



目录

1.	卡	牌游戏背景分析	3
	1.1	追溯游戏的发展历程	3
	1.2	卡牌类游戏的发展前景,布局方向与竞争力分析	4
	1.3	卡牌类游戏的瓶颈	6
2.	Ga	7	
	2.1	GameFi 行业的诞生、兴起和发展	7
	2.2	GameFi 行业的分类以及市场	7
	2.3	GameFi 行业的赋能与金融属性	9
	2.4	GameFi 行业的普及以及人群认知	9
	2.5	GameFi 行业的实践与探索,淘汰与留存	10
3.	KA	AKA Warcraft 简述和愿景分析	11
	3.1	KAKA Warcraft 简述	11
	3.2	KAKA Warcraft 诞生背景	11
	3.3	KAKA Warcraft 定位和使命	11
	3.4	KAKA Warcraft 机遇与挑战	12
4.	K/	13	
	4.1	代币发行	13
	4.2	KAKA 分配比例	13
	4.3	代币经济学	14
	4.4	KAKA Warcraft NFT 铸造	14
5.	KAKA Warcraft 游戏竞技应用规划		
	5.1	构建卡牌多元生态,创新战略布局	15
	5.2	KAKA Warcraft 生态重点推出机制布局	16
	5.3	DAO 治理与分布式市场化自由运行机制	17
6.	KAKA Warcraft 时间轴规划18		
7.	X,	险把控与免责声明	19



1.卡牌游戏背景分析

1.1 追溯游戏的发展历程

游戏行业一直都是一个利润丰厚并且常年都在持续增长的产业,以直接获得快感为主要目的,且必须有主体参与互动的活动。

游戏产业分类:

游戏分为传统游戏和现代游戏,传统游戏分为:竞技类、思维斗志类、猜谜类、赌博类。现代游戏主要指电子硬件平台下的游戏应用程序,应用程序游戏分类为:街机游戏、家用机游戏、掌机游戏、PC游戏、网络游戏、手机游戏等。游戏主要类别分为:角色扮演类、冒险类、动作类、策略类、体育类、竞速类、模拟类、射击类、益智类、音乐类、卡牌类等。

游戏理论分析法:

游戏的经典理论有康德的自由论、席勒的和谐论、弗洛伊德的虚拟论、胡伊青加的内在目的论、加达默尔的融合论等。游戏的本质是体验性、规则性、自主性、虚幻性,游戏也经历了 2D、3D 以及网络游戏时代等,游戏行业现已被列入战略新兴产业。

游戏行业估值法:

游戏行业估值方法可以选择市盈率估值法、PEG 估值法、市净率估值法、市现率、P/S 市销率估值法、EV/Sales 市售率估值法、RNAV 重估净资产估值法、EV/EBITDA 估值法、DDM 估值法、DCF 现金流折现估值法、NAV 净资产价值估值法等。



随着游戏企业在研发领域的加大投入,竟技类游戏的发展必将促进多种相关产业的整合,构建多元的行业盈利模式,同时需要融合新型的区块链技术作为支撑,运用区块链去中心化、匿名性、可追溯、不可篡改的链上运作体系,满足时代的需要和玩家集娱乐与财富于一体的心理驱导,真正意义上让财富在游戏娱乐中循环,玩家不仅是娱乐的参与者,也是游戏市值财富的再分配者。

1.2 卡牌类游戏的发展前景,布局方向与竞争力分析

- 1.2.1 **发展前**景 人类对游戏的需求是永远不变的,而卡牌游戏一方面满足的是玩家迅速适应游戏规则的要求,另一方面又能满足玩家对收集物品的贪婪与欲望,这都是人思维的基本定律,永远不会变的。卡牌游戏本身规则就符合人类的天性-斗争,竟技性、随机性、娱乐性是卡牌游戏的三大核心,这三点也牢牢把握住了人性的特点,卡牌类游戏随着发展,在保证内核不变的前提下,玩法和包装会一直迎合不同需求而一直变化。
- 1.2.2 **卡牌游戏有这样几个基本要求** 对弈,单元数目,单元规则,以上3点必占,否则就不能叫卡牌游戏,卡牌游戏并不是非要有"卡"才能叫卡牌游戏, 甚至很多大型游戏中包含了卡牌游戏的内容。
- 1.2.3 布局方向 对于优质的卡牌类游戏布局而言,必须抓住玩家的几个参照点:

- **竞技层面的理由**: 某张牌是手里套牌的重要补强/某几张牌是一个新套牌的核心,而且整个新套牌很强。竞技层面,一种是职业玩家的逻辑,留在这个游戏里能给我带来多少收益,这个利益是比赛资金,也可以是比赛打出名声后对游戏理解深入后交易单卡,还可以是比赛打出名声以后办比赛的收益。另一种是娱乐玩家的逻辑,基于这个游戏的趣味性,娱乐玩家和收集型玩家是因为自己的主观意愿而选择参与。



- **收集层面的理由**: 某张牌的图好看/某几张牌是一个故事的角色/单纯是喜欢 攒大套。你的卡图/背景故事是否讨人喜欢。

- 交易层面的理由: 某张牌未来的价格看涨。也就是你这个游戏是否吸引更多的新玩家加入,以及你的卡牌升值潜力有多大。

这三个理由各对应一种看待卡牌的态度,玩家出于竞技理由买牌,相当于把它看成资本品-它的首要任务是生产(即赢得对局),必要时可以抵押或变现,出于收集理由买牌,相当于把它看成消费品,尽管你买来牌以后并不会吃了或者撕掉,但往往会插到牌本里自己看。出于交易理由买牌,相当于把它看成金融资产。它的首要任务是为我带来最大的利润,无论是以赢得对局的形式还是价值增长(高点卖出获利)的形式。

- 1.2.4 **竞争力分析** 综合游戏行业考虑,卡牌游戏是受众度非常高的一类游戏, 竞技性、娱乐性与金融回报性并存:
- -**卡牌设计**: 卡牌的设计理念与对应的背景有直接的关系,很多的随机要素要让人耳目一新充满刺激,兼娱乐性与竞技性于一体。
- -发行理念:经济时代,在满足用户娱乐性的同时,如果无法让用户受益以及赚钱那必然将会被淘汰,在具备娱乐性的同时,还要有经济效应和财富效应,这才是一个项目该有的风范与在行业内的立足优势。
- -**机制问题:**游戏机制的稳定性有助于维系和加强用户粘性,卡牌竞技类游戏 在取舍、运算等方面要有足够的可能性和探索。

综合来说,卡牌游戏在传统模版的基础上,势必也要推陈出新,兼具娱乐与财富,趣味与竞技,时代的发展必然也在顺势推动着行业的进步与思维的转换,游戏行业作为一个快速发展与更迭速度的行业,必然要在新的挑战下适应新的趋势。



1.3 卡牌类游戏的瓶颈

随着行业的竞争加剧,以及游戏行业的人口红利的饱和,大量粗制滥造的优秀出现,卡牌游戏也进入到了自身发展的瓶颈,市场有很多卡牌游戏的推出,不同的机制,不同的环境,不同的玩法,对于所有的游戏行业服务者而言,是挑战,但同时也在加速行业的变迁与新一代的强者的竞技。

游戏开拓者要抓好布局,做出精品,不断满足玩家的需求,提高游戏的可玩性和金融属性,卡牌游戏在整个游戏市场才会具有更高的竞争力,落实到具体做法方面,IP 先行,内容为主,创新金融。

一个好的 IP 可以让游戏在没有发行之前就有粉丝的关注,一款拥有一个好 IP 的游戏必会为其成功奠定基础。

内容为王,做好内容创新,玩家玩一款游戏最重要的还是看重游戏内容,当前各种各样的卡牌游戏都有,只有做到内容创新,一款卡牌游戏才能真正的存活下来,在设计题材上要做到不拘泥,不单薄,让游戏真正的丰满起来,做创新型卡牌游戏,为之后的良好表现铺路。

金融属性, 玩赚理念必然要嵌入游戏, 满足用户对于参与游戏行业的兴趣与活力, 游戏开拓者、运营者与用户既是游戏本身的设计者和玩家角色, 也是行业领域金融财富的参与分配者, 只有做到如此, 才能加强用户粘性, 才能在分配财富的同时创造财富, 形成一个良好的循环。



2.GameFi 行业市场分析

2.1 GameFi 行业的诞生、兴起和发展

GameFi 最早可追溯到 2013 年,当时有人提出把区块链和游戏进行结合,并进行了一些尝试,但当时该赛道在之前一直未能引起足够的关注,直到 2017 年,一款名为 CryptoKitties 的养成系链游横空出世,就此拉开了链游发展的序幕。

2021年可以说是链游,也就是 GameFi 火爆区块链领域的一年。自 Axie Infinity 发布以后,"P2E"极大保持了游戏的可玩性和玩家的热情,并带起了新的一波链游热度,于此同时,Axie Infinity 还极大促进了游戏工会和打金工作室的出现与发展,尤其是工会,其对链游的领域而言是一个全新的角色,尽管其对整个链游的影响还是未知数,但就目前而言,工会在链游中扮演了多重身份并带来了正向的影响。

面对个人玩家,可以通过流动性的方式,向其出租游戏的必要道具,降低了用户参与门槛;面对游戏开发者,可以起到支持早起游戏,帮助开发者对接社区;在其他方面,也可以起到带头创建游戏平台等等作用。

正因为 Axie Infinity 自带流动性的作用,因此在其发布并且爆红后,GameFi 逐渐取代链游,成为游戏领域的主流模式,我们正式进入 GameFi 时期。

2.2 GameFi 行业的分类以及市场

2.2.1 **可玩性** 作为游戏,可玩性是其本质,但目前来看链游与传统游戏相比, 其可玩性不算高,大多集中于以 NFT 为核心的游戏机制中。



- 2.2.2 **收益性** 2021 年 GameFi 所展现出的最重要特质就是收益,也是和传统游戏最大的区别之一,这既可以作为 GameFi 早起的激励,也可以是长期的卖点。
- 2.2.3 **社交性** 单机游戏的时代已经过去,现在的链游的关键属性之一就是社交,游戏内的合作、交流对于越来越多的玩家来说显得尤为重要,因此,不管是传统游戏,抑或是链游,都在建立更高的社交方式。
- 2.2.4 **持续性** 对于游戏来说,思考如何提升用户粘性即持续性是一个不可避免的问题,传统游戏或许会迭代玩法、游戏画质以迎合用户的喜好,而对于链游来说,能够提供持续性的不可或缺的属性又是什么呢,需要我们深思。
- 2.2.5 **拥有权** 这是链游与传统游戏最大的区别,作为去中心化的、基于区块链的游戏,无论是游戏 ID 还是玩家创造的游戏道具与收益等数据,均是归玩家个人所有,即使游戏不复存在,对于玩家而言,其数据依然保存在链上,所有权在自己手上。
- 2.2.6 **安全性** 无论是传统游戏,还是链游,安全性也是需要开发团队给予足够 重视的一环,而在链游中,开发团队需要考虑如何使用去中心化技术,不仅 保障用户的数字资产不被盗取,更需要保护用户的身份与隐私数据不被侵犯。

GameFi 是一种全新的游戏类型,数字经济并不会在游戏关闭时结束,进而模糊了游戏内部资源和现实世界资产之间的界限,对于世界各地的数十亿游戏玩家来说,GameFi 代表着一种范式的转变,一个将时间和所有权重新掌握在普通玩家手中的机会。



2.3 GameFi 行业的赋能与金融属性

GameFi 是 Game 和 Finance 的合成词,其在区块链上运行,旨在将游戏的乐趣与游戏内部经济的金融结合起来,区块链的分布式账本技术非常重要,不仅可以帮助玩家提供可验证的资产所有权,还可以在游戏内部和外部建立交易市场。

在这种新类型的游戏中,所有的游戏物体都在区块链网络上标示为代币,因此,在基于区块链的游戏中,每一把剑,每一件盔甲或每一块土地都可以归你或任何人所有,换句话说,在基于区块链的游戏中可,每个玩家既是参与者,也是所有者,完好游戏可以让你积累更多的游戏代币或者代表游戏的资产的 NFTs (非同质化代币), GameFi 的关键是,一旦获得这些资产,你就可以在市场上将其兑换为其他加密货币或者美元等法币,以获得可支配收入。

2.4 GameFi 行业的普及以及人群认知

边玩边赚(Play-to-earn)的概念并不新奇,但 GameFi 的其他方面很新奇,从广义上说,加密原语(如代币激励、智能合约)和游戏的结合带来了无数的可能性,借助区块链的可组合性,游戏 NFTs 可以垂直或水平的整合到游戏工作室的游戏内容中,某个游戏中的物品可以整合到其他游戏中,构建出一个巨大的世界,于此同时,在游戏之外,代币化的游戏内部资产可以用于其他目的,当前一些非常受欢迎的 NFTs 能够以相当高的价格出售,所以不难想象 NFTs 的发展受众度,基于这种估值,游戏 NFTs 可以作为 Defi 借贷协议的抵押品可,将之借给那些在游戏中完成任务时需要道具的玩家,或者用于作为某个排他性数字组织的会员资格等等。 NFTs 作为通过游戏赚取的金融资产的创新已经成熟,有待我们所有用户和参与者的充分探索,这也是为什么越来越多的加密用户涌入以及加入GameFi 生态的原因。



2.5 GameFi 行业的实践与探索,淘汰与留存

围绕 GameFi 的机遇非常吸引人,但在深入探究之前,我们必须了解为什么这是有意义的,GameFi 所发生的事情是一场长达数十年的趋势的延续,权利从游戏工作室转到玩家手中,边玩边赚(Play-to- Earn)是一种非常好的金融方式可,较低的准入门槛为边玩边赚(Play-to- Earn)游戏奠定了基础,玩家可以通过完成任务赚取金币来购买道具等,并将这些东西出售给其他游戏玩家来赚钱,这样的一种金融模式,玩家可以在互联网的一个小角落里建立自己的小型化数字经济,玩家可以对游戏产生一定的自主权。

游戏的未来将会朝着 GameFi+区块链的方向, GameFi 的潜力在于激励机制,拥有自己游戏资产的玩家将更有可能成为游戏的忠实玩家,并更好的管理他们所喜欢的游戏,

GameFi 的未来又会面临怎样的淘汰与留存呢?预测是有推测性的,但有趣的活动和开发工作正在以更快的速度发生,在这个新的加密领域,人们可以根据自己的意愿拥有资产,从游戏中赚钱,并与更广泛的社区联系,这是一个被广泛认可的引人注目的特征,虽然未来是未知的,但是有一件事是肯定的,到目前为止,GameFi 的参与者,行业高管、游戏工作室、投资者和玩家自己,大家的情绪与期待、热情与探索的情绪似乎都是相当乐观。



3.KAKA Warcraft 简述和愿景分析

3.1 KAKA Warcraft 简述

KAKA Warcraft 是一款区块链卡牌游戏,有趣也容易上手,前面我们已经对游戏与卡牌类游戏做了相关的介绍和说明,KAKA Warcraft 主要功能是与其他玩家决斗,内嵌玩赚(Play-to-Earn)生态金融模式,拥有神秘卡,重大赛事,电子竞技赛季等系列卡牌玩赚事件与活动,Play-to-Earn是我们游戏中最重要的部分,同时我们将建立我们的玩家 DAO,将部分游戏开发决策权交给社区,例如在未来我们将推出创收系统,玩家可以决定的游戏的新卡牌如何更新,从而让社区的玩家和游戏创作者获得相应的可观奖励。

3.2 KAKA Warcraft 诞生背景

KAKA Warcraft 游戏开发团队拥有超过 10 年的游戏经验,比如我们的制作人主导过超过7款游戏的制作,在传统游戏市场取得过很好的成绩,从2017年开始,他就开始关注加密领域,他也经常会在 Telegram 里跟大家分享一些游戏开发的进度,同时我们团队在金融和加密方面,也有专家,在合规方面,我们得到了香港一下拥有合规数字货币信托牌照公司的支持,是一个具有复合背景的专业团队。

我们认为加密游戏在未来会有非常大的增长空间,所以我们有共同的愿景和目标,做最优秀的卡牌游戏 KAKA Warcraft。

3.3 KAKA Warcraft 定位和使命

关于 KAKA Warcraft 这款游戏,我们对它的可玩性,非常有信心,因为它已经在



传统市场很好的证明了自己,第一次上线的时候,就拿到了 Google play 和 apple store 的推荐,同时受到了来自诸多玩家的支持。

欢迎大家关注我们,关注我们的合作伙伴,关注我们背后的机构,关注我们合作的平台,所有这些都将证明我们想要长久持续的运营这个项目,未来我们会持续公布 KAKA Warcraft 相关的所有开发进度和细节等,力求在业内积累稳定的客户群体,建立良好的口碑,未来我们会选择更多的方式与大家沟通交流。

从长远来看,无论是加密游戏还是传统游戏,都必须具备足够的可玩性,赚钱很重要,但是趣味性更重要,我们希望玩家在游戏中获得乐趣的同时也能够得到相应的奖励。

3.4 KAKA Warcraft 机遇与挑战

GameFi 在未来必然是一个持续被关注并且不断发展的潜力行业,在大趋势的热潮下,我们整个团队也将在行业发展的不同阶段,尽可能在这个领域打造属于我们用户的一套 GameFi 金融模式,以此来具备更稳定的盈亏规则和经济结构,集娱乐与财富相互平衡,行业的发展必然要面临一些挑战,项目的进展也并非是一路平坦的,打造更高质量的区块链游戏将是我们整个团队的一致追求。



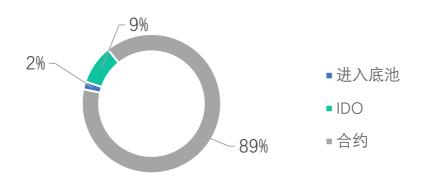
4.KAKA Warcraft Token 生态

4.1 代币发行

KAKA 作为 KAKA Warcraft 平台的治理代币,持有 KAKA 将能够参与 KAKA Warcraft 协议的生态治理,同时还可以在卡牌魔兽系列游戏中购买稀缺资源等,获得平台社区中的重要角色,创建用户玩家 DAO 治理与收益,以及参与 KAKA Warcraft 后续相关的工会、联盟、社区、流动池等相关的开发以及红利,KAKA 代币不仅具有补获价值的功能,还可以让更多的持有者参与到 KAKA Warcraft 生态的游戏治理中。

4.2 KAKA 分配比例

KAKA 总发行量: 110 万(上线薄饼)



- 20000 进入底池
- 100000 枚 IDO(公募未完成全部进黑洞进行消毁)
- 980000 合约 (每天产出 1000 枚, 进入 DAO 生态能量兑换, 当日 24 小时未 兑换完结余 KAKA 全部消毁)。



4.3 代币经济学

SWAP 交易 未达到 20 万持币地址之前只能卖不能买

交易手续费 (10%) • 5% 添加 LP • 5% 生态建设

4.4 KAKA Warcraft NFT 铸造

冒险:

玩家在每一场战斗中 KAKA 获得奖励的数量取决于你所属英雄的级别。

首期将限量开放 6 种不同形态英雄形态



英雄形态能量值:

奥格瑞姆	每日 0.5 个能量收益
迦罗娜	每日 1 个能量收益
古尔丹	每日2个能量收益
卡德加	每日 5 个能量收益
杜隆坦	每日 10 个能量收益
麦迪文	每日 25 个能量收益

每日产出的能量值将根据 KAKA 实时价值自动进入 DAO 生态能量兑换, 当日 24 小时未兑换完结余 KAKA 全部消毁, KAKA 每日兑换限额 1000 枚。



5.KAKA Warcraft 游戏竞技应用规划

5.1 构建卡牌多元生态,创新战略布局

KAKA Warcraft-GameFi 5 款系列游戏规划 游戏系列以有趣并且容易上手为基础,在 KAKA Warcraft 元宇宙生态你将拥有神秘卡牌,与真实玩家进行决斗,热血竞技,随时随地开展,人在哪里,棋盘就在哪里,海量魔兽搭配道具与魔法,给你不一样的竞技体验,拒绝枯燥,丰富玩法,还会有重大赛事比赛,可以获取丰厚奖励。

- 5.1.1 首款 Gamefi 生态游戏预计将于 12 月中旬正式上线,上线前将发售 6 种NFT 卡牌以及开启官网售卖,首款游戏上线之后将开启 NFT 交易和租赁功能,这款游戏的玩法非常丰富,兼具趣味性、好玩性与金融属性,同时我们将会开通代币交易、卡牌和道具 NFT 交易、卡牌和道具 NFT 租赁等功能,满足游戏参与用户多方位人性化的需求,首款游戏作为 KAKA Warcraft 系列 Play-to-Earn 经济模式的首次探索和实践,经过了我们所有技术团队人员的精心策划和投入开发,我们诚挚邀请您的参与。
- 5.1.2 KAKA Warcraft 第二款游戏将会以土地开发、买卖和租赁为主题,第二款游戏与第一款游戏是环环相扣的,为首款游戏的怪物和道具加持能量,在第二款游戏中,您的怪物将会有栖息、培育以及孵化升级的土地,您的游戏道具将会有修复、整理和租赁的土地,在游戏中你不仅仅扮演的是单个玩家的角色,同时也可以承载经销商、服务商、设计师的角色,您可以选择购买土地,选择与级别高的玩家为邻并且组建赛事团队,也可以在您的土地开展培训,招聘怪物培训师以及道具制作工匠,更加丰富怪物元宇宙生态,综合玩家的兴趣与财富两方面,同时会启动玩家排行榜和团队排行榜,KAKA通



证在这款生态也会加强流动性与消耗和销毁。

- 5.1.3 KAKA Warcraft 第三款游戏将在怪物、道具、土地等相关参与要素的前提上,整体游戏经济模式着重打造工会社区分红机制和玩家分红池奖励,游戏的玩法和综合性更强,届时我们将会提升项目的社交性、拥有权、安全性、持续性和收益多样性,卡牌怪兽系列元宇宙生态初具规模性和市场的竞争优势,同时平衡计算 KAKA 的市场供应、流通、消耗、回购和销毁数据,力求让更多游戏的玩家在完善的游戏中真正体会到 Play-to-Earn 的真谛,让游戏成为玩家的一种经济来源,在生态中打造财富平衡巡回机制,稳步过度到KAKA Warcraft 第四个阶段。
- 5.1.4 KAKA Warcraft 第四款游戏将将开启融合机制,集系列游戏生态、KAKA 代币全线流通,实现完全自由化 DAO 生态治理,届时我们将邀请玩家共创内容和玩法,不断扩大 NFT 的应用场景,创建一个全球公认的 NFT 数字资产,开发构建高度兼容的 NFT,由工会、社区和玩家通过投票完成决议以及自治化治理运行,同时引进更多技术等相关人才。
- 5.1.5 后续游戏的更新方案和经济模式,请及时关注我们的官网和社交网站, 一旦完成相关审核和测试,我们会第一时间进行公布。

5.2 KAKA Warcraft 生态重点推出机制布局

- 5.2.1 工会、社区激励分红机制
- 5.2.2 赛事玩家排名奖励机制
- 5.2.3 玩家分红池奖励、回购、与销毁机制



- 5.2.4 专项基金治理机制
- 5.2.5 优秀创意者和生态贡献者回馈机制

以上详细内容请关注官网,查阅推出时间、活动以及相关参与细节。

5.3 DAO 治理与分布式市场化自由运行机制

在我们的设计中,期待也希望通过 KAKA Warcraft 市场的良性健康运行,实现 KAKA Warcraft 从根本上以民主化和透明化决策方式运行,实现分布式管理、投票以及分红所有权的相对公平,采用全新的组织协同方式,通过智能化管理手段和通证经济激励,使 KAKA Warcraft 在设定规则的基础上实现自运转、自治理、自演化,而不受中心化机构的控制,这也是为什么从一开始我们推出了工会参与和分红机制、玩家赛事和奖励机制等作为 DAO 治理的初期尝试,随着 KAKA Warcraft 游戏策划和经济模型的不断运行和完善,我们的工会和成员在持续收益的基础上才会更加激发对 KAKA Warcraft 的信任感和参与热情,在通证的激励机制下,每个工会和成员更愿意发挥各自的优势,这才能够带来更强大的协同效应,做好激励层和管理决策层,是全面实现 DAO 治理中不可缺少的环节,我们期待与各位用户一起打造 KAKA Warcraft 数字经济体。



6.KAKA Warcraft 时间轴规划

2021年10月, KAKA Warcraft-GameFi 方案正式立项进入讨论阶段。

2022年6月, KAKA Warcraft 白皮书正式推出并同步进入技术开发。

2022 年 7 月, KAKA Warcraft 首批 NFT 卡牌发行。

2022 年第三季度和第四季度,完成首次 IDO 发售。

2023 年第一季度,推出聚合性的元宇宙生态平台 KAKA Warcraft。

2023 年第二季度,首款 KAKA Warcraft 游戏正式上线,正式开启 Play-to-Earn 经济模式,KAKA 进入区块链金融市场。

2023 年第三季度,完成 KAKA 在 GameFi 领域的市值估值指标,以及机构轮的相关考核和规划,同时社区运营与扶持计划同步进行。

2023 年第四季度,第二款 KAKA Warcraft 游戏 Land 系列推出。

2024 年第一季度和第二季度,第三款和第四款 KAKA Warcraft 游戏推出。

期间相关细节调整与更新,可关注我们的官网,为了更加完善的运作 KAKA Warcraft 相关生态,本白皮书的内容并不是一成不变和足够完善的,在开发过程中基于运营、市场、开发难度、推出时间等综合因素考虑,请各位用户尊重我们的调整,技术开发团队必将为您打造一个值得信赖和长期跟随的 GameFi 平台。



7.风险把控与免责声明

加密资产具有较大的投资风险,投资者需充分了解这些风险,并根据各自的风险 承受水平进行投资。在 KAKA Warcraft 的开发、维护和运维过程中会存在各种不可预知或不可抗的风险。除本白皮书所述的内容外,每个有意向参与或已经参与到 KAKA Warcraft 项目的用户都应该仔细查看、理解并仔细考虑相关风险之后再决定是否继续参与到 KAKA Warcraft 项目的发展中来。

以上为 KAKA Warcraft 白皮书所有内容,根据技术支撑体系的优化升级、丰富和完善,以及社区用户的普及度不断增加,我们也会对相关内容做出相关的调整和更新,以更加适应平台的运行化发展要求。

感谢您的阅读,以及对 KAKA Warcraft 所有技术团队的支持。