



GAME.FUNDコミュニティエコロジー白書

ブロックチェーンに基づいたのグローバルな分権化の人民所有人民管理人民享有のコミュニティ



日本語版 原案 v0.7.20180301

GAME.FUNDコミュニティ理事会

GAMEFUND PTE.LTD.



www.game.fund

Abstract

The goal of GAME.FUND is to build a public community for make games, play games, exchange game experience, confirming right and trade of digital assets, which **of the people, by the people, for the people** based on blockchain. It uses a decentralized consensus to contribute pricing and return on rights and interests for UGC (User Generate Content), so that the content producers, content selecting critics, community promoters, players can get a reasonable incentive, and push the long-term benign development and growth of community. GAME.FUND has our own game making tool named "BCreator.io"(There is already a close alpha version).

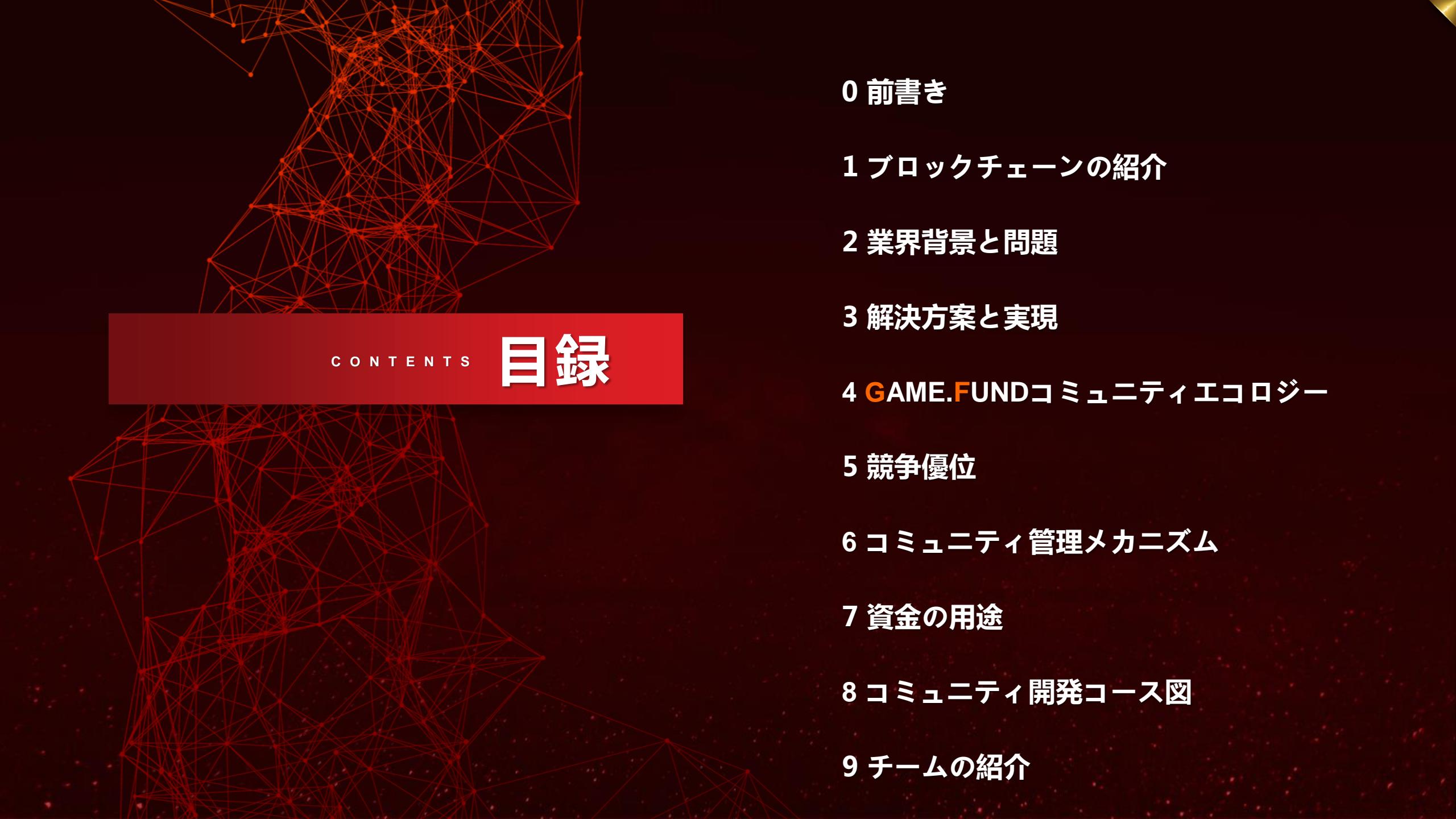
摘要

GAME.FUND的目标是建设一个基于区块链的，做游戏、玩游戏、交流游戏和数字财产确权及交易的**民有、民治、民享**的公共社区，用去中心化共识方式为UGC (User Generate Content) 进行贡献定价和权益回报，使内容生产者、内容筛选评论者、社区推广者、玩家都能得到合理的激励，促使社区长期良性发展及壮大。GAME.FUND拥有自己的游戏制作工具“Bcreator.io”（已完成内部测试版本）。

要約

GAME.FUNDの目標はブロックチェーンに基づいて、ゲームを作ったり、ゲームをしたり、ゲーム経験を交換する、デジタル資産権と取引の**人民所有、人民管理と人民享有**のコミュニティを構築する、分権化の方式でUGC (ユーザー生成コンテンツ) に定価、株主資本利益率を貢献する。コンテンツ制作者、コンテンツ選別批評家、コミュニティプロモータは合理的なインセンティブを得ることができます、コミュニティの長期的な健全な発展と成長を促進する。GAME.FUNDは自分のゲーム制作ツール“Bcreator.io”があります（今内部テストバージョンは完成しました）。





CONTENTS

目録

0 前書き

1 ブロックチェーンの紹介

2 業界背景と問題

3 解決方案と実現

4 GAME.FUNDコミュニティエコロジー

5 競争優位

6 コミュニティ管理メカニズム

7 資金の用途

8 コミュニティ開発コース図

9 チームの紹介

前書き

2017年、グローバルゲームが**1000億ドル**を超えました、2016年チャイニーズは既に世界最大のゲーム市場になりました、その規模は2000億人民円を超えるました。2017年末までに、世界最大のゲームストアSteamの**チャイニーズ支払うユーザー**は既に英語ユーザーを超えて**最大**のユーザーグループになりました。ゲームは初志へ戻るの**文芸復興黄金時代**が来ました。

GAME.FUNDがゲーム文芸復興領域は**盛大文学**、**Steemit**のようなコミュニティプラットフォームです（盛大文学は最大チャイニーズのオンライン文学読書、創作とインセンティブプラットフォーム）、これはゲームを作る、ゲームを遊ぶ、ゲーム経験を交流するとデジタル資産確認権利と取引の人民所有人民管理人民享有の公共のコミュニティです。コミュニティは優秀な作品と開発者を引きつけるの方式によって、人気を集まって、プレイヤーと投資家を集めています。コンテンツ制作者、コンテンツ選別批評家、コミュニティプロモータ、投資家とプレイヤーが報酬を獲得できる、コミュニティの長期的な健全な発展と成長を促進する。今は低コストで優秀な作品とチーム、高品質プレイヤーと多くのコミュニティゲームクラウドファンディング投資家を引き付けるの**歴史的なウインドウの時期**です。

GAME.FUNDは以下の特徴があります：

- 本当に政治を人民に返す、プレイヤーが作品と二つコミュニティの内容を民主的に評論するという健康的な競争メカニズムを確立する、透明公正、誰にも操られないのメカニズムです。
- 創作のソースを掴む。成熟したのゲームクラウドファンディングパターン、チャイニーズと日本語の開発者に対するのテラードゲーム制作ツールエンジン BCreator.ioとインキュベーションサイトなどを提供して、開発者の夢の始まりを助けてます。GAME.FUNDコミュニティはオリジナル作品と優秀なチームとサインして、コンテンツリソース戦略高地を予備します。
- ダウンロード不要**クリックして遊べます**の新しい入口タイプ。現在の重度原生のゲームを“ダウンロードとインストール不要クリックして遊べます”の入口タイプに転換する。ゲームプロモーションのコストを下げります、**モバイルインターネットのブロードバンド**時代のHTML5 2.0に応じて、無制限のトラフィック、ギガビット4G、5Gという**高収益**時代来る、確実に業界の新標準になります。
- レビューションデータベース。開発者、批評家の歴史行為がスマート契約をブロックチェーンに記録されます、それにこの記録が遡ることができますが、改ざんできないです、あらゆる種類の意思決定に依存するの大規模なデータを形成します。
- ブロックチェーンに基づいたのSDK。分権化ゲームアカウントとデジタル財産の**確認権利**、そしてゲームを越えるの**取引**の貫通を実現します。

分権化の**パラダイム**でゲーム業界の**真偽**を見分けて、グローバル分権化の人民所有人民管理人民享有のゲームエコロジーサークルを構築します。現在のゲーム業界大手の独占、チャネル積弊など悪質の競争を解決して、**多方****双赢****双赢**の分権化の産業結構を構築します。



GAME.FUND

01

ブロックチェーンの紹介

ブロックチェーン

の本質は分権化の分散式帳簿データベース

です。その価値は自主組織ネットワークの構築、暗号学と関連があるの算法によってデータブロックを生成することです、時間整然改ざんできないです、各データブロックの中には数回の有効な取引確認情報が含まれています、これによって分散化コンセンサスのメカニズムを確立し、分権化信頼体系を実現します。ブロックチェーンの分権化、偽造されない、公開透明、分散式記帳、改ざんできない、スマート契約などの特徴を利用して、中間者不要で価値を伝達できることを世の中の人々に示します。

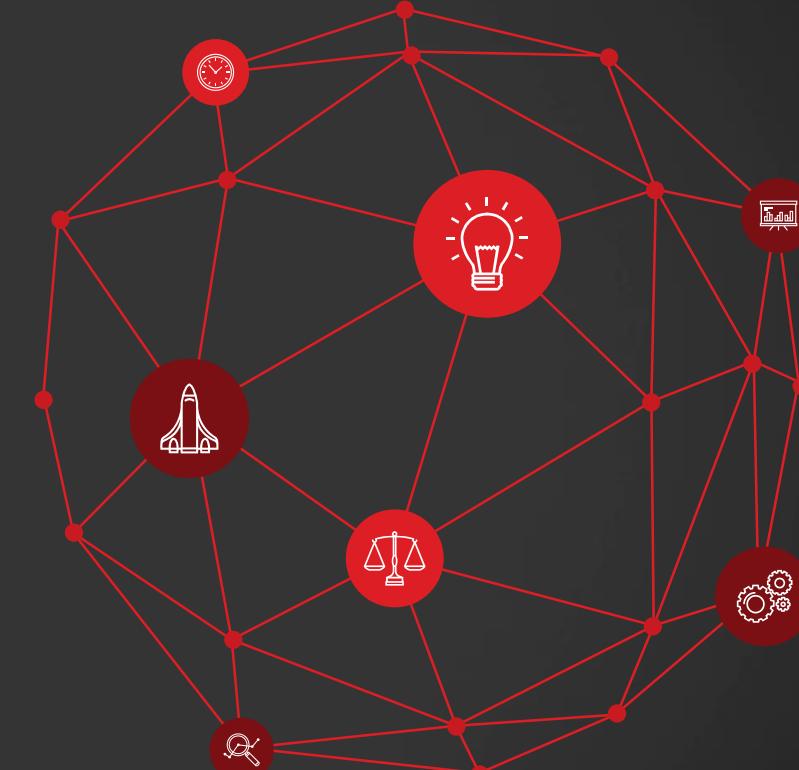
顕著特徴：

- 仮想分散構造
- 分権化の構造
- 高効率と低コストの運営モード
- マルチノードコンセンサスメカニズム
- 分散式記帳

ブロックチェーンの体系はゲーム業界の現状に対して、深い指導の意味があります。

ブロックチェーン技術がゲーム領域に大きな応用力があります。

UGCの競争とインセンティブメカニズム、アカウント及びデジタル財産の確認権利、取引の貫通、ゲームとブロックチェーンの結合、これらはゲーム業界に重大な変革をもたらす。





GAME.FUND

02

業界背景と問題



業界背景と問題

● 文芸復興戦略高地を占領するのウインド時期

チャイニーズゲームは既にユーザーを増えるの市場ではない、ユーザーを残すの時代です、品質と遊ぶが重要です、今ゲームは初志へ戻っています。過去十数年の「悪貨幣が良い貨幣を駆除する」が支配地位を占めるのチャイニーズ式ネットゲーム、ユーザー数量だけを依頼するの「畸形」の運営方式は果まで歩いています。本来は業界原力のゲーム製作者は産業チェーンの最も圧迫されたの底辺になりました、だが、物事は極点に達すると必ず逆の方向へ転化する！チャイニーズプレイヤーの著作権支払いの認識が完全に目覚めました、2017年11月、Steam全球活躍ユーザーの中にチャイニーズユーザーの比率は第一位64.35%です、英語ユーザーは17.02%だけです。チャイニーズゲームの文芸復興の黄金時代の朝日が昇っています。現在独立開発者のグループの中に未来のスターの価格はまだ高くないので、今は低コストで開発者とファンを引き付く、コミュニティブランドの人気を集まる、大量のプレイヤーを引き付く、戦略高地を占領するの稀なウンドウ時代です。

● 成熟したゲームクラウドファンディングモード

2017年9月までに、全世界中4万以上のゲームクラウドファンディングプロジェクトがあります、合計9億ドル、1500万のユーザーが投資を参加しました。現在クラウドファンディングの成功率は35%です、数々のヒット項目を作り、社会の焦点になりました。例えば『Star Citizen』、2017年までに1.7億ドルの資金を募集しました、『Broken age』が8時間内4000万ドルを募集しました。クラウドファンディングは次第に一種の「宣伝方式」、チャネルさえなりました。対照的に、チャイニーズゲーム業界には潜在的な衝突が目立つです：一方、優秀なゲーム作品に支払うのユーザー群体は巨大ですが、潜在力があるのチームは資金調達が難しいと感じています、この衝突はあるモデルによって壊されるの差し迫った必要があります。

● ブロックチェーン+ゲームが現す

ブロックチェーン領域には実現できるのプロジェクトが不足で、空論が多い。優秀な新技術はまた率先してゲーム領域で応用しました、CryptoKittiesがゲームサークルとコインサークルの認識に橋を立てて、ブロックチェーンに重点を置くプレイヤーが増やした、コインサークルの投資者がゲームプロジェクトを受けるの度合いも高くなりました。世界中ブロックチェーンデジタル通貨で融資するの金額は伝統VCの二倍になりなした、これも私たちのクラウドファンディングパターンのN₂Oスーパーアクセラレータです。



文芸復興の到来、チャイニーズユーザーの著作権意識が目覚めました

2015年までに

チャイニーズゲームは海賊版の時代に栄えている、企業はオンラインゲームを作るだけで生存できます。長い間に、オンラインゲームの総生産額は90%以上ですが、欧米市場のオンラインゲームの比率は30%以下。作品の品質を優先しない、チャネルが第一の量を導入するのチャイニーズ特色的な畸形業界生態を形成しました。

2015年

Steam、世界第一ゲームオンラインストアのチャイニーズユーザーの比率は4.42%です、620万を超えました、チャイナが英国を超えて第五位になりました。

2016年

チャイニーズゲーム産業の生産額は初めてアメリカを超えて、世界一になりました。Steamチャイニーズの正規版のユーザーの増幅が92%です、1150万に達しました。比率は5.61%です、ブラジルとドイツを超えて、第三位になりました。

2017年4月

Steamチャイニーズ正規版の登録者は1500万人を超みました。

2017年6月

Steam当月のチャイニーズ活躍ユーザーは18.02%です、ロシアを超えて当月第二のユーザーグループになりました。登録ユーザーは約2172万です、ロシアと300万だけの差があります。

2017年11月

2017年11月、Steamのチャイニーズユーザー激増して、比率は64.35%で世界第一になりました、英語ユーザーは17.02%だけです。今チャイニーズユーザーの正規版支払うの意識と昔では比べ物にならないです！



GAME.FUND

03

解 決 方 案 と 実 現



解決方案与実現

ゲーム制作



ゲームブロックチェーンエリア

GAME.FUNDはグローバルゲームクラウドファンディング公共コミュニティの最初の駅をなっています、オリジナルのソースを掴みます、ここは開発者たちの夢の始まりの場所、ゲームアイデアと創造者もために才能を発揮するの舞台です、コミュニティはクラウドファンディングによって独立ゲームの開発を支持します。直接投資、場所孵化、著作権を共有して、開発者と契約するなど色々な方式で、オリジナル優秀作品の誕生を推進して、優秀なプロデューサーとチームを選抜して、コンテンツ資源戦略高地を予備します。コミュニティメンバーはクラウドファンディングを通じて優秀なアイデアプロジェクトに投資した後、作品と関連資産の先行予約購買権、ひいては切り上げなどのリターンを獲得できます。目標金額に達するや超えるのはクラウドファンディングの成功条件です、そうでなければ、全ての金額は援助者に帰還します。



テラーメイド創作ツール

GAME.FUNDはチャイニーズの唯一の国際標準の高品質ゲームエンジンBCreator.ioを提供します（英語版と日本語版もリリースされます）、グラフィックスNLP化とプログラミング不要のインタラクティブロジックモジュールDirectorが技術要求を下げました、開発者をアイデアと芸術に専念させます。（Directorもスマート契約のグラフィックとプログラミング不要のツールとしてNEO小蚁コミュニティに貢献します）。BCreator.ioは既に四千シードユーザーコミュニティがありました。



高品質ゲーム配信プラットフォーム

コミュニティが優れた作品と開発者を引きつけて、人気を集めます。イベント、ライブ、広告などの方式でプレイヤーを引きつけます。大量なプレイヤーがあった後、またもっと多くの作品と開発者を引きつけて、**好循環**を形成できます。プレイヤーたちが民主的に作品と二つコミュニティ内容の品質を評価して、**良好な競争のインセンティブメカニズム**を構築します、これでもプッシュと展示の重要性に影響があります。政治権利を民衆に返します。



クリックで遊べますのHTML5 2.0

ゲーム产品的プロモーションコストを下げる、私たちが現在の大きな**重度原生**ゲームを「ダウンロード不要クリックで遊べます」HTML5モードに転換することを実現しました。無制限のトラフィック、ギガビット4G、5Gモバイルインターネットのブロードバンド時代を迎えて、画期的な新しいゲーム入口パターンを立てます。オンラインビデオの「クリックでプレー」と同じように、「クリックして遊べます」モードは必ずゲーム**業界新標準**になります。



高レベルのコメント

競争とインセンティブのメカニズムを実施する、コンテンツ選別批評家グループを促進します



ファンの意見に直面する

プレイヤーと開発者直接に交流して、作品を磨きます



IMシステム

IMシステム、ユーザーにインスタントメッセージングサービスを提供します



ライブシステム

効果的にコミュニティの活躍度とゲーム商品の収益を高めます



GAME.FUNDのブロックチェーン応用



ブロックチェーンに基づいたの公正透明的なインセンティブメカニズム。プレイヤー、開発者、投資家、批評家、プロモーターはコミュニティの中で交流できます、彼らの行動はスマート契約によって実行されて、ブロックチェーンに記録されます。全てのメンバーは主人としての態度でコミュニティを促進と構築します。



ブロックチェーンに基づいたのSDK。分権化のゲームアカウントとデジタル財産の確認権利、ゲームを越えるの取引の貫通を実現します。ブロックチェーンアクセスSDKのカーネルはライト級の「wallet」です、開発者はAPIによって馴染な言語を使用して、GAME.FUNDに対応するゲームを開発できます、そして分権化アカウント管理サービス、決済インターフェース、分権化データベースを通じて、ゲームを越えるのオンクリックログイン、プラットフォーム通証決済手段、デジタル財産確認権利アクセスと取引の貫通を実現します。



ブロックチェーンに支持されたの二つ健全な競争インセンティブメカニズム。作品と作品コメントUGCは優れたかどうか、完全にプレイヤーで決めます、これらはスマート契約で公開透明に実行します、本当の良い作品とコメントを選抜します、コミュニティの高品質を確保します。ブロックチェーンは創業チームを含むの全ての人と勢力がこの二つ競争インセンティブメカニズムを制御と改ざんすることができないことを保障します。



レビューションデータベース。コインマークの消費を通じてクリックファーミング行為を制御します、全ての開発者のコミュニティ歴史成績、行為、作品発展の軌道、批評家の評価行為などはスマート契約をブロックチェーンに記録されます、遡ることができるが改ざんできなくの巨大なデータベースを形成できます。レビューションデータは投資家の投資決定、プレイヤーが作品の選択、及び優秀なプロデューサーの誕生と批評家の黄金看板を支えるの根拠になります。

技術 レベ ルフレ ーム

このフレームが5つの部分に分けられています：アカウント、分散式帳簿サービス、策略と管理、リスク管理、上のアプリケーションなどの管理。

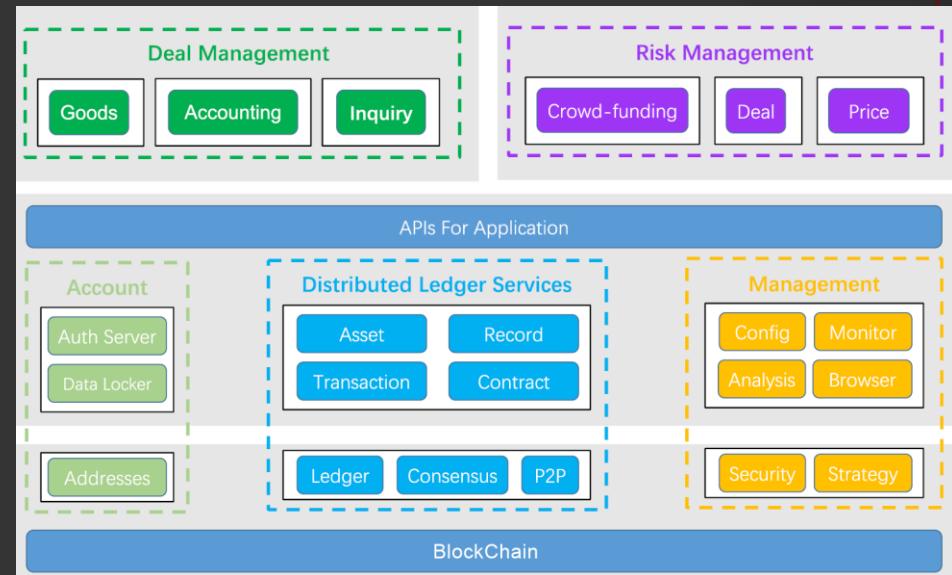
アカウント(Account)：公開鍵と秘密鍵の生成、公開鍵書き込む、秘密鍵のサインと管理；アプリケーション層のユーザー情報とブロックチェーンのアドレスのマップ；実名認証と監査規制需要を支持します。

分散式帳簿サービス (Distributed Ledger Service) : P2Pプロトコルに基づくの基盤ネットワーク、各ノードは P2Pプロトコルに通じてメッセージを配る；帳簿構造の定義と帳簿データの保存を提供します；可挿抜のコンセンサスモジュール。基礎データの強い一貫性の確保責任を取るの同時に「悪意」があるのノードの攻撃を抵抗します。アプリケーションのモデリングに対して適応する。資産、記録、事務、契約などいろいろな対象のモデリングと実現も含みます。

策略と管理(Management) : 完備なデータプライバシー安全と訪問策略制御の解決方案を提供します。多種の可視化管理ツール、下のブロックチェーンの健康監視、システムバラメータ配置、データ分析、ブロックチェーンブラウザなど。

リスク管理(Risk Management) : クラウドファンディングリスク分析と制御、取引リスクと制御、悪意のオークションのリスク分析と制御など各種リスク制御の解決方案を提供します。

上のアプリケーション(Apps) : Androidアプリケーション、iOSアプリケーション、webアプリケーション、web管理側のアプリケーション。





GAME.FUND

04

GAME.FUNDコミュニティエコロジー



GAME.FUNDコミュニティエコロジー

GF 通 証 配 給 方 案

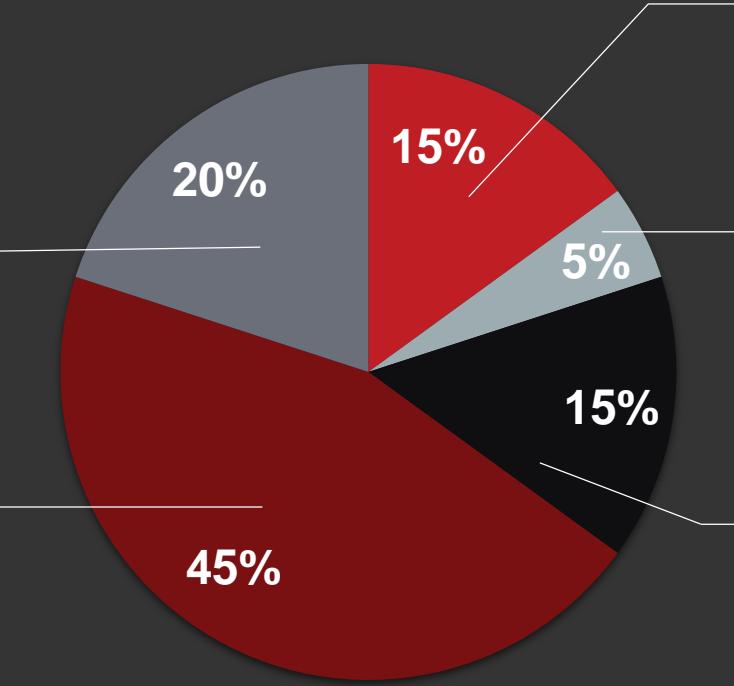
コミュニティ 20%

20%のGFがコミュニティ運営に割り当てます

コミュニティコンテンツインセンティブ45%

45%のGFがコミュニティコンテンツインセンティブとして、コミュニティコンテンツの高品質を維持と改善します。スマート契約がコミュニティルールに従ってインセンティブを客観的に実行します。

GF (GAME.FUND) は本コミュニティの通証、GFを持っているのはコミュニティメンバーのマークです。GFの記帳はNEOブロックチェーンを基づいています、合計50億個、 10^{-8} に精確できます、発行量は永遠に増加しません。



主要創作チーム15%

主要創作チームが15%のGFを持ちます、この部分がコミュニティ運営の一年内にロックされます

初期エンジェル 5%

初期エンジェルが5%のGFを持ちます、彼らのサポートでコミュニティが現在の基礎があります。この部分がコミュニティ運営の一年内にロックされます

エコロジー基礎インセンティブ 15%

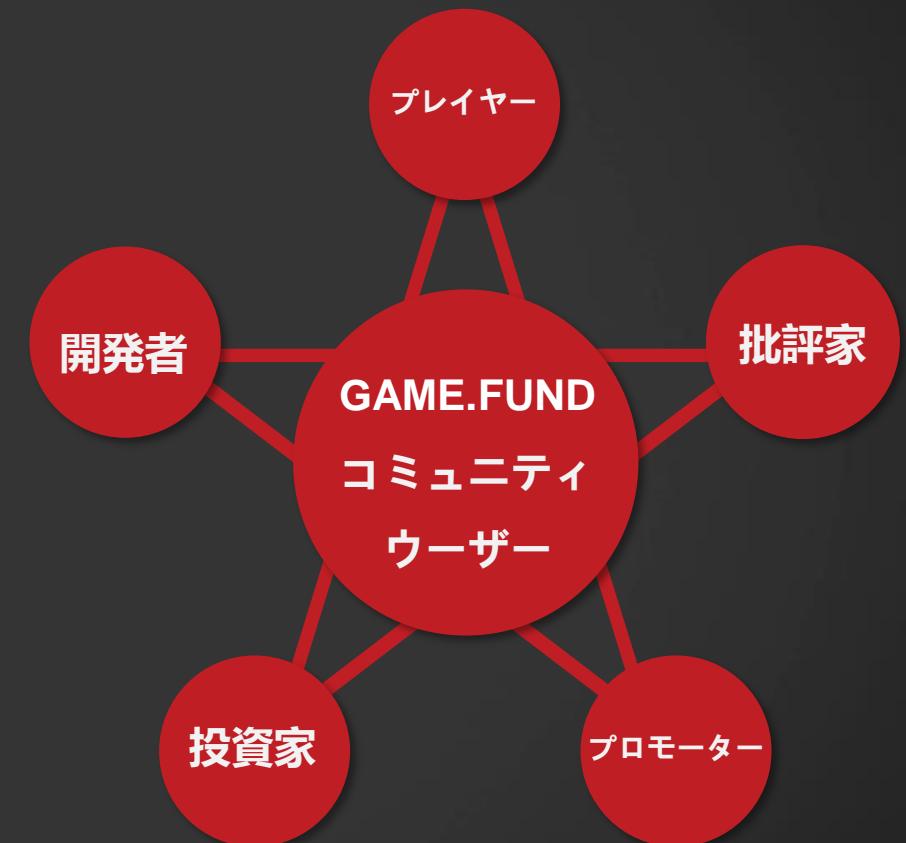
15%のGFはGAME.FUNDエコロジー基礎の建設者とパートナーを激励するために用いられます、エコロジーシステムを固めます。

少なくとも50% GAME.FUNDコミュニティ
利益はGF所有者に定期に配分されます。

GAME.FUNDコミュニティ役割

GAME.FUNDコミュニティユーザーは5つの役割があります、各メンバー同時に複数の役割を持っています。全ての行為がGFにリンクされています、ブロックチェーン技術メカニズムの保障の下で、本当の任意利益集団にも属していない「共有経済」です。コミュニティの壮大がGFの切り上げを促すことができるので、ユーザーは主人公としてコミュニティに貢献するのパワーがあります。

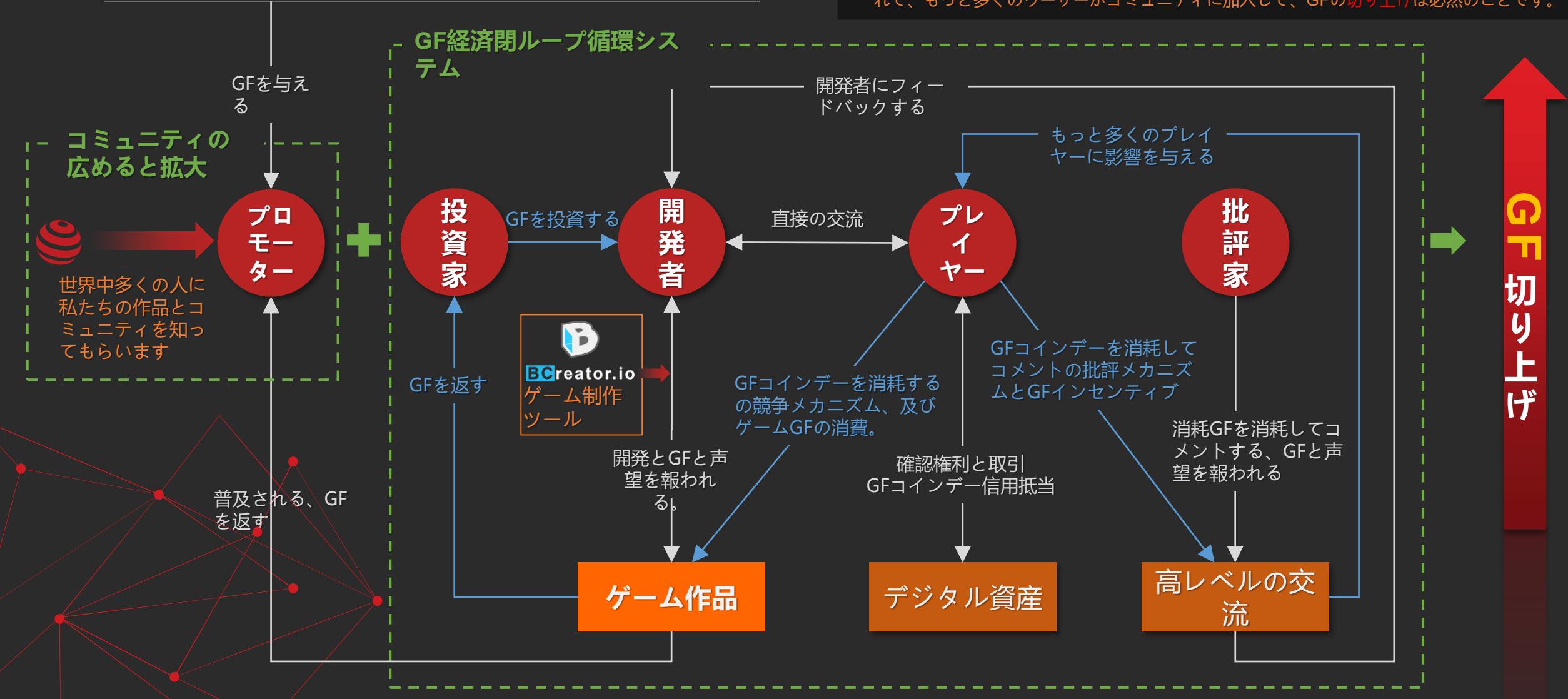
- プレイヤー。コミュニティエコロジーを構築するの礎石です。GFで購買、リチャージ、ゲームを越えてのデジタル財産の取引することができます、そしてゲームの活躍行為もGF収益を獲得することができます。
- 開発者。業界の原力、プレイヤーと批評家直接対面することができます。フィードバックを吸収して作品と自身を改善して、自分の利益を最大化することができます。
- 投資家。クラウドファンディングで開発者をサポートします、プレイヤー性質の投資家か、非プレイヤー性質の投資家か、望むのゲーム内外の各種の権益を獲得できます。
- 批評家。ゲーム作品に公正な意見とコメントを書きます、Steemit、知乎、Stack Overflowなどの内容コミュニティと同じように、彼らの内容と行為の信用は他人の批評と監督を受けます。コインデーの消耗を通じてクリックファーミング行為を制御します。
- プロモーター。シェアとプロモーションがもっと多くのGFを獲得できます、コミュニティの壮大もGFの切り上げを促すことができますだから、各メンバーは主人公としてコミュニティを広めるのパワーがあります。





GAME.FUNDコミュニティ運営

理解が難しいですか？大丈夫です、次の文字を見たら分かります
簡単に言う、コミュニティ各役割の値の逆転行為はGFを流通書類としています。コインデーとコインデーの保証メカニズムで、ユーザーのGFの保有を励ます、クリックファーミング行為を避けます。コミュニティは異なる割合によって、ゲームクラウドファンディングとゲームリリースの成分を受け取ります。この成分の収入はコミュニティを構築と維持する以外、少なくとも50%はGFの所有割合によって対応するアドレスに定期的に配分されます。コミュニティの広めると成長につれて、もっと多くのユーザーがコミュニティに加入して、GFの切り上げは必然のことです。





GAME.FUND

05

競 争 優 位



競争優位

売上億円の作品と契約する

売上億円の作品と契約して第一部作品としてプラットフォームにリリース、コミュニティ運営の初期は何十部商業利益の作品があります。

国際レベルのエンジン

国際レベルのゲームエンジン制作ツール
BCreator.io。

クリックで遊べますのHTML5 2.0

現在の高品質重度原生のゲームを“ダウンロードとインストール不要クリックして遊べます”の入口タイプに転換する。無制限のトラフィック、ギガビット4G、5Gモバイルインターネットのブロードバンドの高利益時代次来る、モバイルブロードバンドインターネット時代のゲーム入口の新標準！



スマート契約のグラフィックスプログラミング不要のツール

グラフィックスNLP化のプログラミング不要スマート契約ツールAISC、プログラマーだけがスマート契約を書くの制限を取り除く、伝統の文字契約の利便性に戻ります、AISCがNEOの完全なサポートを得ました。

深い行内資源

十年以上のゲームコア研究と運営の経験があります。厚いゲーム業界資源、経験とインターネット人脈があります。

成熟したライブソフトシステム

コミュニティの中にゲームライブできます、大幅にコミュニティの活躍度と粘着性を増加します。



AISCのプログラミング不要スマート契約ツール

- AISC (AI Smart Contract) はチューリング完全なスマート契約プログラミング不要のツールです。ユーザーがグラフィックス化の編集方式で契約を編成します、ツールのAiモジュールが自動的にプログラムコードを生成できます。AISCは創造的にプログラミングを抜きにして、プログラマーだけがスマート契約を書くの制限を取り除いて、伝統の文字契約の利便性に戻ります。
- AISCはゲーム制作ツールの考えに由来します。本来コードで実現するのロジックを可視化と編集できるようになります。
- AISCはGAME.FUNDコミュニティの基礎建設に高効率なツールをもたらすことではなく、ブロックチェーン世界の通用ツールになります。必ずブロックチェーンの発展と生産に重大の影響を与えます。
- AISCは各種のモジュールコンポーネントとテンプレートを提供します、スマート契約の実現過程を更に加速させます。
- AISCはブロックチェーン技術普及のプロモーターを目指しています。業界の発展について、可視化のスマート契約はブロックチェーン開発者が最もよく使用されるのツールになるでしょう、ブロックチェーンアプリケーションの開発と着陸を加速させます。
- AISCはオープンソースプロジェクトとしてNEOの完全なサポートを獲得ました、可視化編集フレームのDEMOは既に完成しました。その最初のバージョンは最初にNEOのスマート契約をサポートします。



NEO
smart economy

<http://github.com/gamefund/aisc>

グローバル分権化ゲームコミュニティ



ゲームエンジンBCreator.ioの紹介

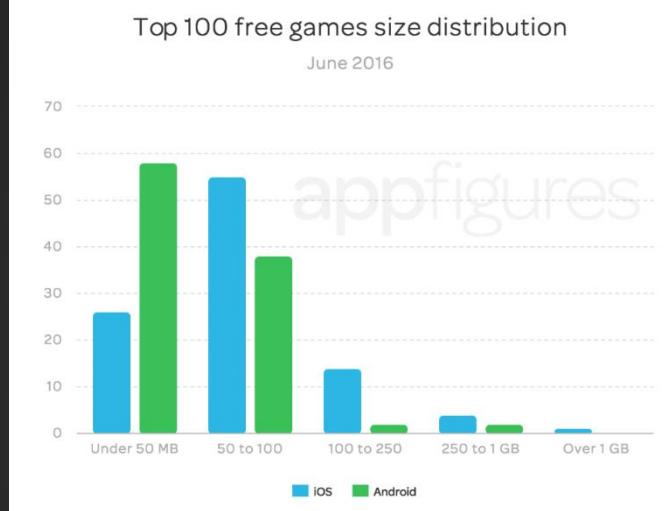
GAME.FUNDの基礎エコロジーは、BCreator.ioによって強く支持されています。BCreator.ioは一つ国際標準のクロスプラットフォームクライアントなしとプログラミング不要の3D仮想シミュレーションクラウドエンジンゲーム制作ソフトです。十年以上の積み重ねを経て、本分野のトップレベル水準を代表しています。システムがシーンモデルレダリング、骨格モーション、パーティクルシステム、高級物理シミュレーション、人工知能などのモジュールを含んでいます。大規模自然観光地を含むの大量3Dデータを処理するの能力があります、そして機械データの進歩式と流式化が大量呑吐と可視化を再現できます。**次世代**のグラフィックス効果、理論上の無限大の巨大シームレスマップ、ダイナミックライティング、ランドマークハイライト、反射と屈折、空間歪み、ボリュームフォグ、頂点照明などの効果を実現できます。骨格アニメモジュールはキャラクター、装置などは動的オブジェクトの表現に使用されています；パーティクルシステムは炎、雨や雪、雲とフォグ、水流、爆発、ライトトレイル、魔法などの効果のシミュレーションに使用されています；人工知能はゲーム中の各種の活動対象の行為方式と反応の制御に使用されています；高級物理シミュレーションは現実な物理運動のシミュレーションに使用されています。生き生きとした仮想世界を創造できます。BCreator.ioがグラフィックスNLP化とプログラミング不要のインタラクティブロジックモジュールDirectorがあります、一定の理論的思考能力があってゲームを作ることができます、技術要求を下げまして、開発者をアイデアと芸術に専念させます。（Directorもスマート契約のグラフィックとプログラミング不要ツールとして**NEO小蚁コミュニティ**に貢献します）。Oculus、HTC VIVE、マクロソフトHoloLensなどのメインストリームVR/ARも支持します。今このシステムは多くの業界に応用して、優れた戦略パートナーグループを蓄積しました、既に4000シードユーザーコミュニティがあります。



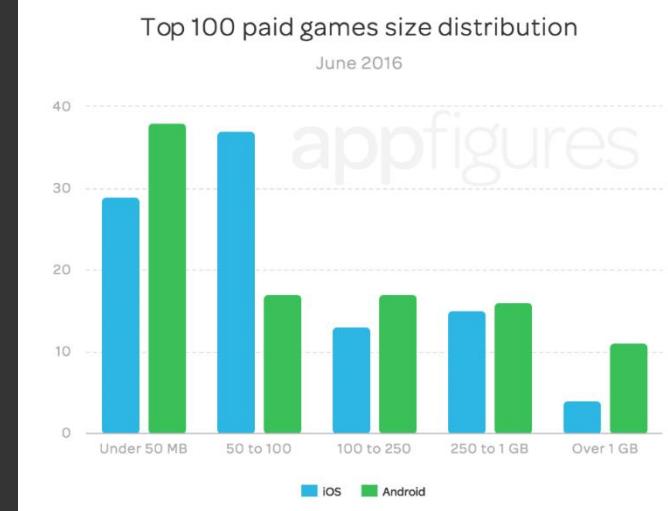


パッケージの劣勢 / クリックで遊べますのHTML5 2.0の価値

IOSとAndroid無料ランクのゲームパッケージサイズの分布図



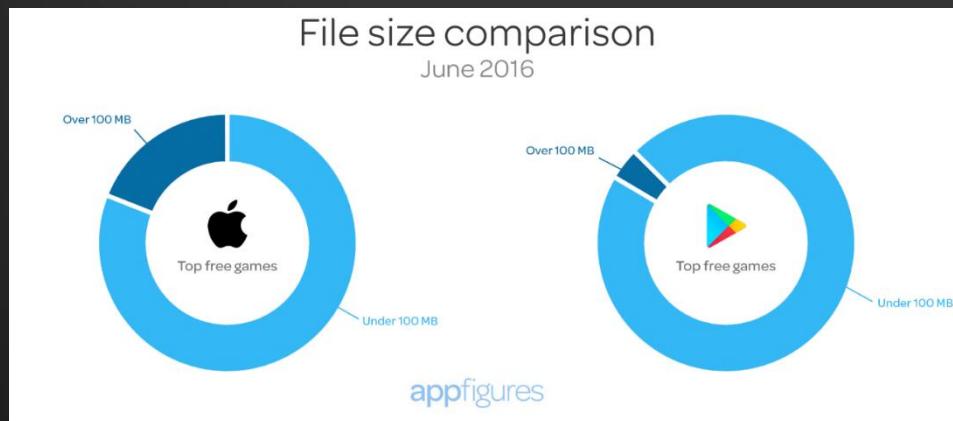
IOSとAndroid有料ランクのゲームパッケージサイズの分布図



- 有名なデータ分析のプラットフォームAppFiguresの2枚の図から、大きなパッケージの普及とユーザーの愛顧を得ることが難しいことが分かります。

- iOSモバイルゲームの前百名の中、19%だけのパッケージサイズが100MB超えました、Android無料ランクの前百名の中、4%だけのパッケージサイズが100MB超えました。

- オンラインビデオ内容の発展によって、一旦映画がクリックして見えるとになって、ダウンロードの仕方で映画を見る人は少くなることが分かりました。ゲームの「ダウンロードとインストール不要クリックして遊べます」は必然の成り行きです。



GAME.FUND現在の作品

ゲームリリースエリア



月売上億円『三国志2017』



月売上千万『全民乐舞』



無双に敬意を表する『真三国 战纪』



キャッシュフローゲーム『来
啊捕鱼』



サウジアラビアEdu-game
『عالم أربب』



单月サーバー5万ドル『初代
吸血鬼』

グローバル分権化ゲームコミュニティ

ゲームクラウドファンディング



『梦幻3D』



『Beauty and the beast』



H5 『直播秀场百人德州』



ピクセルIOゲーム『我的坦克』



H5 『クリプトアイランド』



輝石の力を携え、モンスターに占拠された島々を救い出そう。
荒ぶる波を超え、伝説と化した幻の秘境を目指し仲間と共に進め！



GAME.FUND

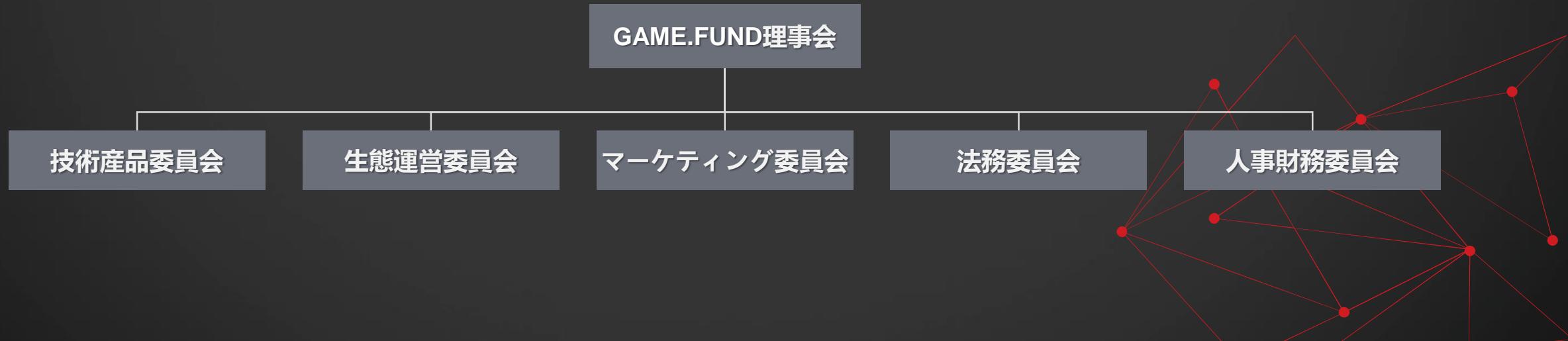
06

コミュニケーション管理メカニズム



コミュニティ管理メカニズム

GAME.FUNDコミュニティはGFの所有者が共同所有しています。メンバーがコミュニティで対応の権利と義務を行使します。GAME.FUND理事会は本コミュニティ創業チームに成立されたの常務管理機関です、その下が技術產品委員会、生態運営委員会、マーケティング委員会、法務委員会、人事財務委員会があります。戦略決定、技術產品決定、運営管理、法務問題、人事財務レビューなど日常事務を担当します。GAME.FUND理事会がコミュニティの責任を取って、GAME.FUNDエコロジーの普及と発展を重要な仕事の目標とします。初期、理事会は創業チームが担当します、創業チームのGFのロック期が過ぎた以後、コミュニティ全員が持っているのGFコインデーを選挙の根拠として、理事会メンバーを選挙します。





GAME.FUND

07

資金の用途



資金の用途

- **プラットフォームの研究開発 45%**

45%の予算。この部分はGAME.FUNDゲームプラットフォーム技術チームが既存の技術デザインの最適化と新技術の研究開発のために使用されます。

- **運営管理 15%**

15%の予算。この部分はGAME.FUNDゲームプラットフォームと関するの法律、安全、会計、人事などの運営管理の面に使用されます。

- **市場普及 35%**

35%の予算。この部分はGAME.FUNDゲームプラットフォームの普及に使用されます。創業者コミュニティ、各取引所、各投資家、クラウドファンディング愛好者とプラットフォームと共に全球の開発者のコミュニティを発展と維持します。

- **他の支出 5%**

5%の予算。この部分が予測できない偶然の支出に使用されます。

| | 現在資金の用途 | 比率 |
|----|---------------|-----|
| 01 | プラットフォームの研究開発 | 45% |
| 02 | 運営管理 | 15% |
| 03 | 市場普及 | 35% |
| 04 | 他の支出 | 5% |

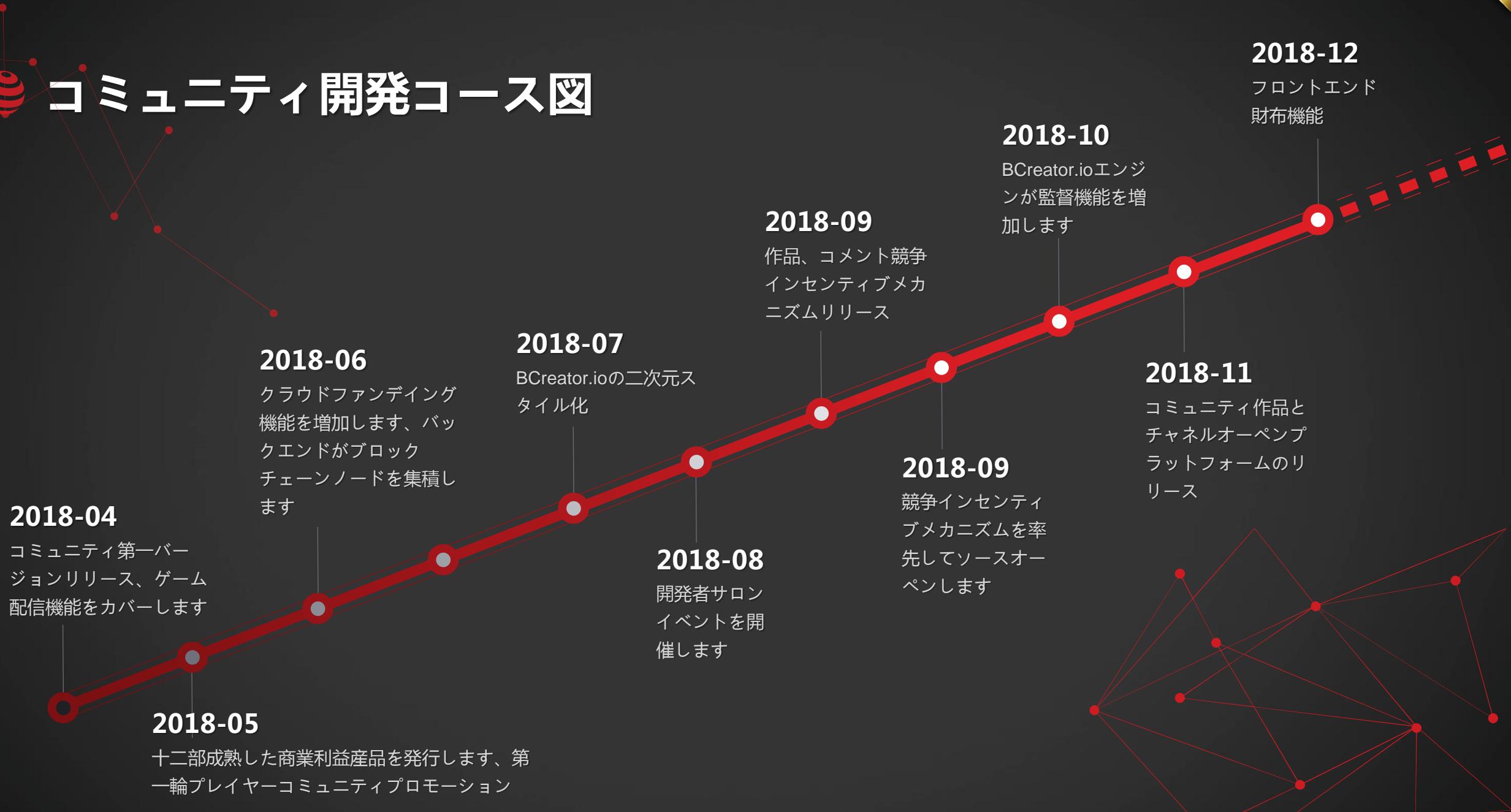


GAME.FUND

08

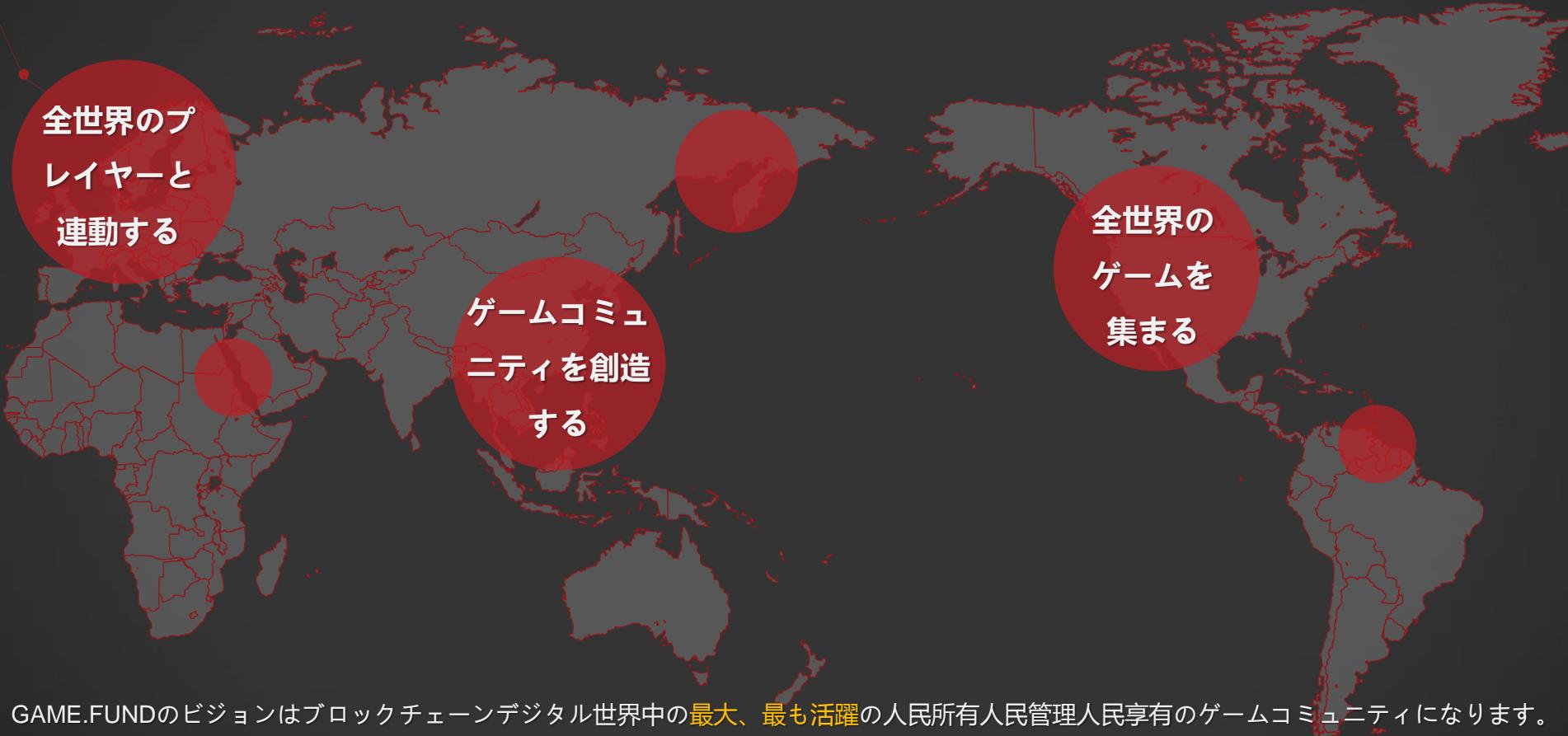
コミュニティ開発コース図

コミュニティ開発コース図





全球分権化ゲームエコロジーの第一チェーンを立てる



GAME.FUNDのビジョンはブロックチェーンデジタル世界中の**最大、最も活躍**の人民所有人民管理人民享有のゲームコミュニティになります。チャイニーズゲーム文芸復興の日増しに深くなる、そしてデジタル通貨ユーザーと浸透率の持続的な迅速な増加について、GAME.FUNDインセンティブコミュニティモードの潜在力も徐々にリリースされます、最終的には幾何レベルの増加を実現できます。



GAME.FUND

09

チ - ム 紹 介



主要製作チーム

**Ali Dagli**

カリフォルニア州バークレー校の財務担当博士、デジタルメディア及び財務戦略コンサルタントの上級投資家です。GCA Savvian副社長。日本の社交ボスGree2.1億ドルでFunzioを買う、Saban BrandsがThe Playforgeを買うなど有名なケースを操作しました。2013年以後、ブロックチェーンファイナンスに調査と行動を行われました。

**Thomas Lindgren**

Western University MBA。ゲーム業界のベテランです。スウェーデンゲーム会社StardollのCEOとFatshark ABのプロデューサーを担当したことがあります。

**Oliver Wu**

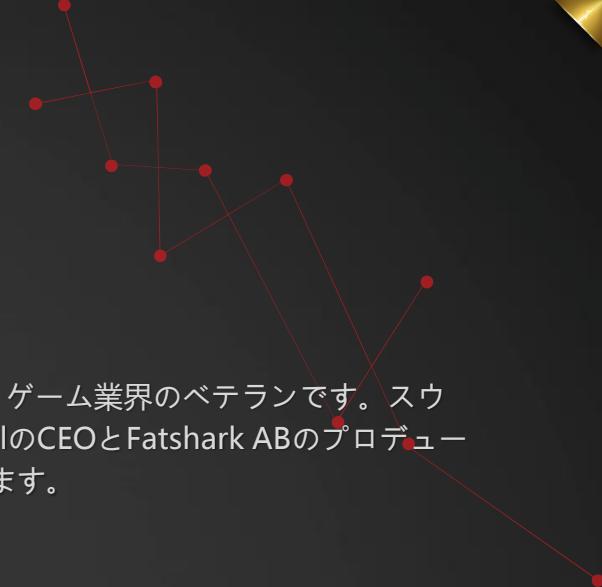
ペンシルバニア大学のコンピュータ博士、有名な文字MUD『Three Kingdoms』『sorcerian』『Warhammer: end times』のプロデューサーです。シンガポールインタラクティブメディアセンターの責任者、ユーザオリンピックのバーチャルり有りティワールドの開発と運営を担当したことがあります。中青宝の前海外総裁です。

**Frank Liu**

シンガポール新加坡南陽工科大学ポストドクター研究員、多数の特許知的財産を所有します、数学の基礎が深い。3Dフラフィックス、暗号、ポイント・アンド・ポイント通信、ブロックチェーンコンセンサスメカニズムと深い学習に深い研究があります。

**Abdullah Konash**

ハーバード大学の音楽芸術理論研究者。サウジアラビアのゲームデザインと開発分野のパイオニアです。ゲーム業界で9年の経験があります。サウジアラビアゲーム業界の発展をリードするの望みがあります。Hako GamesとRanamのプロモーターを担当したことがあります。





顧問チーム



馮濤

联創永宣の理事長。新浪など有名な商業伝説のクリエイターです。沈南鹏などと共にフォーブスチャイナの最高のベンチャーキャピタリストの前3位に入りました。初期のブロックチェーン分野で、彼がINB、OK、NEO、BigONE、Beechatなどのプロジェクトを支持しました。



李翀

エンジェル投資家、点亮資本のプロモーター、PPTVの共同設立者です。モバイルインターネット、ブロックチェーンなどの領域に焦点を当てる、布比ブロックチェーン、三迪建科、波奇、P2合同オフィスなど優れたプロジェクトが出現しました。



劉嘉陵（巨蟹）

国内初期のブロックチェーンのエバンジェリストと投資家、ビット起業家キャンプの創設メンバー、ビットシェアとエテリアムの初期参加者、ビットシェア理事会の理事、YOYOWチームのメンバー、ATMatrixスマートマトリックスのエンジニア。



易理華

優領資本とINBlockchain（コイン資本）の創業パートナーです。量子链、唯链、雷盈、BigONEなど30個以上のブロックチェーンプロジェクトを投資しました。量化ファンド、ブロックチェーンマザーファンド、コード監査、取引所などの分野をカバーします。



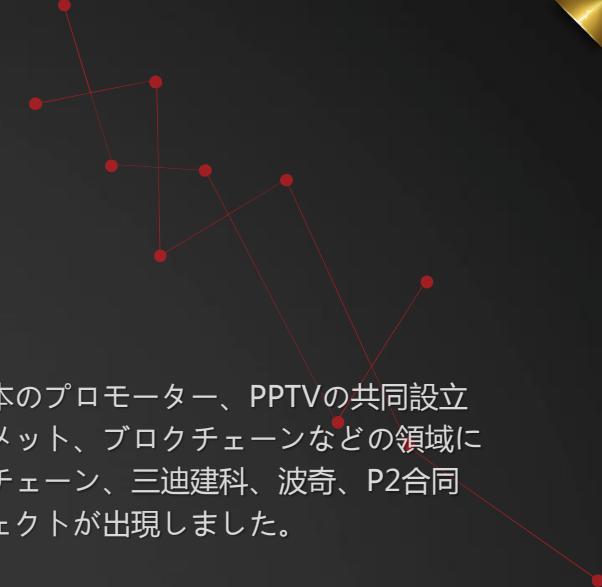
譚群釗

華東工科大学、北京大学のEMBA。豊厚資本の創業者、盛大の共同設立者、盛大ゲームの前理事長と最高経営責任者です。盛大ゲームとチャイニーズゲームの発展に巨大な貢献をしました。



金鹏

復旦大学の哲学博士、CPC中央委員会政治局常任委員会王沪寧教授の学生です。盛大ネットワークの前上級副社長、上海联創管理のパートナー、无穹投の創業者です。ゲーム、エンターテイメント、デジタルファイナンス及びマーケティングの分野で大量の新興企業を投資しました。



スポンサー





GAME.FUND 免責事項

This document does not constitute or imply any form of prospectus. All wording should not be construed as an investment tender, and this White Papers may not be relevant to the securities in any part of the world. The GAME.FUND community expressly disclaims and refuses the following liability in here: 1) Anyone who violates any country's anti-money laundering, anti-terrorist financing or other regulatory requirements in the purchase of GF token; 2) Any person violates any statement stipulate, guarantee, duties, promise or other requirement, and the resulting inability to pay or fail to extract the GF token when he/her buy the GF token; 3) Related blockchain, loopholes in the original code, errors, flaws, platform failures caused by technical problems such as collapse; 4) The use of encryption coin which raised from public sales; 5) Any participant who has leak, lost or destroyed the wallet private key of digitally encrypted currency; 6) The break contract, violation, infringement, standstill, service termination and pause, dupery, mishandling, miss, careless, bankruptcy, clearance, dissolve of the cooperation platform which sale GF token public; 7) Anyone's trading or speculation on the GF token; 8) The GF token on any Exchange's traded or delisted; 9) GF token are categorized or considered as a currency, security, commercial paper, bills, investments or other things by any government, authority or public body, that result in be prohibited, supervise or legal restriction; 10) Any risk factors disclosed in this document and any damages, losses, claims and liabilities, penalties, costs or other negative effects which arising out of or in connection with the related risk factors. Note: GF does not allow China, the United States, Singapore citizens to participate in the purchase. Anyone participating in the GF token Program and buying GF token are based on their own knowledge of GF and the information of this document. All participants receive GF as-is without any prejudice to the generality of the foregoing, regardless of technical specifications, parameters, performance or functions, etc., after the GAME.FUND project has been activated.

本文件不构成或暗示任何形式的招股说明书。所有措辞都不应被解释为投资招标，本白皮书不得以任何方式与全球任何地区的证券发行相关。GAME.FUND社区在此明确不予承认和拒绝承担下述责任：1) 任何人在购买GF通证时违反了任何国家的反洗钱、反恐怖主义融资或其他监管要求；2) 任何人在购买GF通证时违反了本文件规定的任何陈述、保证、义务、承诺或其他要求，以及由此导致的无法付款或无法提取GF通证；3) 相关区块链、原始代码的漏洞、错误、瑕疵、崩溃等技术问题引起的平台故障；4) 对公开售卖所募集加密货币的使用；5)任何参与者泄露、丢失或损毁了数字加密货币的钱包私钥；6) GF通证公开售卖的合作厂商平台的违约、违规、侵权、瘫痪、服务终止或暂停、欺诈、误操作、失误、疏忽、破产、清算和解散；7)任何人对GF通证的交易或投机行为；8) GF通证在任何交易所的上市交易或退市；9) GF通证被任何政府、主管当局或公共机构归类或视为是一种货币、证券、商业票据、流通票据、投资品或其他事物，以至于收到禁止、监管或法律限制；10) 本文件披露的任何风险因素，以及与该等风险因素有关、因此导致或伴随发生的损害、损失、索赔、责任、惩罚、成本或其他负面影响。注：GF不允许中国、美国、新加坡的公民参与购买。任何人参与GF通证售卖计划及购买GF通证的行为均基于自己本身对GF的了解以及本文件的信息。在无损于前述内容的普适性前提下所有参与者将GAME.FUND项目启动之后按现状接受GF，无论其技术规格、参数、性能或者功能等。

この文書は、目論見書のいかなる形をも構成するものではありません。すべての言葉は投資勧誘と解釈されるべきではありません、本ホワイトペーパーを世界中の任意の証券の発行に関連することはできません。GAME.FUNDコミュニティは、明示的に次の責任の認識と取りを拒否します：1) GF通証を購入する際に、マネーロンダリング対策、反テロ資金調達、または他の規制要件に違反した者。2) GF通証の購入における本文書の表明、保証、義務、約束またはその他の要件のいずれかに違反し、GF通証の未払いまたは撤回されることを起こる。3) ブロックチェーン、オリジナルコードの抜け穴、エラー、欠陥やクラッシュなどの技術的問題に起するプラットフォームの障害。4) 公開販売で調達された暗号化の通貨の使用。5) 電子的に暗号化された通貨の秘密鍵を開示、紛失または毀損したの参加者。6) GF通証を販売の協同パートナープラットフォームの不履行、違反、侵害、麻痺、サービスの終了或いは一時停止、不正行為、誤用、誤り、過失、破産、清算および解散。7) GF通証に対する取引または投機行為；8) GF通証がいかなる取引所で上場または上場廃止。9) GF通証は政府、機関または公的機関に通貨、証券、コマーシャル・ペーパー、譲渡可能商品、投資商品または他の物と認めて、禁止、規制または法的制限を持つ。10) このホワイトペーパーで開示されているリスク要因、ならびにそのようなリスク要因に起因するまたはそれに関連して生じうる損害、損失、請求、負債、罰則、費用またはその他の悪影響。

注：GFはチャイニーズ、米国またシンガポールの市民の参加を認めていません。GF通証プログラムに参加し、GF通証を購入した人は自分がGFの知識とこのホワイトペーパーの情報を理解するのを基づいています。上記の一般性を害することなく、技術仕様、パラメータ、性能または機能にかかわらず、GAME.FUNDプロジェクトを開始した後、すべての参加者が現状のままGFを受け入れます。



GAME.FUND

ブロックチェーンに基づいたのグローバルな分権化の人民所有人民管理人民享有のコミュニティ



GAMEFUND PTE.LTD.

www.game.fund



公式グループ