

# 酷游链

[HTTPS://KU.IN](https://ku.in)K

WHITE PAPER

白皮书



# 目录/CONTENTS

<b>摘要</b>	<b>1</b>
<b>游戏行业现状分析</b>	<b>3</b>
1、全球游戏市场现状	1
2、面临的严峻挑战	5
3、区块链赋能	6
<b>全球区块链游戏数据</b>	<b>8</b>
1、以太坊游戏数据	8
2、游戏用户稳步增长	8
3、游戏数据头部效应	10
4、展望区块链游戏	10
<b>酷游链赋能游戏产业</b>	<b>13</b>
1、如何赋能游戏产业	13
2、游戏与通证经济	14
<b>酷游生态</b>	<b>16</b>
1、名词释义	16
2、酷游链价值	17
3、生态/商业架构	19
4、Token分配	21
5、生态发展/社区推广	22
6、Token价值投资意义	29
7、发展路线	31
<b>创始团队</b>	<b>33</b>
<b>免责声明</b>	<b>35</b>



# 摘要

在区块链发展的初期，产业生态以比特币为代表的数字货币为主。

2014年起，区块链的影响扩散到广义金融领域，在清结算、跨境支付、资产登记等领域应用层出不穷。

区块链与传统金融结合，在提升交易效率、降低交易成本方面大显身手。以太坊的出现提供了图灵完备的区块链底层，帮助开发者便捷地创建包含状态和完备逻辑的智能合约，大大降低了区块链项目的开发成本和技术门槛，使区块链的分布式、去信任的机制等广泛运用到金融之外的知识产权保护、供应链管理、公共管理、公益等各个领域。

区块链本身并不神秘，只有真正的产业场景落地才能彰显其内在价值。2017年末，游戏为区块链与产业的融合打开了一扇大门。



游戏产业绝大多数环节都是纯数字化的、虚拟化的。游戏世界原本就存在用户社群、虚拟商品交易、代币结算，也与区块链应用的很多要素不谋而合。区块链的运行原理决定其自发性和不可篡改性。区块链



的交易信息采用非对称加密，保证了交易信息的准确性和安全性。非对称加密除了保证信息的安全性之外，还可以进行身份验证，确保信息的准确性。

我们希望借助于区块链技术中的“公开、公正、公平”特点，解决传统游戏设计中由于黑盒、暗改、玩家地位不对等问题带来的玩家对运营方的不信任感问题，同时使用游戏化的方式普及区块链概念，玩家将在游戏道具的获取和交易中体会到区块链账本、智能合约相关的功能和机制。



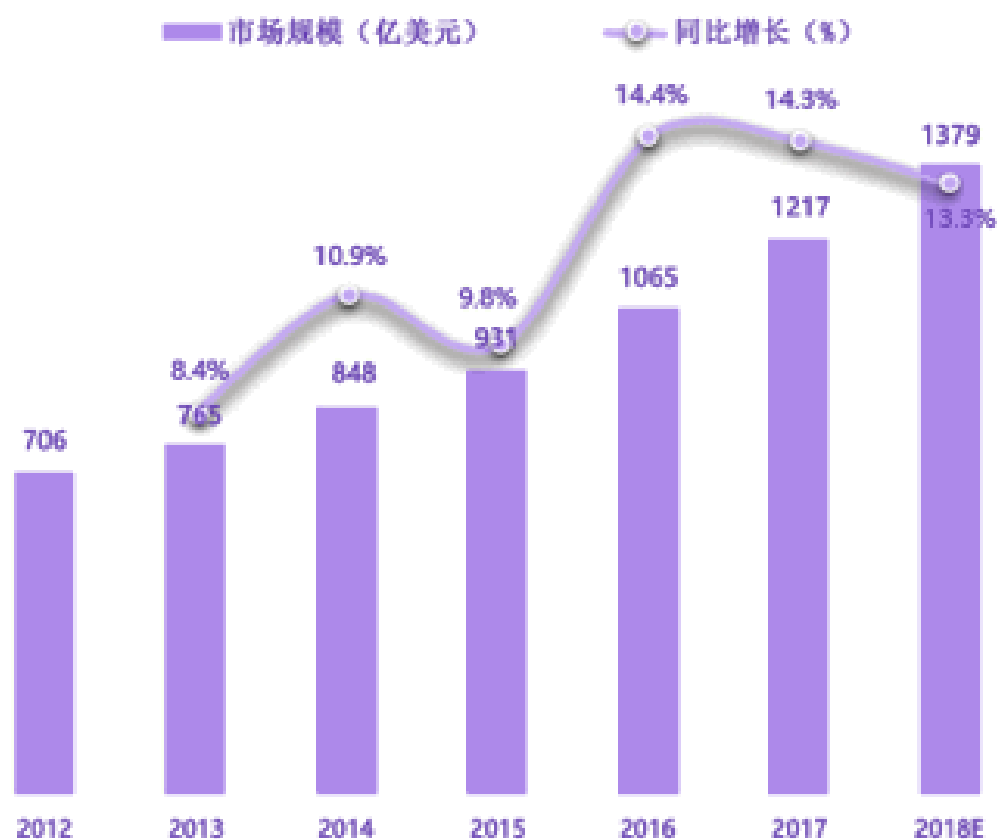
# 游戏行业现状分析

## 1、游戏市场发展现状

随着全球互联网的发展以及电脑、智能手机、平板电脑等电子设备的更新换代，网络游戏载体、类型不断丰富，游戏品质不断提高，各细分游戏类型均有庞大的受众群体，全球游戏市场迅速崛起，市场规模逐步扩大。

根据Newzoo数据显示，2012年，全球游戏市场规模还仅为706亿美元，到2017年，全球游戏市场规模已达1217亿美元，增长了72.4%；预计2018年，全球游戏市场规模将进一步增至1379亿美元。

图表1：2012-2018年全球游戏市场规模及增长  
(单位：亿美元，%)



资料来源：Newzoo 前瞻产业研究院整理



从区域分布来看，目前亚太地区仍是全球游戏市场的增长引擎。2018年，亚太地区游戏市场规模将达714亿美元，占全球市场比重达51.8%，同比增长16.8%；北美地区其次，市场规模约达327亿美元，占比23.7%，同比增长10.0%；拉美地区市场规模增长仅次于亚太地区，达13.5%。

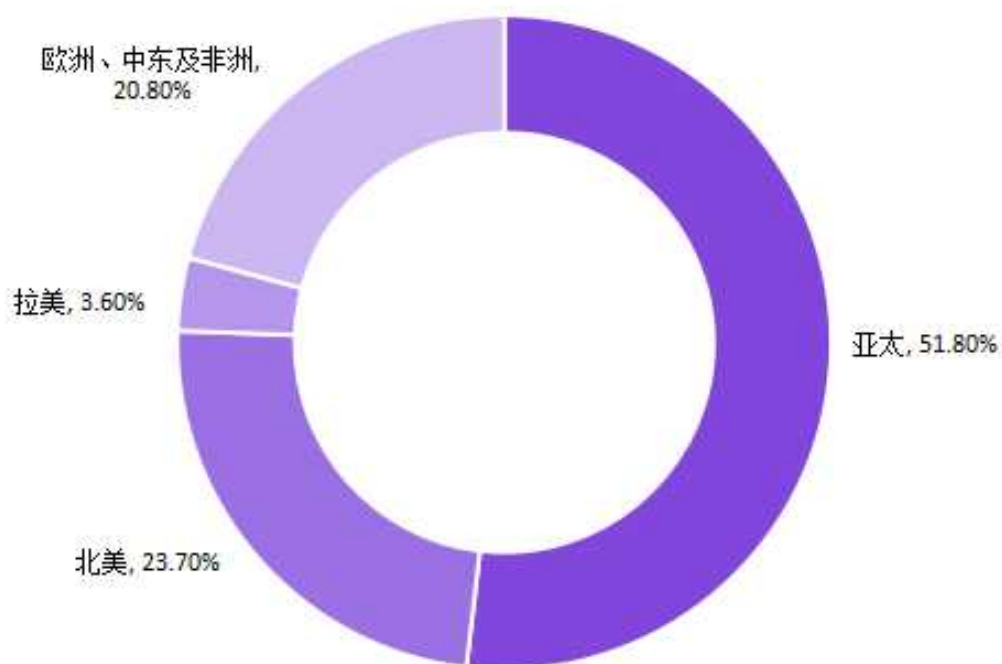
图表2：2018年全球各区域游戏市场规模及增长（单位：亿美元）



资料来源：Newzoo 前瞻产业研究院整理



图表3：2018年全球各区域游戏市场规模占比（单位：%）



资料来源：Newzoo 前瞻产业研究院整理

未来几年内，亚太地区人口红利仍将持续推动当地游戏市场快速增长。相比于其他地区，亚太地区人口基数庞大，而互联网用户渗透率在全球最低，2017年仅为44.63%，仍有较大上升空间；同时该地区游戏需求强烈，2017年游戏用户渗透率达63.45%，位列全球第一。

从游戏类型来看，近年来全球移动游戏产业发展迅猛，已成为最大的游戏细分市场。根据CNG数据，2015年，全球移动游戏市场规模为314.67亿美元，到2017年已增长至560.28亿元，增幅超过78%；预计2018年，全球移动游戏市场规模将再次提升至632.01亿美元，突破600亿美元大关。



图表4： 2015-2018年全球移动游戏市场规模（单位：亿美元）

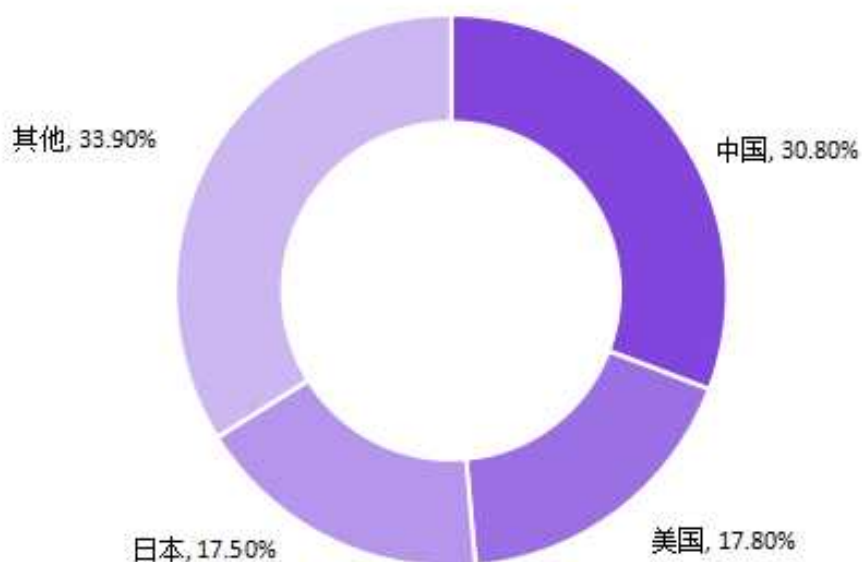


资料来源： CNG 前瞻产业研究院整理

其中，中国有着全球最大的移动游戏，2018年中国移动游戏市场规模将达到194.4亿美元，占全球比重达到30.8%；美国其次，市场规模约为112.7亿美元，占比17.8%；日本第三，市场规模110.6亿美元，占比17.5%。



图表5：2018年全球移动游戏市场分地区占比（单位：%）



资料来源：CNG 前瞻产业研究院整理

## 1.2面临严峻的挑战

全球众多大型开发商和发行商赚得盆满钵满似乎描绘了一个游戏行业的美好景象，但在冷静下来观察之后可以发现，该市场依然面临着一些严峻的挑战。














对于初入者而言，这是一个受到严格监管的行业。受制于全世界各国的《未成年人保护法》，强制游戏运营者在有限的时间向16岁以下的未成年人提供互联网游戏服务。这极大地限制了青少年玩家的游戏时间，并对电竞行业也产生了遏制作用。

游戏行业利润丰厚也不是一个秘密，行业内有非常多想要进入这一市场的企业。西方的开发商以及发行商如《2048》的开发商Ketchapp，其旗下手游Rider在韩国的手游下载榜中排名第5，而来自日本和中国的竞争对手在韩国市场畅销榜上争得如火如荼。但在一个成熟且饱和的市场中，能够争夺的利益其实很少。



## Top Mobile Games in South Korea for 1H 2018 • App Store and Google Play



Downloads			Revenue				
1		PUBG Mobile	PUBG Corp.	1		Lineage M	NCSOFT
2		Free Fire	Garena	2		Black Desert Mobile	Pearl Abyss
3		Knife Hit	Ketchapp	3		Lineage 2: Revolution	Netmarble
4		Friends Marble for Kakao	Kakao	4		Modoo Marble for Kakao	Netmarble
5		Rider	Ketchapp	5		Ragnarok M	Gravity
6		We Bare Bears Puzzle	Sundaytoz	6		Seven Knights for Kakao	Netmarble
7		Pixel Art: Color by Number	Easybrain	7		Overhit	Nexon
8		Black Desert Mobile	Pearl Abyss	8		Three Kingdoms M	Efun
9		Love Balls	Super Tapx	9		Girls' Frontline	X.D. Global

2018下半年AppStore和GooglePlay韩国地区下载榜及畅销榜

韩国游戏开发商只是全球游戏开发商的一个缩影，纵观全球，游戏市场都在积极探索新技术、新模式、新思路，这或许会影响整个全球市场格局，以此来占领游戏市场制高点。

## 1.3区块链赋能：新的高价值市场机会





区块链形成了全球分布的有高付费意愿的用户群体，为游戏 ARPU 提供了更多的挖掘空间。

区块链行业发展尚处于初期，尽管出现了 ETH、EOS 等头部项目，但最终的生态格局还远未稳定，对于新进入者是一个机会更加公平的市场。

在全球范围内，区块链的用户数已经超过3000万，而区块链游戏在2017年末开始出现，并在2018年初如雨后春笋般的涌现，这里将是一个全球化的新市场，有着优质的用户群，给游戏厂商一次新的公平起点的机会。

### 1.3区块链赋能：新的高价值市场机会





# 全球区块链游戏数据

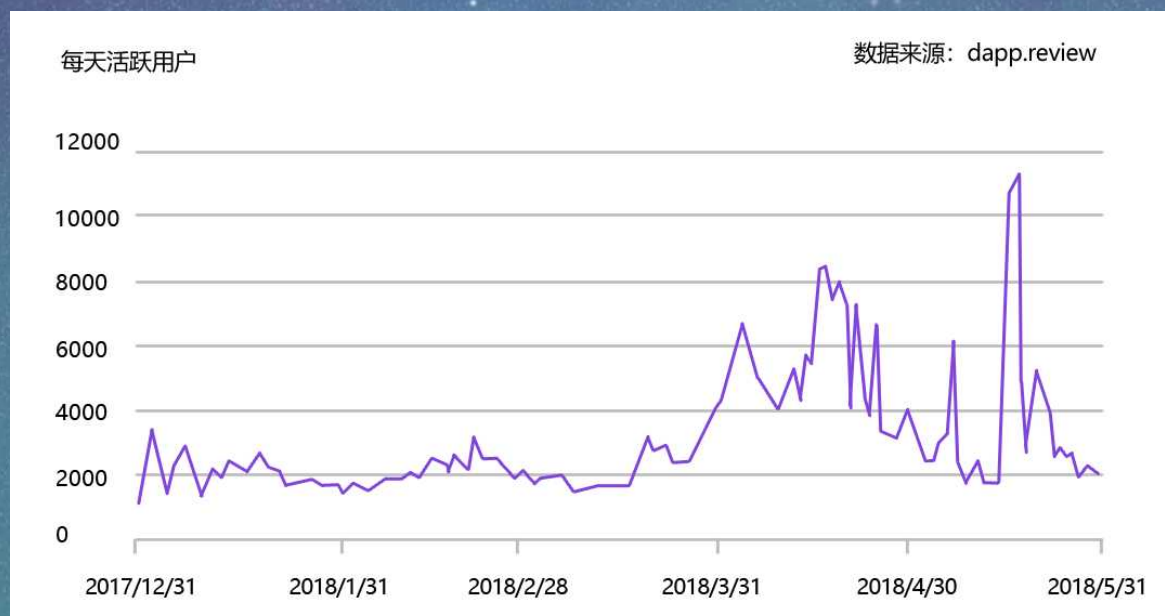
## 1、以太坊游戏数据分析（2018年1月-5月）

从 2017年11月下旬 Cryptokitties（迷恋猫）横空出世，接下来的半年里在以太坊上诞生了一个又一个区块链游戏，下面用数据来回顾一下2018年1月到5月这段时间内以太坊上的区块链游戏表现。



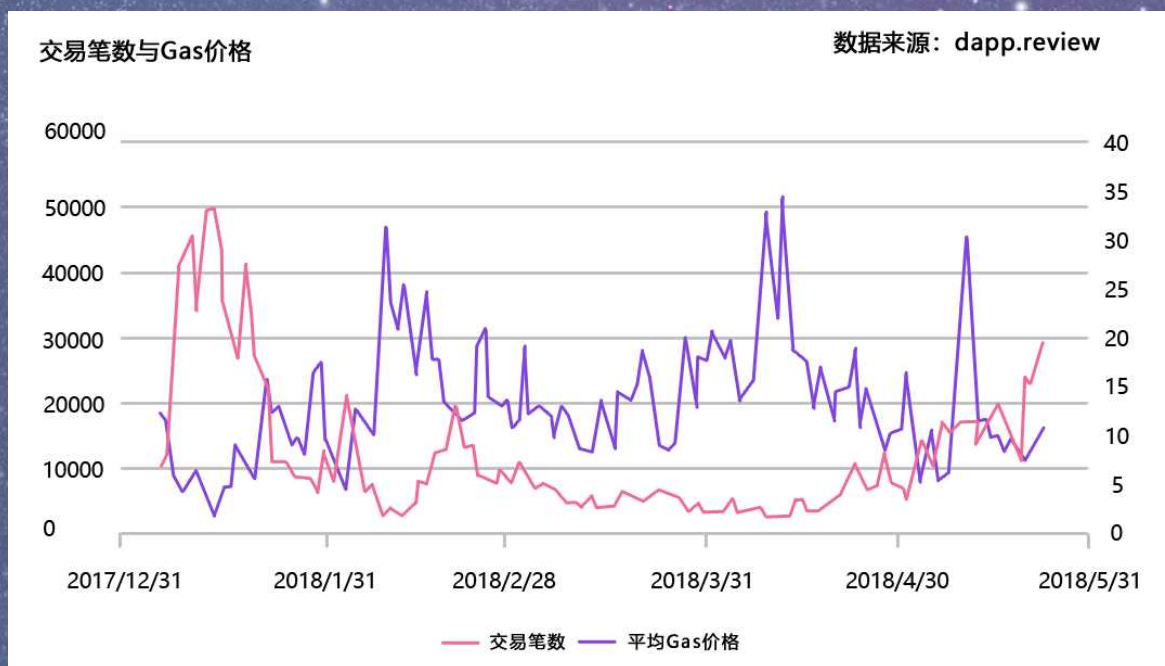
这5个月内，DappReview 监控了总计339个以太坊上的游戏类应用，总计产生了23万 ETH 的交易流水，参与的玩家数量总共11万个以太坊地址。

## 2、用户量稳步增长，交易量受Gas价格影响





游戏玩家活跃数从08年1月2月平均日活 2000 左右，稳步增长到4月5月的4000-5000日活。这里面一方面是游戏数量的增加，一方面来自于更多玩家的关注。

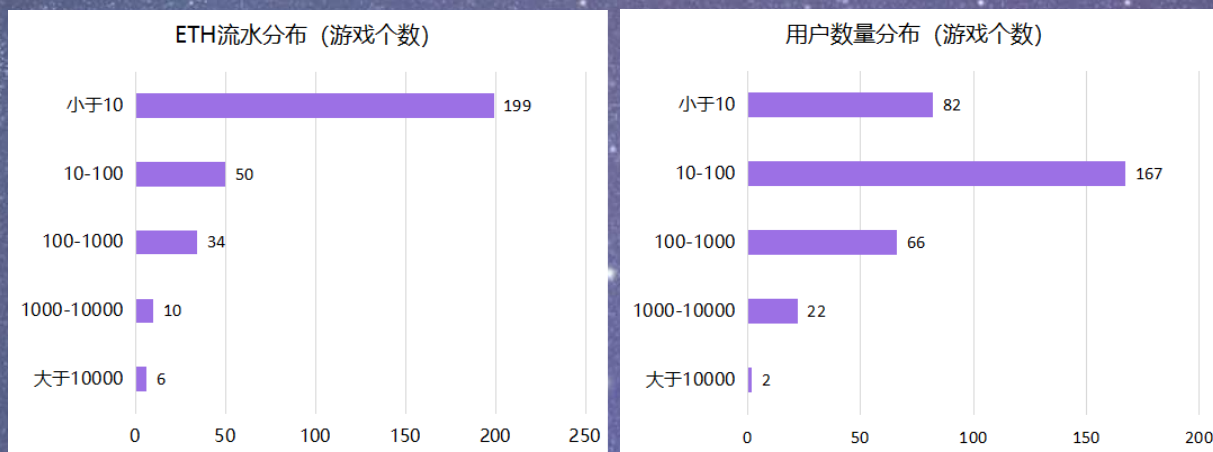


以太坊上每一笔交易都需要付出一笔燃料费 (Gasfee)，燃料费的平均价格反映了此时以太坊上交易的数量是否拥挤，由于以太坊上除了这些游戏之外，还承载了代币之间的转移、交易等其他使用方式，在游戏中，高昂的燃料费会降低玩家的游戏意愿（比如，为了卖出一个价值 0.005ETH 的道具，需要花 0.01ETH 的燃料费，这明显是不划算的）。

因此我们看到了游戏中交易笔数与燃料费的价格呈负相关，在1月和5月燃料费高昂时，游戏交易笔数产生了下滑，在4月份燃料价格低点时，交易笔数达到了高峰。同时在活跃用户趋势图中，也不难发现，5月份的燃料费对于游戏用户的活跃也造成了很大的影响。



### 3、游戏数据头部效应明显，ARPU 较高



从 ETH 流水和用户数量分布来看，头部效应明显，超过1000 ETH 流水的游戏总计只有16款，超过1000个用户的仅有24款，绝大多数的游戏流水小于 100ETH，用户数低于100。

由于区块链游戏中天然有了交易的属性，绝大多数游戏中的资产是可以由玩家之间进行交易的，所以 ETH 流水中有很大部分是玩家之间的交易流水，开发商仅在其中抽一笔2%-5% 之间的交易费用。ARPU 的计算并不能单纯地使用 ETH 流水去除以玩家数量。

区块链游戏的虽然玩家不多，但是目前的这些玩家群体都是高付费意愿和能力的用户。

### 4、 区块链游戏 1.0时代回顾

2017年11月横空出世的 CryptoKitties（迷恋猫）成为以太坊上第一个现象级的区块链游戏，也是至今为止生命周期最长的游戏类 DApp，曾创造了单日 14000+日活跃地址记录（2017年12 月09 日），一度造成以太坊交易堵塞，截止到4月30日总交易额为43067.04ETH。



从传统游戏玩家的角度来看，这并不是一个真正意义上的完整游戏，仅仅是区块链的“交易属性”和“资产唯一私有的特性”给人们带来的新鲜感。同时这也是第一个从游戏机制到 UI 设计来说，整体“完成度”较高的区块链游戏，其他同期的小游戏 DApp 基本是在原型或者 demo 阶段。

加密猫的里程碑意义在于，它证明给所有人，在以太坊上并不是只有代币发行这一个应用，有更大的想象空间和场景可以去发挥和创造。目前加密猫依旧保持每天约4000左右的交易，300-500之间的活跃用户。币市从08年1月底开始进入熊市，这间接地促成了2 月-4月这段时间内几款游戏的走红。

博彩类游戏，因为有了透明的智能合约，玩家可以检查代码清楚的知道庄家优势是多少，有没有作弊，这类游戏2月时在国外非常火爆。虚拟资产交易类，虚拟资产以 ERC 721代币的形式在以太坊上进行发行和交易。其中最现象级的游戏莫过于 CryptoCountries（加密国家），在18年2月份期间创造了 7 天 4.5 万 ETH 交易流水的天量记录。

2017 年 11 月至 2018 年 8 月是区块链游戏的 1.0 时代，主要有以下几个特征：





## 5、 区块链游戏 2.0 时代开启

从08年 10 月开始，区块链游戏的迭代速度明显加快，区块链游戏已经正式进入了 2.0 时代，跟1.0时代相比，主要的特征在于以下几点：

5.1 中小型游戏厂商跑步入场

5.2 画面精良

5.3 游戏性增强，游戏种类多样化

5.4 预售发行，快速开发

5.5 早期红利，快速盈利

5.6 投融资机会逐渐出现





# 酷游链赋能游戏产业加速发展

## 1、如何赋能酷游链游戏

### 1.1 游戏资产的所有权和流通性

在区块链上，玩家可以拥有游戏内的资产，而这些资产则有更广泛意义上的流通性。传统游戏中的积分、道具、武器、角色往往全部归开发商所有，也因此中心化的开发商有更大的权力对这些资产进行大刀阔斧的改动，甚至随意处置。游戏内的资产往往只能局限于这一个游戏内部进行流通，出了游戏之外，似乎毫无复用的价值，也从技术层面很难被再次赋予应用场景。

在区块链逻辑下，一旦游戏内的资产上链，这些积分、道具、武器、角色完全可以归属到玩家的区块链地址下面，玩家对于这个地址以及其下面的资产拥有所有权。

### 1.2 资产随时随地交易

大量的游戏是不具备道具交易功能的，当然这么设计很多时候的初衷是为了避免游戏内经济机制的混乱、延长用户游戏时间、增加开发商的收入。假设以上并不是开发者所担心的问题，那么“道具上链+移动钱包”可以实现两个用户随时随地在线上线下进行。你跟好友在吃饭时聊到最近的一个 PC 端游戏，打开手机钱包，看看彼此有什么样的武器装备，完成一笔交易的体验就像一次微信扫码支付一样简单，晚上回到家，打开 PC 登录游戏，交易完成的道具早已躺在了你的装备栏里。

### 1.3 游戏资产复用

资产上链后因为挂在每一个玩家的地址下，对于开发商来说可以轻松复用其他游戏的资产进行二次改造或者实现跨游戏复用。



### 1.4新的用户获取方式

传统游戏下，新的游戏往往需要重新获取用户，或者用老游戏给新游戏导流。区块链可以打破这种方式，降低获客成本，比如用户都是潜在可以直接转换过来的游戏玩家。只要参与这个游戏可以直接获取一定的奖励，可以是角色、宝箱、道具等等，验证方式只需要用地址登录读取一下链上数据即可。

### 1.5 改变游戏开发商与玩家之间的关系

在大部分时候，游戏玩家和开发商往往是站在对立面的，一方想寻找游戏的不平衡性赚取游戏中的声望和获得游戏中的快感，另一方则通过修改游戏机制调整参数不停一遍又一遍洗用户，榨取用户的价值。

而区块链则改变了生产关系，在游戏中，开发商与玩家的关系将发生本质的改变。传统游戏运行在中心化服务器上，开发商指定规则，玩家尝试突破规则。如果游戏运行在多个节点上，而部分节点由玩家运行并给与一定激励，这样的游戏生态就会更加繁荣。

开发商跟游戏玩家有可能形成一个社区，一个共识。当部分节点交付给游戏中的 KOL 时，游戏厂商的部分利益将跟游戏社区的利益高度一致，忠实玩家会自发地去维护游戏的平衡性，帮助开发商获取用户，延长游戏的生命周期，共建整个社区。

## 2、真正的机遇 – 游戏碰到通证经济

游戏中但凡资产上链就需要建立一个Token经济，就意味着游戏中的金币系统会间接的与现实中的货币挂钩，如果资产Token可以无限增发，那对应的游戏资产可能无限贬值Token经济是需要设计的，这个设计要围绕着宏观和微观，与游戏中的玩法机制相结合，Token如何产生、如何分配、如何消耗、如何销毁、如何与游戏道具产生对价、如何兑换其他生态的通用Token，比如KU，或者ETH？



如果我们把KU、ETH类比为美元，把在链上运行的一个游戏中的Token类比为某个国家的货币，完全可以促进这样的链上游戏的经济体系朝着正向发展。并且能给玩家带来更多的激励，能够让游戏资产流通和升值。



# 酷游链生态发展



## 1、如何赋能酷游链游戏

KU：由KuChain酷游平台发行，是一种可流通的加密数字资产；

KuChain酷游生态：简称游戏王国。是基于KuChain区块链操作系统作为底层框架的基础上进行构造。游戏王国每两个月盈利的20%用于“回购并销毁KU”，并开放代币“燃烧”降低费率的机制。

## Ku与KuChain的关系

用户可通过酷游链完成内容发布、版权众筹、IP 交易等等，是涵盖游戏项目的研发、运营、发行为一体的社区平台，平台上的代币KU作为这个流程的润滑剂，无论是发行游戏、还是IP交易、包括投资，都靠平台代币来定价，而代币KU来源于挖矿和用户对整个生态的贡献，所以是一个很完备的游戏生态圈。通过代币激励的方式解决常见的平台垄断问题，可以促进游戏开发者和玩家参与的积极性，传统游戏平台可能会被这种去中心化的区块链平台所替代，更多的回归到提供服务本身，而不是靠垄断流量来获得利益。

综上所述，KU作为一种可交易的数字资产，其本质是酷游生态的所有权，并伴随着平台价值一同成长。

KuChain酷游操作系统与游戏应用商店的结合将是真正意义上的“区块链+”，实现传统商业模式和产品的“区块链+”时代。



KU的一小步，将会是区块链领域的一大步，也将是人类社会区块链变革上具有开创性纪念意义的一章。这是一个充满想象力的“十二星座”区块链星空时代。

## 2、酷游链作为游戏公链的价值意义

### 1.1 KU支付作为结算方式

初期基于ERC20协议发行的KU很容易交换和兼容可用于不同的项目和平台，KU持有者可以完全控制资产并且跟踪到任何地址任何数量，其流通路径可在区块链浏览器中查询。

中后期，采用石墨烯区块链底层开发的酷游公链正式发布上线后，具有转账速度快、吞吐量高、稳定性强、功能完备、易操作等特性。作为用户，在体验感上与操作传统游戏别无二致，在隐私保护上，将自主掌握游戏数据/资产，并且可以享受“劳动即价值”。

### 1.2 道具的去中介化、去代理交易

解决了玩家之间道具脱离游戏在链上交易、甚至是不同游戏里交易的问题。由于这个过程是去中介的，玩家就不需要像Skins、C5game这样的道具交易平台了。用户也不再需要把账号密码给到一个交易平台上的代理人，规避风险的同时也提高了效率。

### 1.3 游戏开发者新的变现方式

区块链赋予了游戏资产的稀缺性和可确权性，我们看到大量通过资产预售赚取到了第一笔不菲的收入，有利于游戏开发者可持续维护、更新、发展。

### 1.4 关键规则上链运行

关键规则在区块链上以智能合约的形式实现，在区块链浏览器的支持下，规则对玩家是公开、透明的。



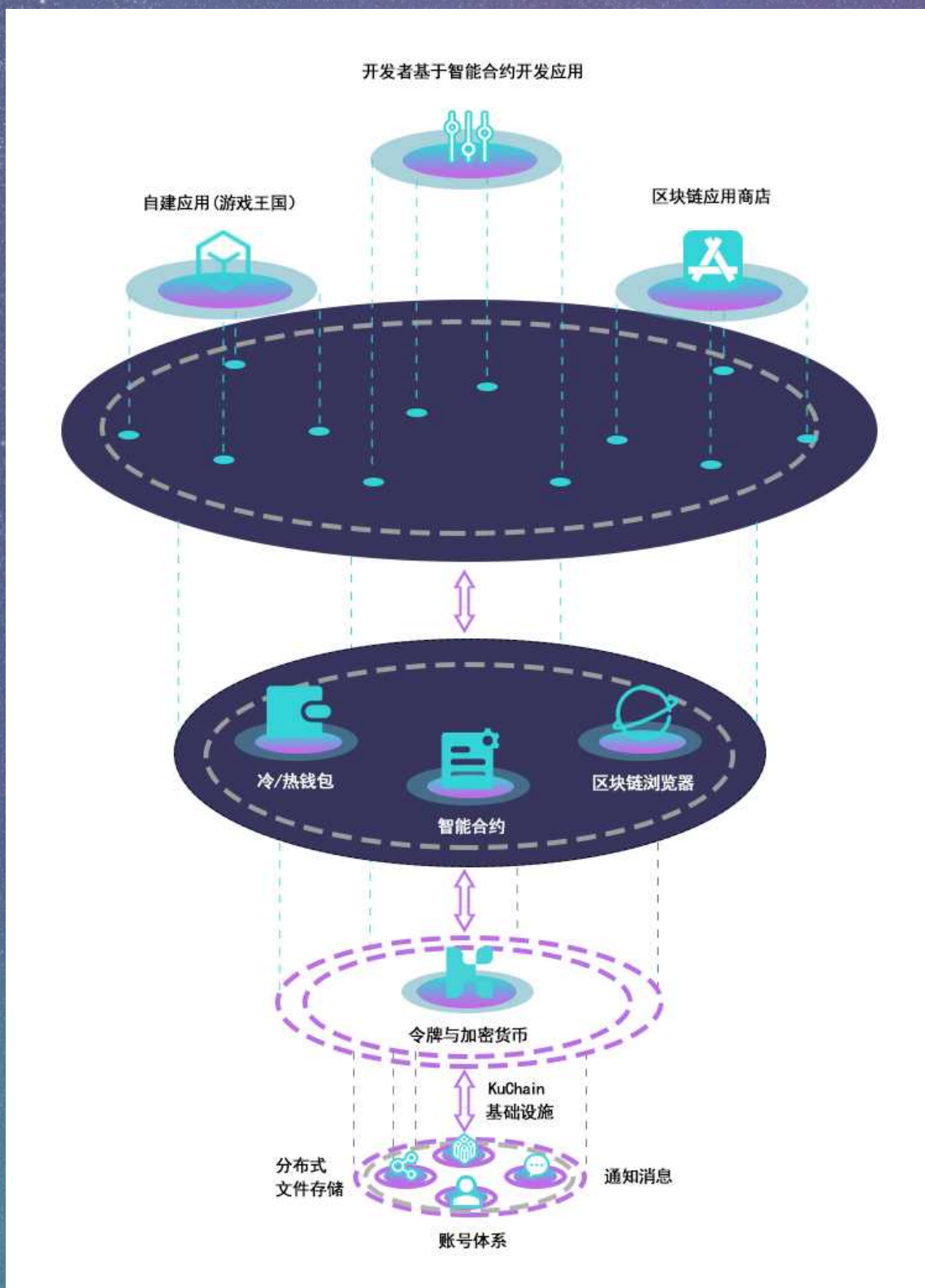
### 1.5 游戏整体上链运行

区块链游戏的最终形态可能是游戏整体上链运行，游戏的全部逻辑代码都在链环境中执行，并由去中心化的区块链网络承载和存储数据，在这个场景下需要可信、高效、无延迟的运行容器与轻量级的节点，用于游戏的运行。但是，目前业界尚无决定性的技术方案，各种链的性能和算力目前都不可能支撑。

对于区块链+游戏，酷游链会赋予游戏更多的可能性和突破点，但本质依旧不变。也只有在行业早期，每一个人都有入场的机会和入场的姿势。



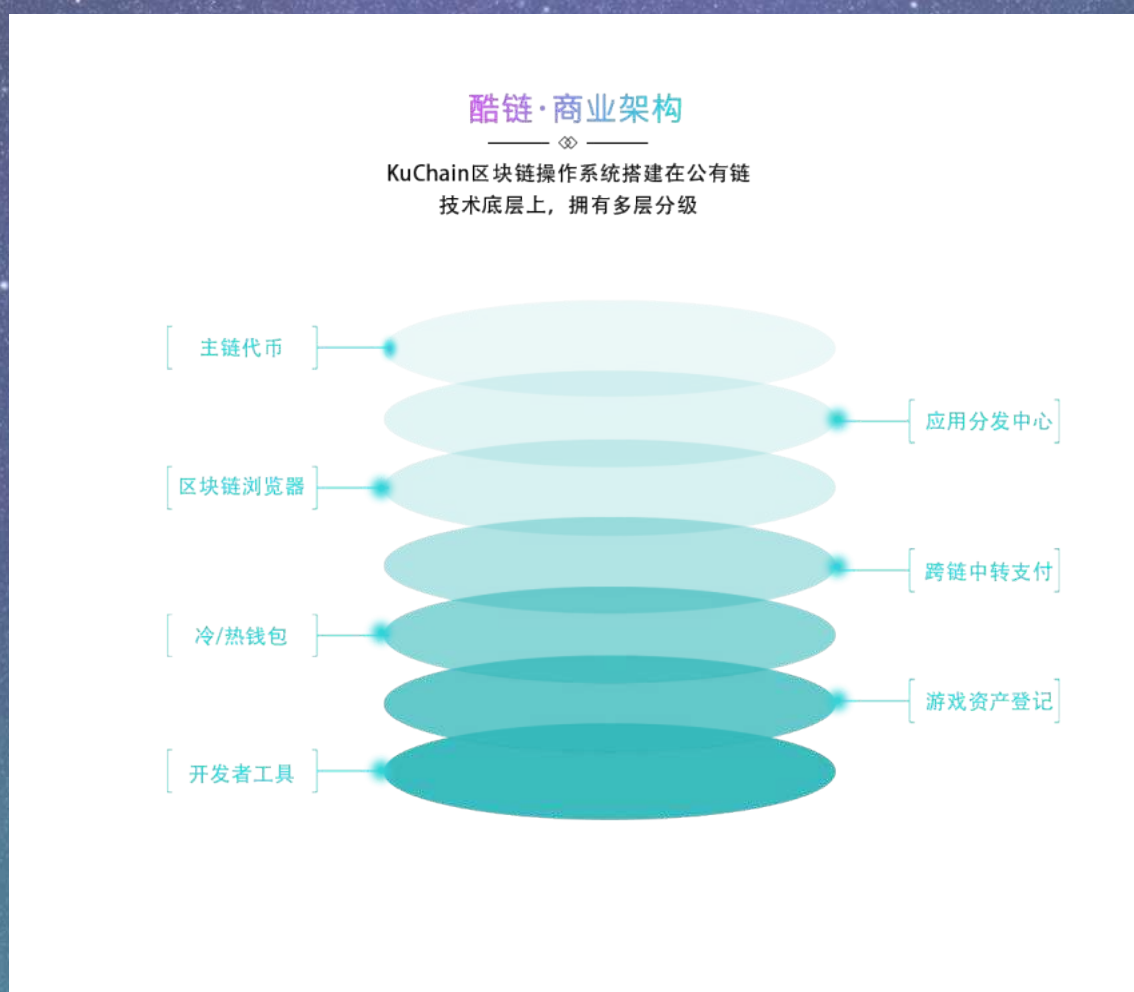
### 3、技术架构





简述：如上图所示，在最底层我们提供了KU基础设施（包含分布式文件存储，账号体系，消息），再往上一层，我们发行了KU令牌&加密资产。再到上方的合约层，我们开放了官方提供的冷/热钱包和区块链浏览器，并开放了对外界开发者的智能合约。再到上方的应用层，我们自建了一个大型应用场景（既酷游生态系统，又称游戏王国），以及对外界开发者提供了区块链应用商店，帮助他们进行应用分发。

## 商业架构





## 4、代币分配



代币名词：KU

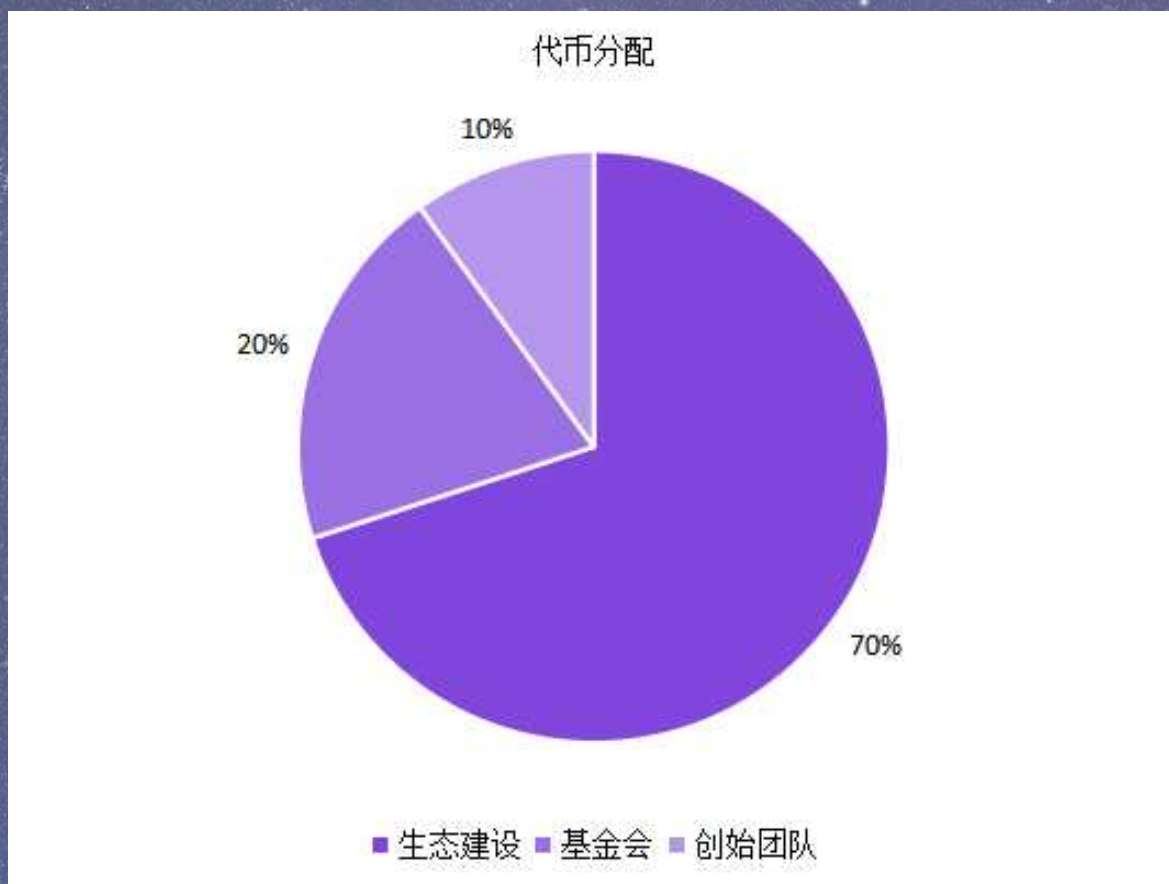
总量：1200,000,000枚，其中：

社区激励/生态建设：840,000,000，70%，用于社区生态合作伙伴激励以及项目未来生态拓展。

创始团队：120,000,000，10%，作为创始团队激励，分四年逐年25%释放。

基金会：240,000,000，20%，用于基金会长期运作的储备资金，长期锁定根据项目发展情况释放使用。





## 5、生态发展/社区推广

KUID是酷游链通过区块链技术使用户能够在分布式账本上持有的唯一身份识别码，也是进入酷游生态的通行证，即参与酷游生态及游戏王国各类DAPP可统一使用KUID身份授权验证，随着酷游生态的发展，KUID的作用会越来越明显。



以wechat为例，用户使用各类互联网服务，常常会直接选择wechat的第三方授权登陆/注册，以统一身份，免除逐个平台账号登陆/注册的麻烦。



## 如何创建/激活KUID

通过其他KUID邀请创建，并激活KUID，需支付200KU；

## 邀请奖励

直接邀请用户创建并激活KUID，将获得激活费用40%的KU奖励，每个KUID可以无限邀请；

## 体系奖励

激活KUID的45%将用于体系奖励，分为9等份，每份5%；

当直接邀请3个KUID后，即可享受体系奖励权限；

其上方的9个直接邀请关系的KUID，将有机会获得此部分奖励；

## 直接销毁

激活费用的15%KU将直接销毁，每10天由智能合约自动执行，销毁记录可在链上可查，以此可降低KU流通量，有利于KU的价值稳定和良性增长。

## 酷游•十二星座•集卡







为了推进酷游生态的发展，平台基于酷游“十二星座”计划开展了多个板块的布局，分别是星座大战、星座配对、星际节点、星空联盟、星座屋、星空乐园等等。





5.1星座大战，即“星座占位赛”。用户持有USDT参与每期KU的占位申购。在“星座占位”页面输入你想要申购的KU数量；

- 1、选择自己心仪的星座；
- 2、每个星座占位池每期限量申购，共100期，每期释放的KU数量递减，意味着每期USDT申购KU的数量递减，而KU价格递增；
- 3、首期占位比例为1：10；
- 4、参与占位申购的USDT有10%将通过推广体系分配；
- 5、占位前10期，将在原比例上享有10-50%加成奖励；

5.2星座配对，用户可自由将KU投入“星座配对池”参与。同样的KU通过配对得到的USDT数量比从二级交易市场KU/USDT交易获得的USDT的数量多出20%-200%。

- 1、进入“配对池”，投入KU；
- 2、选择星座翻牌；
- 3、根据配对成功与否，获得不同比例的USDT；
- 4、参与配对的KU有10%将通过推广体系分配；
- 5、配对期数=占位期数-1；

举例：白羊座用户翻牌抽中狮子座/射手座，即配对成功，配对比例在基础值上增加，最高200%；抽中其他星座，即配对失败，配对比例为基础值……（详见星座配对图）



酷游生态以“星座配对”为驱动，积极发展生态，极致打造溢价获取USDT的体验，是社区发展的强大利器。每期配对的KU全部销毁，直至剩余KU为1.2亿枚。用户持有KU等于拿到了幸运入场券，可以从配对矿池溢价获得USDT（20-200%），如果配对没有获得USDT，每期配对结束之后，KU将退还给用户。

### 5.3 星际节点（POS挖矿）

节点搭建规则：

不同节点投入KU数量不同，共分三类；以KUID作为参与节点搭建的唯一凭证，挖矿收益释放到相应账号；每个账号只能搭建一个节点。

节点算力=投入数量\*算力基础值\*挖矿时间系数

节点类型	投入数量	算力基础值	挖矿时间系数	
			运转时间	时间系数
普通节点	≥1000	0.9	10天	1
中级节点	≥20000	1.2	20天	1.5
高级节点	≥100000	1.5	60天	2.0

挖矿规则：

挖矿总量：2.4亿枚KU

挖矿速度：初始量365000万

结算时间：UTC+8（北京时间8：00）

减产时间：每60周减产5%

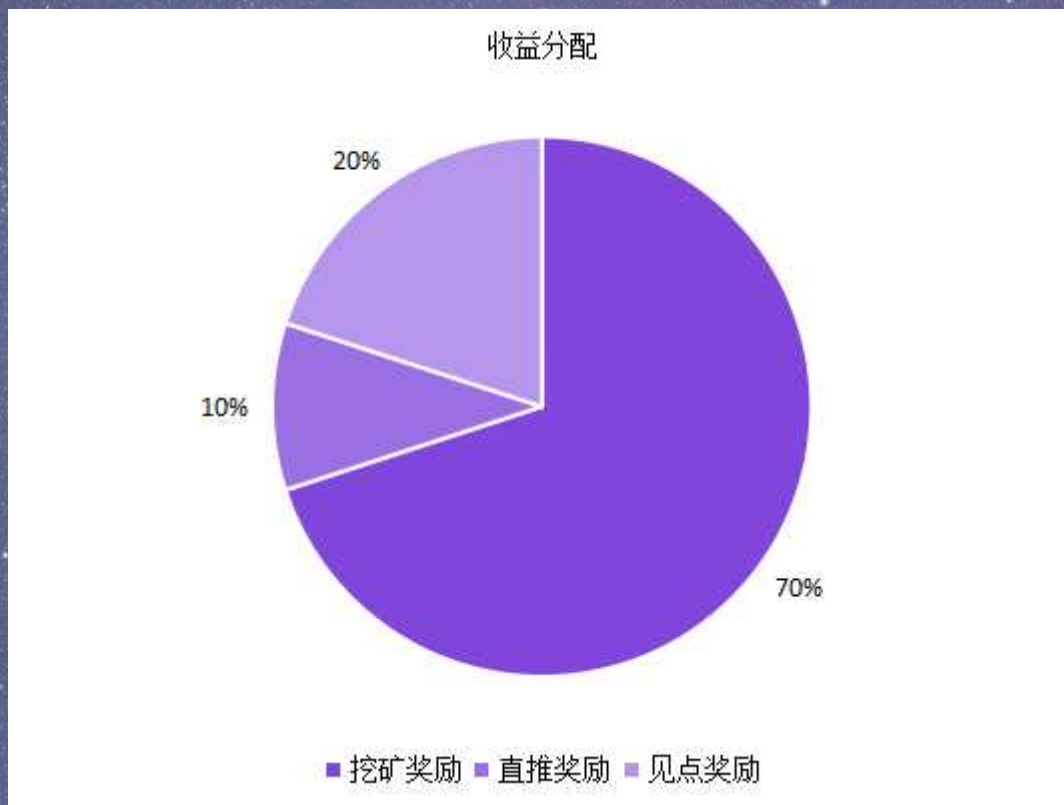
收益分配详情：

挖矿奖励：算力挖矿70%；

直推奖励：挖矿所得收益的10%；

见点奖励：挖矿所得收益的20%；10代见点2%；





#### 5.4 星空联盟（社区）

- 1、推广达人：直推10个KUID以上者，瓜分10万枚KU；
- 2、占位TOP10：每3期占位累积TOP10，瓜分10万KU；
- 3、幸运节点：每周随机抽取20名幸运节点，均分5万枚KU；
- 4、超级节点竞选投票（略）

#### 5.5 星座屋（集卡）

集卡活动作为酷游生态发展的切入点，十二星座12张独一无二的卡片，每张卡片背后都是一个生态发展任务，趣味纷呈，将有效提升用户共建生态积极性，并同时共享生态发展红利。

集卡任务包括：签到、转发、推广、占位、配对、挖矿、参与游戏、购物等等，完成任务获得相应的星座卡或者抽卡机会。集齐12星座卡片，将获得瓜分BTC等丰厚奖励回报。





### 5.6 星座乐园（应用商店）

星座乐园是酷游游戏生态（用户生态）的发展战略，KU丰富的游戏应用场景基于酷游“十二星座”计划，连接游戏周边生态、扩大游戏领域辐射，高效地完成与各游戏服务商的协作，实现KU价值的自由流动。

KU酷游链侧重区块链在游戏行业的运用，应用商店致力于为游戏行业提供一站式服务，提供API接口和SDK工具包，帮助优秀的传统开发者完成区块链化的应用开发、部署、审核、上架、分发。以此方便游戏开发者轻松将游戏上链，获得区块链技术对游戏创新的支持，推动传统游戏向区块链游戏转型。





## 6、KU价值投资的主要意义

### A、应用场景流通

作为KuChain生态系统发展过程中的主要流通资产，KU将承载丰富应用场景，流通量大，流通速率高，在市场供需调节下，可能会放大KU的价值；

### B、二级市场普及

KU通证将上线二级交易市场，因此随着KU的普及和信仰者的持有，在市场供需调节下，可能会放大KU的价值；

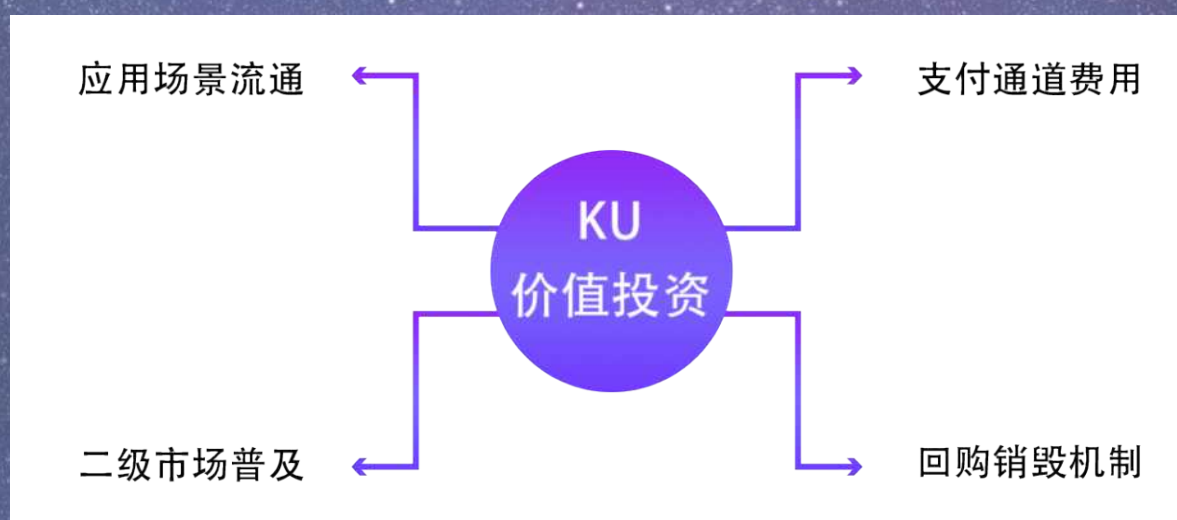
### C、支付通道费用

KuChain操作系统不断帮助其他开发者及需求方创造价值，我们要求开发者持有一定的KU通证作为准入门槛，或者支付一定的通道费用，在市场供需调节下，可能会放大KU的价值；



#### D、回购销毁机制

在KuChain生态系统建立过程中以及完成后，KU通证都有持续回购销毁以及燃烧机制，生态系统中KUID15%、“星座配对”100%全部销毁，以及游戏王国盈利的20%将用于回购KU通证，随着不断的回购销毁，在市场供需调节下，可能会放大KU的价值。





## 7、发展路线

2018年Q2组建核心团队，确立架构体系

2018年Q4陆续获得基金投资

2019年Q2公链测试网上线

2019年Q3启动星座计划，全民推广

2020年Q1公链主网上线，准备映射主网代币

2020年Q2 批量游戏应用接入，丰富场景

2020年Q4 建立游戏孵化工厂，创造更大的生态价值

2021年Q2 投入大型游戏开发....



2018年Q2

组建核心团队，确立架构体系

⋮

陆续获得基金投资

2018年Q4

⋮

2019年Q2

公链测试网上线

⋮

启动星座计划，全民推广

2019年Q3

⋮

2020年Q1

公链主网上线，准备映射主网代币

⋮

批量游戏应用接入，丰富场景

2020年Q2

⋮

2020年Q4

建立游戏孵化工厂，创造更大的生态价值

⋮

投入大型游戏开发....

2021年Q2

⋮



# 创始团队

KuChain Ltd.是成立于韩国的非盈利基金组织，KU国际团队成员主要来自于美国硅谷，连续成功创业者，早期区块链技术布道者。顾问导师也均有很强金融，科技和商业背景。



## Dobson

KU联合创始人，项目负责人

Dobson作为KU的CEO，毕业于美国康奈尔大学，曾任硅谷思科公司信息架构工程师。2016年领导开发基于区块链的跨境转账钱包，在区块链领域有丰富的经验。



## Kyle

KU联合创始人，项目负责人

Kyle是KU的CTO首席技术官。曾任硅谷游戏公司Netherfire技术核心成员。在2015年于硅谷联合创办技术公司AMO Tech。同年开发基于以太坊的DAPP。



## Samuel

KU联合创始人，项目运营官

Samuel是KU的COO。曾任硅谷游戏公司Netherfire项目经理，参与多家游戏公司的营销、策划、运营。区块链早期热爱者与发展推进者。擅长市场、公关、品牌建设以及组织运营管理策略制定。

## -KU核心开发者 -

KuChain核心开发者都曾任职于谷歌，硅谷，是优秀的软件工程师，在数据算法，分布式存储，P2P技术以及区块链领域有丰富的经验和最前沿的实践。



## Warren

从业11年，区块链技术专家，全栈开发者，自研算法与引擎，区块链应用的早期开发者；



## Derek

迈阿密大学计算机硕士,丰富开发经验，分布式系统设计专家；



## Hector

资深游戏技术专家，曾在知名游戏公司担任负责人之一，在任职期间研发了当时领先的游戏开发平台。



—KU核心团队成员 —

KU核心员工具备多年相关岗位从业经验以及丰厚的专业知识与技能



Emily



Katheryn



Larry



Karl



Dudley



Joyce



# 免责声明

## 1、政策性风险

目前世界范围内有些国家对于区块链项目以及其融资方式的监管政策尚不明确，存在一定的因政策发劢原因而造成参不者损失的可能性。

### 1.1交易风险

作为一种虚拟货币资产，其交易具有极高不确定性。另外，由于该领域目前尚缺乏强有力的监管，故而虚拟货币投资存在暴涨暴跌、全天候交易、庄家操盘等风险，可能会对个人资产造成损失。

### 1.2统筹风险

游戏事项存在不可预见因素和不确定性，现有的商业模式统筹思路存在市场需求不能良好吻合的可能，从而导致盈利难以实现未达到投资者预期。同时，白皮书后续可能随着项目进展而调整，投资者可能因未能及时获取相关细节，对项目认知不足，造成损失。

### 1.3技术风险

项目更新调整过程中，可能会出现有漏洞存在；技术团队将不断通过补丁形式进行弥补。

### 1.4安全风险

虚拟货币具有匿名性、难以追溯等特点，易被犯罪份子利用到黑客攻击，甚至可能涉及到非法资产转移等犯罪行为。

## 2、免责声明

本文档不作为传达信息之用，内容仅供参考，不构成任何获取酷游链的相关意见，不构成任何投资买卖建议、教唆及邀约。本文档组成也不应被理解为提供任何买卖的行为，及邀请买卖任何形式证券的行为，也不是任何形式上的合约及承诺。



项目团队将不断进行合理尝试，确保白皮书中的信息真实准确。开发过程中，系统可能会进行更新，包括但不限于平台机制、代币及其机制、代币分配情况。文档的部分内容可能随着项目的进展在新版白皮书中进行相应调整，团队将通过官方网站公布公告新版白皮书。请参与者务必及时获取最新版白皮书，并根据具体更新内容及时调整相关决策。

团队明确表示，概不承担参与者因依赖本文档内容，本文档信息不准确之处，本文档导致的任何行为造成的损失。团队将不遗余力地实现文档中所提及的目标，但团队不能做出完全承诺。