecture décentralisée

L'infrastructure de Metaisland est délibérément distribuée afin qu'elle puisse croître "à l'infini" tout en restant légère pour chaque participant.

### Modèle de serveur basé sur une ligue

|  |  |
| --- | --- |
| Couche | Description de la couche |
| Ligue (serveur principal) | Chaque ligue est une instance de jeu autonome. La première ligue s'appelle Genesis. |
|  |  |
| Capacité | Limitée à 10 000 joueurs simultanés ; peut être augmentée automatiquement en fonction de la demande. |
| Accueil des joueurs | Les nouveaux utilisateurs créent un compte et choisissent une ligue à rejoindre, ce qui garantit une répartition équilibrée de la charge. |

### 7.1 Expansion de la franchise

* Exploitation par des franchisés - Lorsqu'une ligue atteint les seuils de capacité, elle est proposée à des franchisés externes qui gèrent le serveur dans le cadre d'un contrat.
* Partage des revenus - Les franchisés gagnent un pourcentage de toutes les transactions en jeu (ventes de jetons, frais de marché) sur leur ligue.
* Responsabilité juridique et opérationnelle - Le franchisé est responsable de l'exploitation du serveur : coûts de maintenance, personnel de modération, conformité juridique et traitement des données locales.

### 7.2 Modèle d'affaires "Clef en Main

* Service clé en main - Metaisland Inc. fournit les scripts d'installation, les paquets de configuration et les mises à jour permanentes.
* Rentabilité pour les franchisés - En gérant une ligue localement, les propriétaires de franchises peuvent exploiter la base mondiale de joueurs tout en percevant des redevances sur toutes les transactions.
* Gouvernance centrale - Toute la gestion des crypto-monnaies (distribution de WOLF, vente de jetons) reste sous le contrôle de Metaisland Inc. ; les franchisés ne reçoivent que des redevances.

### 7.3 Portée mondiale et localisation

* Chaque ligue peut être déployée dans n'importe quelle langue ou région, gérée par un administrateur "WOLF" local qui opère de manière indépendante mais adhère au protocole de base.
* Cette structure élimine le besoin d'un serveur central monolithique et s'aligne sur les meilleures pratiques des systèmes distribués modernes.

### 7.4 Flexibilité et évolutivité

L'architecture de la ligue-franchise

1. évolue horizontalement - ajoutez des serveurs au fur et à mesure que le nombre de joueurs augmente sans modifier l'infrastructure existante.
2. Localise la gouvernance - Permet une modération spécifique à la région, un support linguistique et une conformité avec les réglementations locales.
3. Maintient l'intégrité de base - Tous les flux financiers (tokenomics, récompenses) restent unifiés sous Metaisland Inc, préservant une expérience cohérente à travers toutes les ligues.

En bref, l'architecture décentralisée de Metaisland offre à la fois une portée mondiale et une agilité locale, ce qui en fait une base solide pour un monde virtuel en constante expansion.

## **8. Qu'est-ce que WOLF-OS ?**

## WOLF-OS est la source unique de vérité qui alimente l'ensemble de l'écosystème numérique de Metaisland :

|  |  |
| --- | --- |
| **Fonction** | **Description de la fonction** |
| Infrastructure dorsale | Gère toute la logique du jeu, les données des joueurs et l'authentification sécurisée. |
| Couche Crypto & Finance | Gère les soldes de jetons (ISL et WOLF), le moteur de conversion et les enregistrements de transactions. |
| Gestion du profil et tableau d'affichage | Permet aux joueurs de mettre à jour leurs mots de passe, d'afficher leurs statistiques personnelles et de contrôler les paramètres de leur compte. Sauvegarde également les performances e-sport des joueurs |

### 8.1 Caractéristiques principales

## 8.1.1 Pas d'opérations cryptographiques dans le jeu

* Toutes les transactions monétaires ont lieu en dehors du jeu via l'interface web [**(**](https://wolf-os.com)**https://wolf-os.com).**

## Le client du jeu reste un environnement "play-only" ; chaque action du portefeuille est exécutée via le site web.

## 8.1.2 Accès au navigateur dans le jeu

## Les joueurs peuvent ouvrir WOLF-OS directement depuis Metaisland en utilisant un navigateur intégré, ce qui permet de vérifier rapidement le solde ou d'échanger des jetons sans quitter le monde du jeu. Le tableau des leaders est également accessible depuis le jeu.

## 8.1.3 Disponibilité multiplateforme

## Accessible sur les navigateurs de bureau (Chrome, Firefox, Edge) et les navigateurs mobiles (iOS Safari, Android Chrome).

## 8.1.4 Tableau de bord du joueur

## Gestion des mots de passe - Modifier en toute sécurité les identifiants de connexion.

## Suivi des récompenses - Vue en temps réel des WOLFs gagnés, des ISLs, et des paiements en attente.

## Conversion de jetons - Conversion instantanée entre WOLF et ISL au taux actuel (1 WOLF = 0,33 USD).

## 8.1.5 Fiche de personnage RPG

## Affiche les attributs de base (force, agilité, etc.), les niveaux de compétence et les étapes de progression.

## 8.1.6 Analyse globale du jeu

## Mesures en temps réel : nombre total de joueurs actifs, nombre cumulé de WOLFs émis, score de participation ("SCORE") et état de santé général de la plateforme.

## 8.1.7 Classements et récompenses

## Tableaux de classement quotidiens pour chaque défi et chaque niveau de difficulté.

## Les trois meilleurs joueurs reçoivent des récompenses quotidiennes (ISL, NFT exclusifs ou objets spéciaux dans le jeu) à minuit, heure de Thaïlande.

### **8.2 Contrôle des administrateurs et des modérateurs**

## Gestion centralisée - Les modérateurs et les administrateurs accèdent à WOLF-OS pour superviser l'intégrité du jeu :

## Appliquer les mesures anti-triche.

## Vérifier la distribution des récompenses pour éviter les vols.

## Surveiller l'activité des robots.

## Diffusion dynamique de contenu - Toutes les données de base du jeu (armes, personnages, serviteurs, monstres, etc.) résident sur WOLF-OS.

## Permet des mises à jour en temps réel sans avoir à publier de nouveaux correctifs pour le client.

## Permet à l'équipe créative de répondre rapidement aux commentaires des joueurs et d'affiner les mécanismes de jeu.

### 

### **8.3 Pourquoi WOLF-OS est essentiel**

## Sécurité : Toutes les opérations cryptographiques sont isolées du client du jeu, ce qui réduit le risque d'exploitation.

## Transparence : Les joueurs peuvent contrôler leurs propres transactions et vérifier leur classement.

## Évolutivité : Le backend centralisé prend en charge les futurs déploiements de fonctionnalités (abonnements, nouvelles paires de jetons, intégrations multiplateformes).

## En bref, WOLF-OS est le centre numérique de Metaisland - où le jeu rencontre la finance, l'identité rencontre l'analyse, et le voyage de chaque joueur est suivi, récompensé et célébré.

## **9. Communauté et liens sociaux**

Metaisland est plus qu'un jeu - c'est une communauté en pleine croissance. Les premiers joueurs reçoivent les premières récompenses.

📢 **Telegram**[:https://t.me/metaisland\_gg](https://t.me/metaisland_gg)  
📜 Site **officiel** [: https://metaisland.gg](https://metaisland.gg) 🔧 **Wolf-OS** Backend [: https://wolf-os.com](https://wolf-os.com) 📰 **Blog et** actualités [: https://blog.metaisland.gg](https://blog.metaisland.gg) 🎥 YouTube [: https://www.youtube.com/@MetaIsland](https://www.youtube.com/@MetaIsland) 🐦 Twitter/X [: https://x.com/TheMetaisland](https://x.com/TheMetaisland)

## **9.1 Mot de la fin**

Il ne s'agit pas seulement d'un jeu.  
 C'est un **défi de survie**, une **opportunité cryptographique** et **un mouvement communautaire**.

🌴 **C'est Metaisland.** 💪 **Soyez un survivant.** 💰 **Gagnez votre WOLF, faites le pont avec $ISL=> devenez riche avec nous.**

### **10. Droits d'auteur et propriété intellectuelle**

Tout le contenu appartenant à Metaisland, y compris, mais sans s'y limiter, le jeu lui-même, ses illustrations, son texte narratif, ses ressources audio/visuelles, son code, et toute œuvre dérivée, est © 2025 Nicolas Choukroun (ci-après "le Propriétaire"). Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce matériel ne peut être reproduite, distribuée, transmise, affichée, exécutée ou exploitée d'une autre manière sans l'accord écrit préalable du Propriétaire.

### **10.2. Utilisation de WOLF Coin et des crypto-monnaies ISL**

* Le WOLF Coin est une monnaie virtuelle émise par l'écosystème Metaisland. Elle n'a pas de cours légal et sa valeur peut fluctuer.
* En participant à toute activité de Metaisland qui implique des WOLF Coin et des jetons ISL, vous reconnaissez que vous êtes seul responsable de toute décision financière ou perte encourue. Le Propriétaire ne sera pas responsable de ces pertes.

### **10.3. Participation et éligibilité**

* Tous les défis, récompenses et événements sont soumis aux Conditions d'utilisation (ToS) disponibles sur le site officiel de Metaisland.
* Les participants doivent se conformer à toutes les lois et réglementations applicables dans leur juridiction.
* Aucune garantie n'est faite concernant la disponibilité ou la livraison d'une récompense.

### **10.4. Responsabilité et clauses de non-responsabilité**

* Le Propriétaire, ses affiliés, employés, contractants et agents ne sont pas responsables des dommages directs, indirects, accessoires, spéciaux, consécutifs ou punitifs résultant de votre utilisation de Metaisland, y compris, mais sans s'y limiter, la perte de données, la perte de profits ou l'interruption de service.
* Le contenu est fourni "en l'état" sans garantie d'aucune sorte, qu'elle soit expresse ou implicite.

### **10.5. Vie privée et collecte de données**

* Les informations personnelles collectées lors de l'inscription ou du jeu sont traitées conformément à la politique de confidentialité de Metaisland. En participant, vous consentez à la collecte et à l'utilisation de ces données aux fins décrites dans cette politique.

### **10.6. Loi applicable et juridiction**

Les présentes conditions sont régies et interprétées conformément aux lois françaises, sans tenir compte des dispositions relatives aux conflits de lois. Tout litige découlant des présentes conditions ou s'y rapportant sera résolu exclusivement par les tribunaux situés dans cette juridiction.

### **10.7. Modifications et mises à jour**

Le Propriétaire se réserve le droit de modifier, suspendre ou interrompre tout aspect de Metaisland, y compris les défis et les récompenses, à tout moment et sans préavis. De tels changements entreront en vigueur immédiatement après leur publication sur le site web officiel ou l'application.

En accédant ou en utilisant Metaisland, vous reconnaissez avoir lu, compris et accepté d'être lié par ces conditions.

*© 2025 Nicolas Choukroun - Tous droits réservés.*