

# 诸天图谱白皮书中文版

罗辰仙门 DAO 定位是华夏文明人智统合分布式组织。通过游戏化机制和贡献激励体系，通过数据驱动 AI 匹配让未来上亿人协作，每一个人获得成就成长与各自所需的同时实现共同的民族文化上的宏观目标。使命是满足人类集体想象持续具现、延续和交互的需求。愿景为让全球 40 亿人参与到国潮开放世界从而使得中华文化成为世界流行文化。

我们目前在全球 web3 市场推出的是一款非传统修仙原创 IP 的内容型开放世界产品---诸天图谱 Genetic Mapping of Multi-Universe。

我们和全球领先的中国网文作家一起撰写卓越的世界观，采用全球最先进的 3D 实时渲染引擎 UE5 和高保真模型搭建 3D 场景，使用在资产安全性和大工程并发更加先进的智能合约 move 编程语言将世界核心资产上链。并将世界观开放给创作者和开发者进行开发和创作，基于 NFT 实现互操作性。而这些分布式协作是会通过罗辰仙门 DAO 来实现，即华夏文明人智统合的分布式组织。

## 一、使命愿景

### 1.1 使命

从我开始创业以来，我的社会目标“推动中华文化的创新和全球化”从未改变过。我曾经在 2020 年一年内推演过 20 多家公司设计来探索合适的企业模式。在实践的道路上，我们始终围绕着中华文化的创新和全球化进行不断的努力和尝试。毕竟我作为儒家圣人孟子 76 代子孙、武圣孙禄堂孙门弟子从小学习 24 史、儒释道、治国与兵法、武术、修道、中医、八字等等。我虽然深感华夏文明智慧的广博精微，但也明白所谓的“治世不一道，便国不法古”。在当代社会，需要利用这个时代最为关键的商业和科技进行文化的创新并带领其走向世界。

我们的使命定义为满足更多的人类集体想象持续具现、存续和交互的需求。在我形成该定义前，我参加了 2021 年 10 月份奇绩创坛陆奇博士的宣讲会。他在会上讲到企业最大的机会是满足人类长期深层的需求，包括获取信息、获取能源、持续存在、空间扩张，也就是信息、能源、时间、空间四个维度。按照我的理解，Apple 公司通过设计可用性极强的家用电脑和智能手机使得可以人类可以随时随地从网络获取信息并与之交互；Tesla 通过纯电动汽车、SolarCity 太阳能发电和存储系统形成可持续能源生产存储和消费链路；Amazon 建立了由电商、AWS、FBA 物流、Prime 会员等构成的飞轮效应持续让商品选择更多、服务更快更好、价格更低使消费者付出的时间成本降低；SpaceX 则通过可回收技术和工业化批量制造能力大幅度降低火箭发射成本并让太空探索可以常态化规模化。

那这时候我要给自己的企业定义使命，还需要在变化中寻找不变。这是我在 21 岁时从亚马逊创始人 Jeff Bezos 处学到的。Jeff Bezos 曾说：“我经常被问到一个问题：‘未来十年，会有什么样的变化？’但我很少被问到：‘未来十年，什么是不变的？’我认为第二个问题比第一个问题更重要，因为你需要将你的战略建立在不变的事物上。”零售业的业态都是商品数量、物流速度、服务质量、价格高低四个维度组合形成的。百货商店拥有丰富的商品种类和较好的服务，便利店有快捷的物流和低廉的价格，超级卖场是有丰富的商品、低廉的价格。既然如此，Jeff Bezos 创立亚马逊进军零售业的时候，完全以顾客为中心满足他们最根本的不变需求---也就是更多的商品、更快的物流速度、更好的服务、更低的价格。而我们所做的文化本质上是人类想象的映射是模因。文化是信息，存储在人类生物能源大脑中，在物理空

间基于特定载体传播，从而追求跨越时间长河的永生目标。生物学家理查德道金斯在《自私的基因》中说道：“模因是文化的基本单位，通过非遗传特别是模仿的方式传递。模因如同基因一样相互竞争着，自私地、不顾一切地要进入到另一个人的大脑、另一本书、另一个对象之中，这最终决定了我们的文化以及我们的心理结构。”信息上，文化是一群人所共有的思想和思维习惯，这是群体扩张；大脑能源上，影视动画文字音乐游戏的机制基于感官输入通过多巴胺等物质分泌促进情绪形成、神经元突触结构稳固等，也就是刺激的交互；时间上，神话是文明在时间长河中所流传最久远的模因，也就是时间存续；空间上，营销行为便是模因基于物理载体在人类社会进行传播；

总结来说，文化模因追求的是更加大的集体想象、更加长的存续时间、更加刺激的交互方式、更加多的具现空间。模因和基因都是人体根本性的驱动。因此，我们的使命便是满足更多的人类集体想象持续具现、存续和交互的需求。

## 1.2 愿景

我们的愿景是让全球 40 亿人参与到国潮开放世界从而使得中华文化成为世界流行文化。愿景是需要从最终结果逆向反推出具体目标的，从而让未来参与其中建设的道友有清晰而明确的目标。

这一点，是我 20 岁时从传奇企业家 Elon Musk 处学到的。2016 年北京时间 9 月 29 日，Elon Musk 在国际宇航大会（IAC）上发表演说《让人类成为跨星球的物种》全盘托出了其火星计划背后的逻辑。Elon Musk 认为人类文明发展有两种走向，一种是停留在地球并最终大灭绝，另外一种成为漫游星际的跨行星物种，文明可以以此进行备份。我们现有技术实力只能让我们在临近的星球选择，金星大气压过高是一个高压酸液池，水星靠太阳太近，木星和土星的卫星距离地球太远。月球比地球小得多而且没有大气层资源也不如火星丰富。月球一天 28 个地球日，火星一天 24.5 个地球小时，火星时间上更接近人类习惯。所以选择火星是当前最为合适的。而要形成文明则需要可以自给自足的城市而不是简单的前哨站，按照他的计算这至少需要各类工种超过 100 万人。所以他的愿景是将 100 万人送到火星形成自给自足的城市从而使人类文明成为跨行星物种。这是一个具有具体目标的愿景。基于此，Elon Musk 开始通过可回收火箭等一系列产品来降低单人前往火星成本，目标从原来的单人 100 亿美金降到单人 20 万美金，降低 5 万倍。从可回收火箭系统试验成功到，2020 年 5 月 30 号龙飞船载人升空再到星际飞船原型机 N15 着陆成功，Elon Musk 一直在有序推动他的计划。

而在文化方面，文化是一个国家一个民族发展中更基本、更深沉、更持久的力量。习主席在国际上提出“构建人类命运共同体、实现共赢共享”的中国新型国际关系方案。这是从中华文化中高度提炼出的理念，也是一代代传承的价值观。文化是深入思维思想的利器，无论是微观的人际关系、人生抉择还是宏观的国际关系、发展策略都是基于文明文化的倾向而来的。全球人类文明的发展除了西方文化也需要中华文化，这对于促进世界和平、友好、发展化解国际矛盾冲突等有着长远的深层意义。虽然我国经济发展从效率优化转向质量优化，以科技作为经济发展的驱动力，科技尤其是新兴科技硬科技在目前处在极高的优先级。但随着之后中国很快成为第一经济体后世界地位不断提高，文化软实力和精神文明建设会被提到极高的优先级。我们也希望在此大势中起到中流砥柱的作用。元宇宙开放世界涵盖了诸多最能实现文化传播和记忆的载体包括游戏、音乐、舞蹈、小说、影视、动画等。从技术采纳周期模型来看，主流人群占比超过 50% 以上。当我们让全球超过半数以上的人参与到国潮元宇宙的开放世界中，可以使得中华文化融入到他们的日常乃至思维思想之中，进而使得中华文化成为世界流行文化。总结来说，我们的愿景便是让全球 40 亿人参与到国潮开放世界从而使得中华文化成为世界流行文化。

## 二、选择 web3

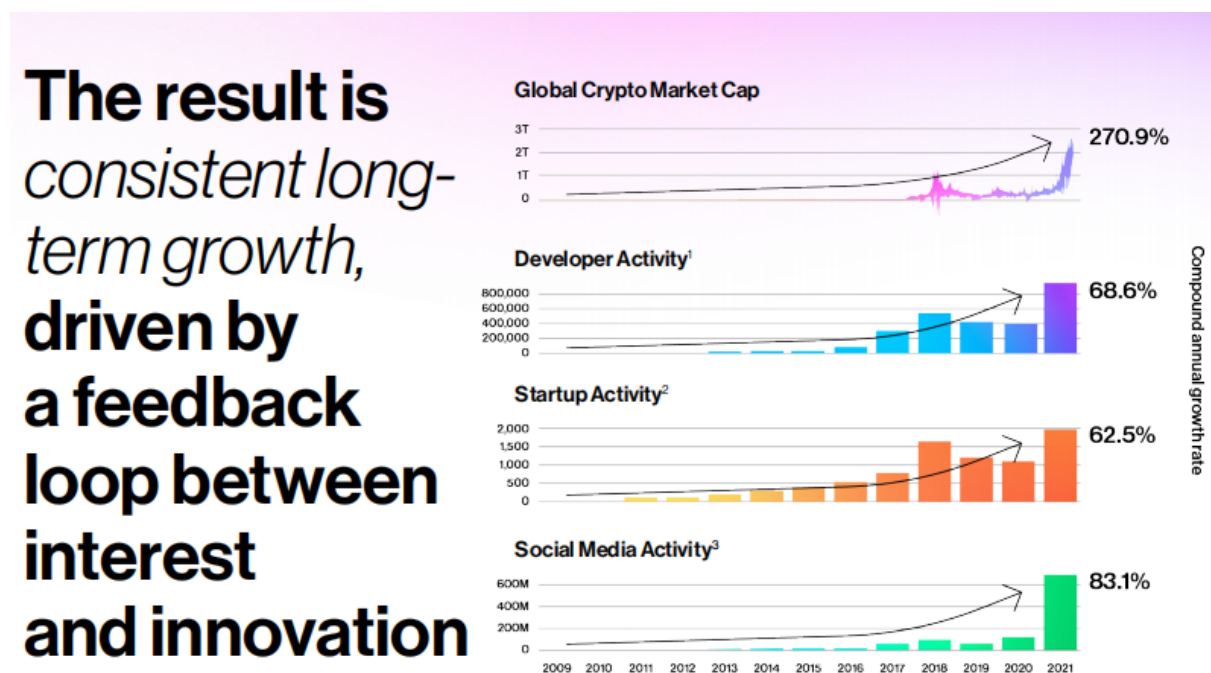
### 2.1 技术原因

区块链技术作为新一代信息技术的重要组成部分，是分布式存储、点对点传输、共识机制、加密算法等多种技术融合的应用模式。能通过数据透明、不易篡改、可追溯来解决信任和安全问题，推动互联网从传递信息向传递价值变革。区块链技术成为了信任机器，可信的价值证明可以以更加高效和低成本方式流动。

数字资产是未来数字经济的核心生产资料。农业时代是以土地作为核心的生产资料，工业时代以石油作为核心的生产资料，信息时代是以数据作为生产资料的。而 web3 通过区块链技术让可信数据成为更具有可用性的数字资产。

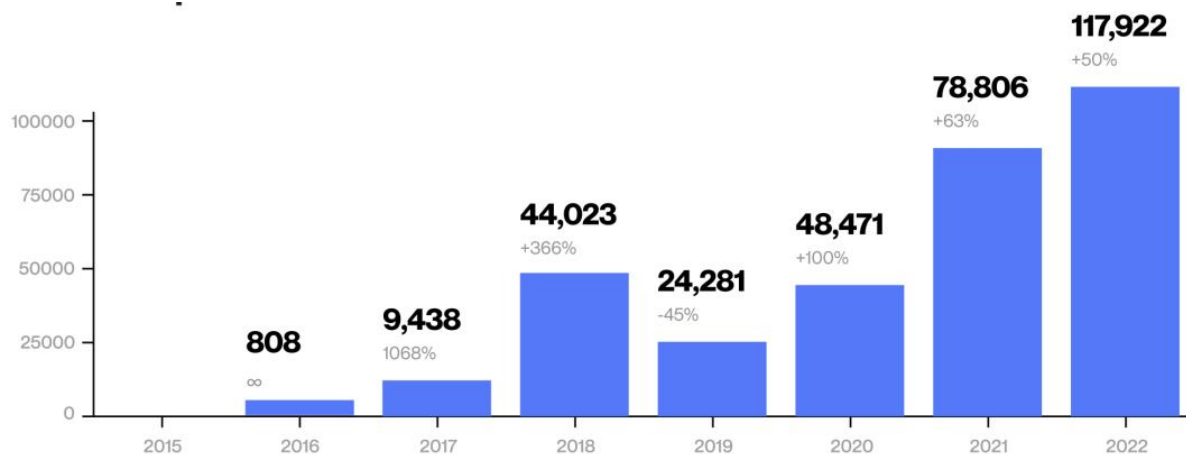
数据信任是所有建立在信息技术上的创新的共同需求。所以 web3 是比其他技术革新更加底层。

### 2.2 经济原因

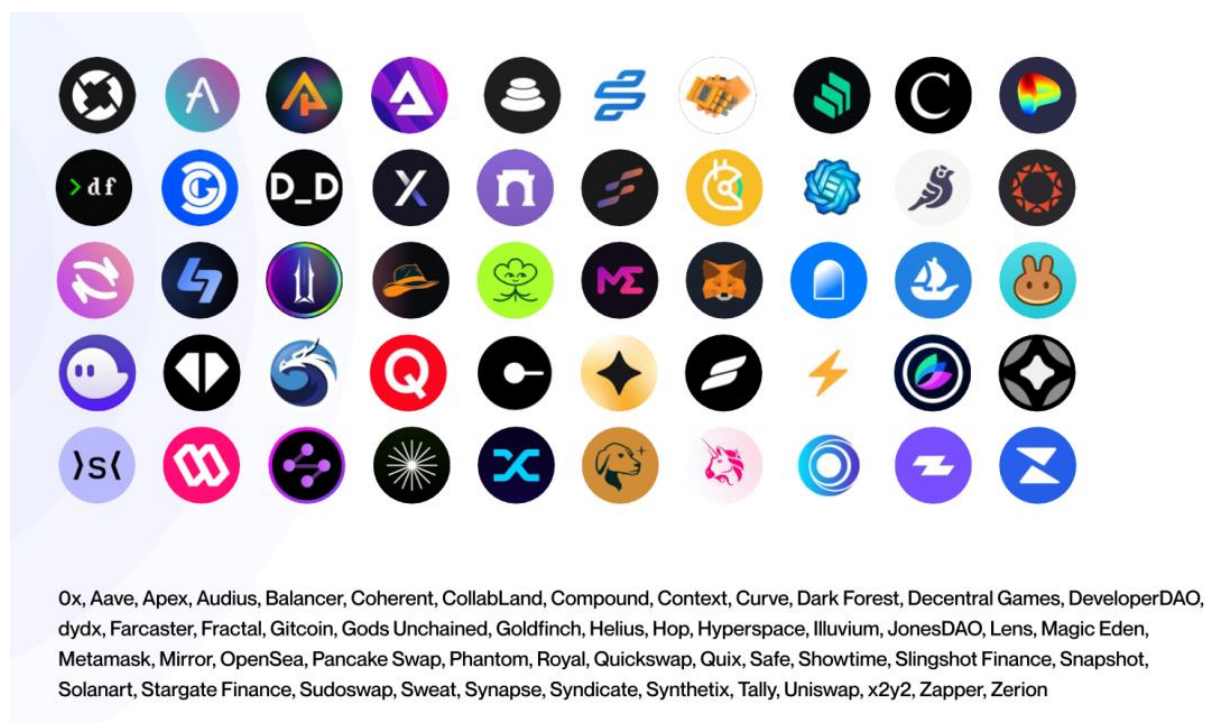


web3 随着十多年的发展，其市场规模已经达到惊人的 2 万亿，无论是开发者数量、参与创业公司和社交影响力都在与日俱增。

一个更加有意思的数据是在此轮熊市的情况下，开发者开发的数据是不断增加的。显然他们没有受到熊市影响，对 web3 未来拥有强烈的信心。



智能合约的部署 2022 年增加了 50%



目前有超过 12000 个 dapp

## 2.3 政治原因

中国在《十四五规划和 2035 年远景目标纲要》中多次提到区块链技术可见其重要性，甚至 2020 年发改委把区块链技术列为国家新基础建设之一。

美国、欧洲官方也在开始在 Web3 领域发力，希望自己的国家在 Web3 中更具竞争力，甚至成为全球中心；部分国家，如新加坡和阿联酋，正在率先通过优惠税收和其他支持措施来吸引公司。美国更是提出让 web3 必然发生在美国的口号。韩国、德国等国将区块链技术列为其核心产业未来发展方向。

## 2.4 社会原因

web3 是少有的对金融财富体系、组织协作方式、数据存储计算、数据安全、知识产权等社会各方面都产生颠覆式变

革的路线。web3 与元宇宙互为表里构成了人类文明在信息技术方面的全方位的范式革命。

## 三、web3 路线

### 3.1 中国与海外的区别

整个 web3 世界理应是全球一体化的，但因为某些国家特殊的国情而产生了割裂。在中国的区块链政策和传统商业世界结合而来的是数字经济，即 Digital Economy。而具有全球一体化的 web3 是加密原生，即 Crypto Native。

### 3.2 数字经济优劣

中国的数字经济对于区块链发展规划指引进行应用发展在于，以联盟链为基础，服务实体经济，改善政务民生。他们所采用的区块链是以联盟链为核心的，并基于中国银行发行的数字人民币作为稳定币。

优势在于

- 中国 14 亿人的庞大多层级的市场，尤其是全世界最大规模的中产阶级人群。这使得面向 C 端的产品具有强大的市场空间。甚至可以说只要在中国市场取得领先的地位，但从其体量来说已经可以算是世界级规模的产品了。
- 中国商业基础非常完善，无论是小红书、微信、抖音等社交媒体，还是广点通、巨量引擎等广告投放，或者是各自 CRM 企业获客工具和 SAAS 服务都非常繁多。这对于新技术新产品的产品开发和市场扩张带来不错的效果。
- 中国市场的政策扶持和资本加持也是极多的。如果获得政府与产业界、学术界的支持则更是可以获得极其快速和巨大的增长助力。

劣势在于

- 中国创业者数量太多太多，虽然市场庞大，但任何有机会的赛道会在短时间内涌入大量的公司，即便是进行品类创新也会在极短时间内被模仿。尤其是巨头的威胁。
- 很多新技术的产品化还在非常早的阶段，需要一定的市场教育时间与庞大的市场教育成本。面向 C 端会比较困难，这时候往往会以 B 端为主。而面向 B 端的营销更多依靠的是关系网络，这对于年轻的创始人与公司来说是非常糟糕的。
- 中国政府政策扶持和资本加持固然是非常好的，但是对于非特殊背景的创始人来说在最早期的阶段获得这些支持是非常困难的。除非已经跑完成熟的商业模式与较好的现金流。

### 3.3 加密原生优劣

加密原生的 web3 目标是打造一个人人都可以拥有并管理自己数据的新世界，具备可验证、数据唯一性、真实性的特点。个人用户可以在去中心化的情况下自由连接、互动和交易。其采用公链作为底层。

优势在于

- 整个加密市场具有完全成体系的产业链，这使得巨头企业很难接入，这其中包括一些合法合规性以及大公司具有弊病带来的。
- 加密圈子具有和其他市场完全不同的技术底层逻辑以及因此带来的大量全新的概念。对于很多非 web3 原生的公司

来说要想进入是存在很多天然的障碍。这限制了不少公司进入。但目前这一情况也在不断减弱，门槛在不断降低。

- web3 具有分布式协作与多种融资方式，这对于初创公司可以更好得在社区与资金加持下快速完成早期启动。他们对使命愿景、产品与技术创新以及有趣性都很看重。而不是像 web3 的资本会因为你没有很好的营收和顶级的团队就直接否决。

劣势在于

- 中国政府对于 web3 合规性进行限制，使得很多加密设计无法在中国市场进行推广。这对于华人创业者是巨大的困难，但 2022 年 11 月香港发行新规大力支持 web3 开放市场。
- 由于过去中国市场和海外市场的部分割裂，使得华人创业者出海存在部分障碍，对海外商业基础设施的使用会不太熟悉。
- 加密行业的生态基础还远远不够完善，对于扩展更多新的市场是存在很多的问题。这也使得许多加密组织还是在现有的市场内进行挖掘，用户使用数据比较糟糕。

### 3.4 折中的选择 web2.5

两种模式各有利弊，我们也是非常清楚的。经过我们多年在业内的观察和自身擅长，我们采用折中性的 web2.5 的策略。

我们在底层使用 web3 原生的公链作为基础，保证其数据安全性与去中心化。同时在应用层趋向 web2 的应用方式，以用户体验为中心解决用户真实需求。在实际操作上，让用户对于 web3 无感化。但所获得的数据资产归于用户自身并可以在全球市场进行流传。

StepN 作为一款通过 move to earn 在几个月时间内达到百万用户的加密应用，其成长是极为惊人的。我们并不会学习其 x to earn 模式，事实上这种模式也是短期可行但长期无法持续的。StepN 真正特色在于将运动和环保的理念和应用结合 web3 带到了更加大众化的市场。大量的 web3 应用精通于金融体系的设计，使其始终陷于在资金盘和旁氏模式。只有真正以用户为中心，解决用户需求才是使产品可以长期发展的关键。

产品会全球进行同步发行。在中国大陆以南京为核心围绕杭州、上海打造长三角范围圈；出海以香港为桥头堡，新加坡为枢纽面向亚洲与欧美市场。我们会基于创新性的分布式组织进行协作。我们过去在全球化 DTC 消费品牌的创业经历让我们可以更好得进行全球化发展。

## 四、web3 赛道分析

### 4.1 赛道简要介绍

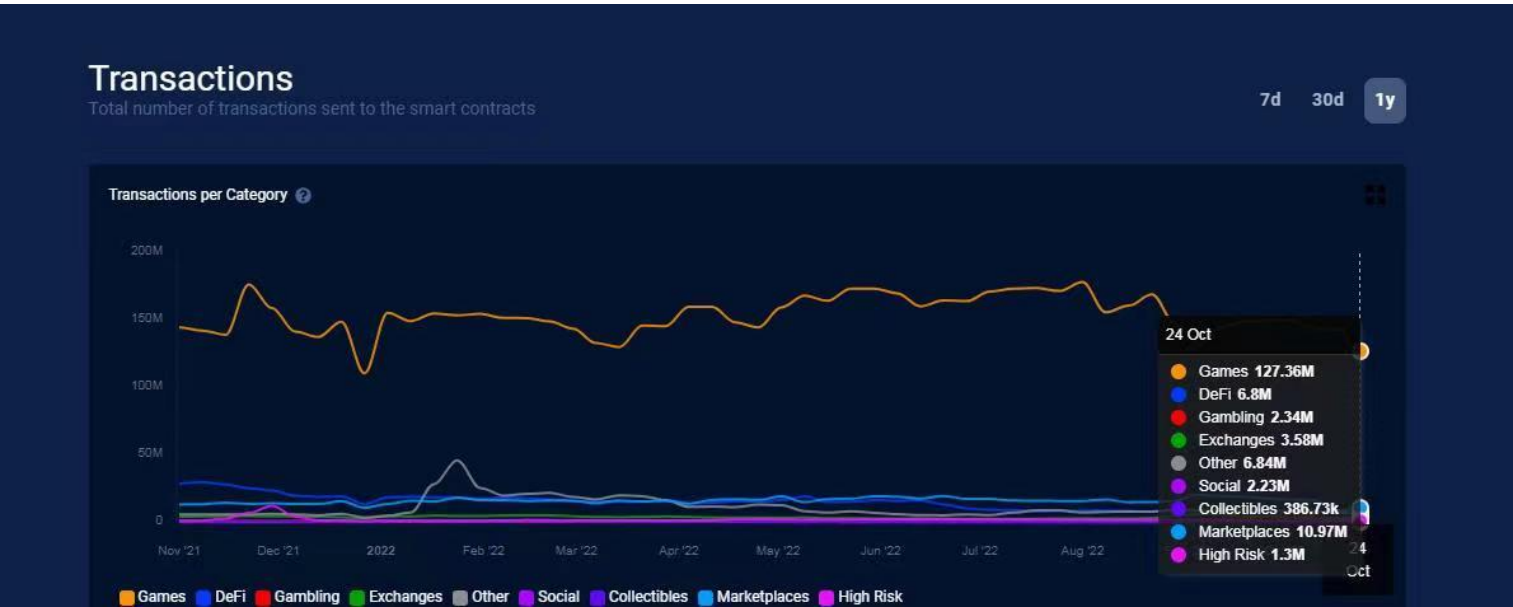
目前 web3 产业核心的赛道包括公链、Defi、NFT、Gamefi、存储、DAO 等。

### 4.2 赛道结构化分析对比

赛道	市场规模	品类	龙头	市场集中度
----	------	----	----	-------



公链	N	Layer1、Layer2、跨链、模块化	ETH、BNB、Solana、Polygon、Aptos、Celestia、Cosmos	估值 CR1>60%，TVL CR1>50%
Defi	1000 亿美金	Dex、借贷、聚合器、稳定币、钱包	uniswap、AAVE、Curve、DYDX	交易量 CR2>70%
NFT	100 亿美金	PFP、SBT、游戏资产	Opensea、Cryptopunk、BAYC	平台 volume CR1<50%
Gamefi	500 亿美金	X2E、F2P、P2F	StepN、Alex、Sandbox、Decentraland	CR2=30%
存储	N	分布式存储、预言机、DID、隐私计算	IPFS、Chainlink	N
DAO	65 万用户， 340 万投票	投票、协议	Argon、SeeDao	N

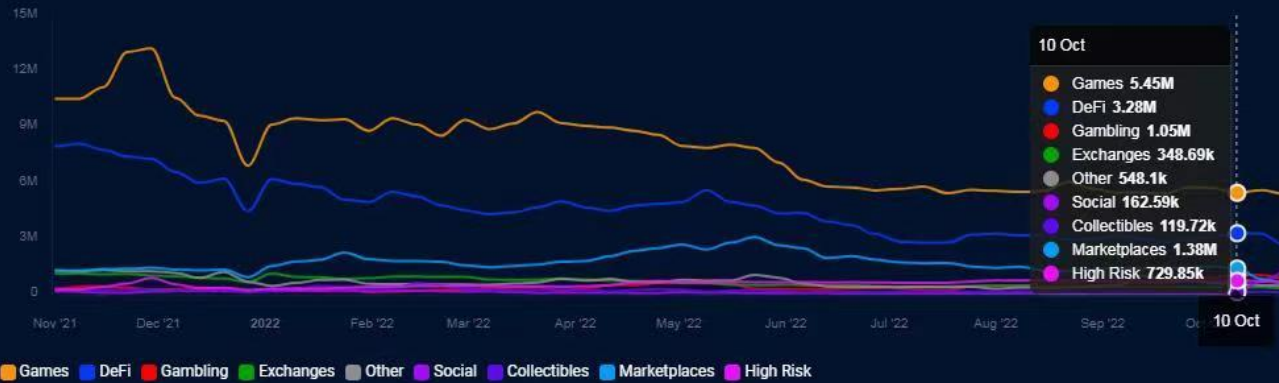


## Unique Active Wallets (UAW)

Total number of unique active wallets interacting with the smart contracts

7d 30d 1y

UAW per Category ?

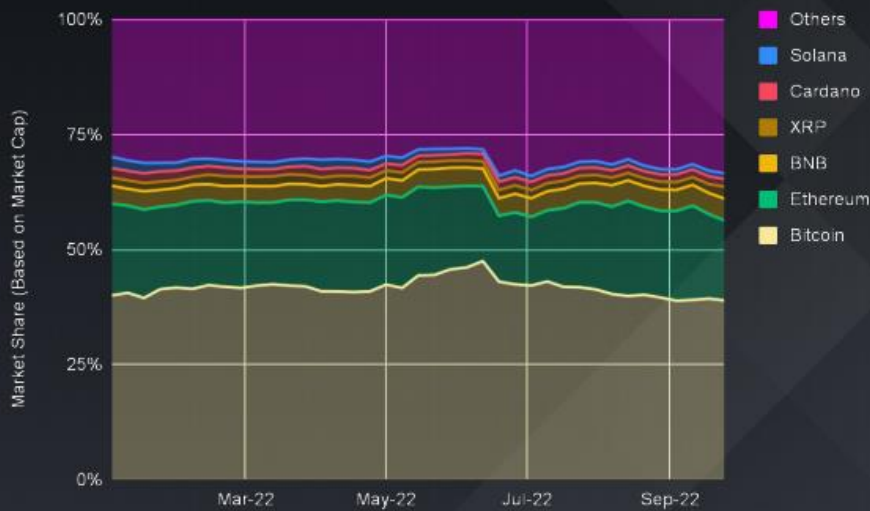


在交互数还是用户数上，Gamefi 都是第一的。

## Market Share of Coins

BTC dominance fell, while that of ETH, BNB, XRP increased

Market Share of Coins



### -3% share for BTC in Q3

- BTC dominance has fallen since its YTD peak in June (post-Terra collapse) as other L1s gain market share.
- Notable gainer for Q3 is ETH, which gained ~3% market share. This is likely contributed by interest in ETH due to the Merge.



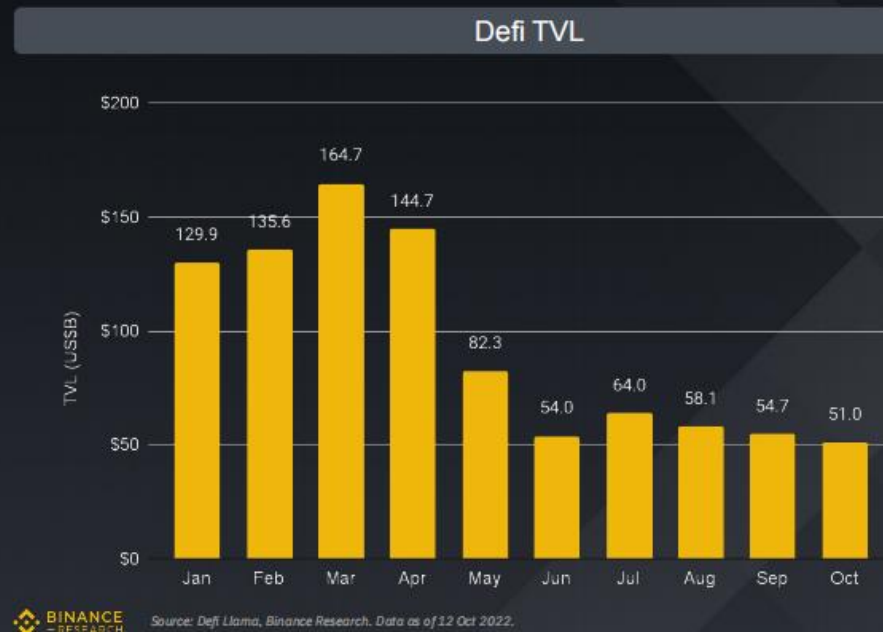
Source: Coinmarketcap, Binance Research. Data as of 9 Oct 2022.

去除 BTC，ETH 在市场占比是具有绝对优势的



## DeFi Total Value Locked

DeFi TVL remained range-bound between US\$50-60B



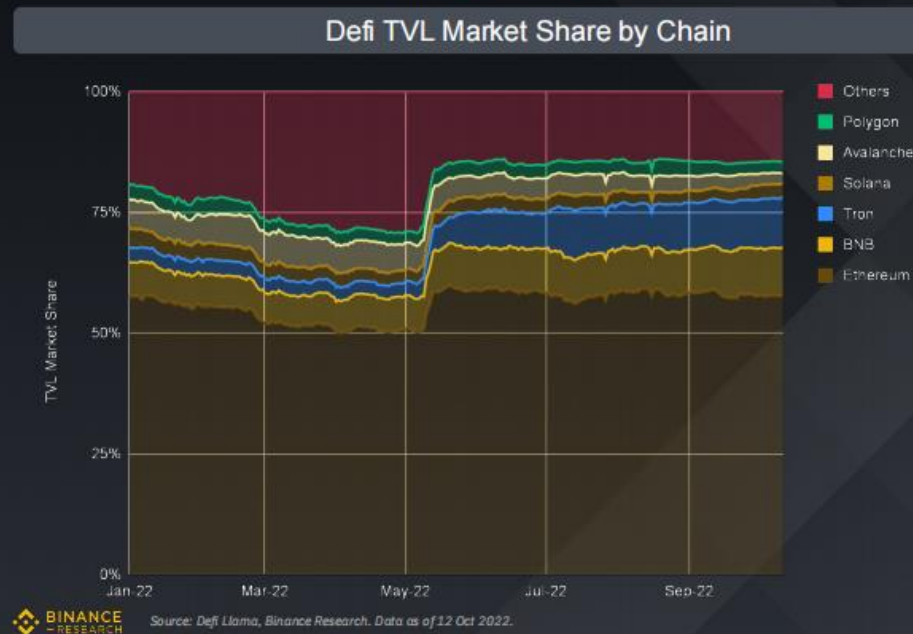
**Following a significant drop in May, DeFi TVL has yet to recover**

- Q3 saw a ~1% uptick in DeFi TVL, ending the quarter just shy of US\$55B.
- Regulatory uncertainty and frequency of exploits continue to weigh on overall sentiments.

DeFi 锁仓量在五六百亿美金

## L1 Market Share by TVL

BNB Chain & Tron **gained**, while Avalanche **dropped**

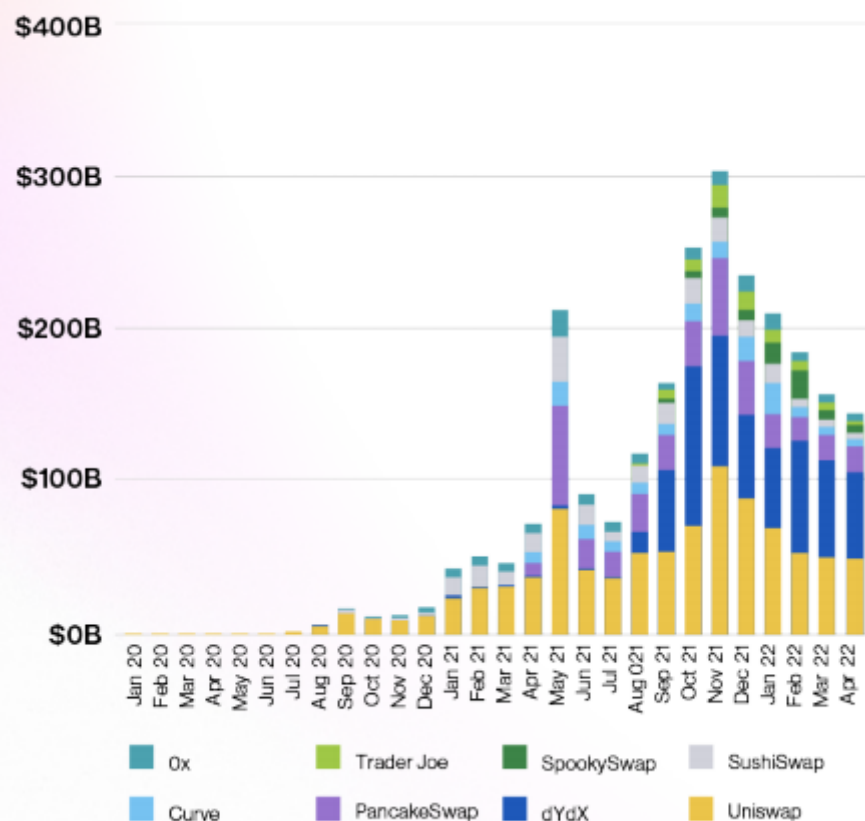


**Ethereum ended Q3 with ~58% market share, while BNB Chain and Tron remain neck-to-neck with around ~10%**

- It should be noted that there are significant differences in number of protocols, with Ethereum and BNB Chain having 450+, while Tron has only 10.

按照锁仓量计算，ETH 占到 50%以上

## Trading Volume on Decentralized Exchanges

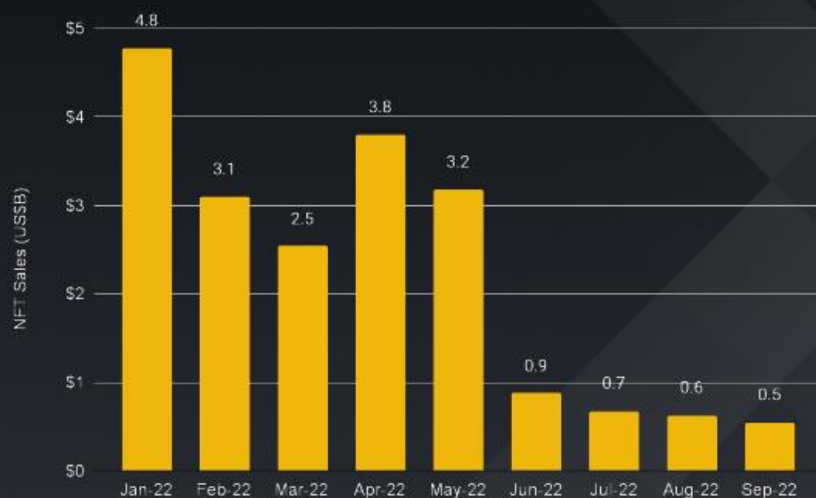


DEFI 的交易排名分布

## Total NFT Sales

With crypto prices down, NFT sales had a tough Q3...

NFT Sales by Month



Source: CryptoSlam, Binance Research, Data as of 30 Sep 2022.



### Q3 NFT Sales -73% QoQ

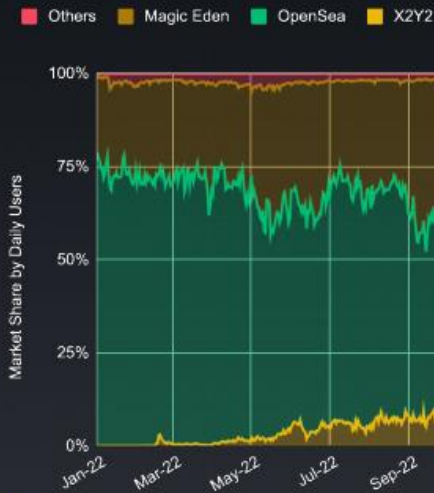
- Both primary and secondary sales were down over the quarter.
- Q3 NFT volume drastically underperformed in comparison to Q1 and Q2, following the market rout in June.

NFT 销售额现在每月只有 5 亿美金

# NFT Marketplaces Market Share

A slow but steady change in market leadership

By Users



By Volume



**OpenSea is still the leading exchange, but for how long?**

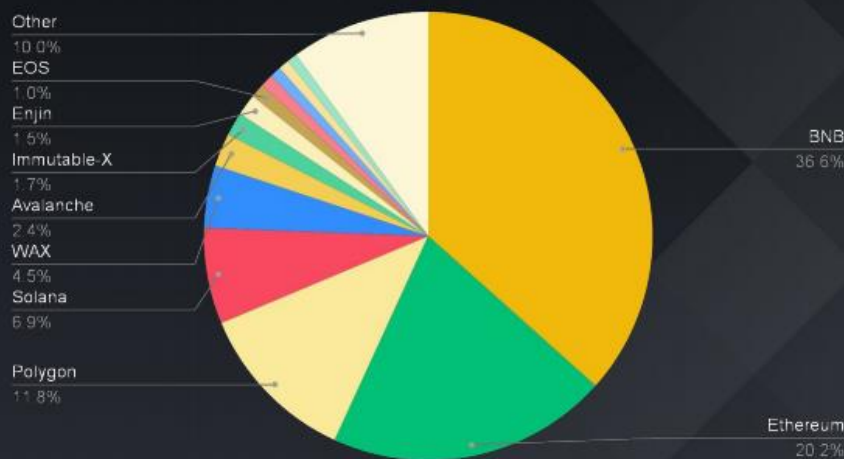
- Throughout the year, competitors have been gaining market share and the market has turned from a monopoly into an oligopoly.
- Magic Eden is a close second as Solana NFTs pick up steam.

opensea 在用户数量还是交易量上都小于 50%

# Games by Chain

BNB Chain leads with the greatest number of games

Web3 Games by Chain



**The gaming landscape is led by the top three players**

- BNB Chain, Ethereum, and Polygon account for almost 70% of all games.
- BNB Chain has the highest number of games built on the chain.

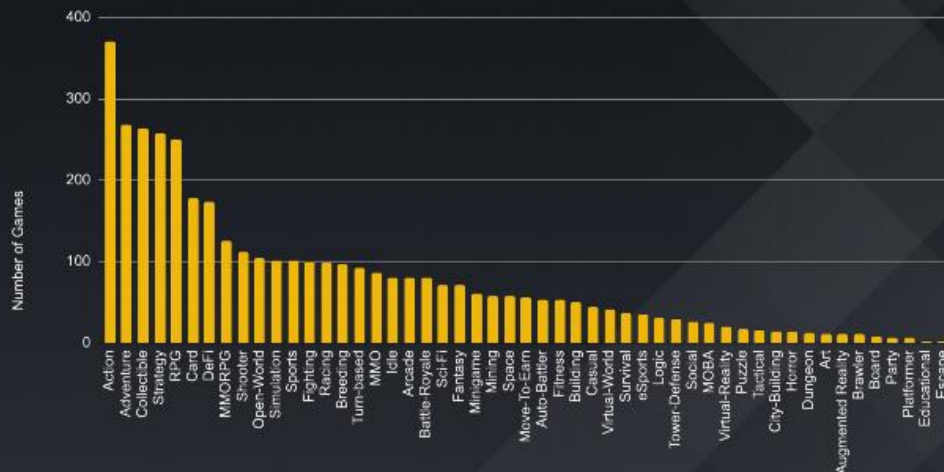
gamefi 各链市场份额



## Games by Genre

### Entertainment across the board

Web3 Games by Genre



### Action-oriented games are leading

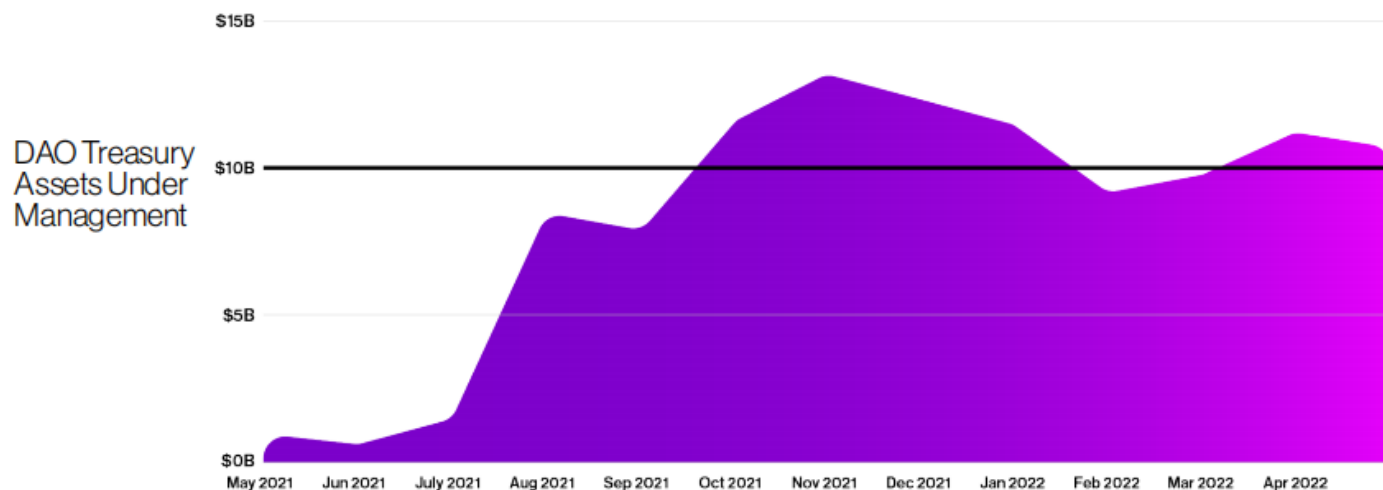
- Action, Adventure, and Collectible are the categories with the greatest number of games, possibly indicating that developers see these verticals with the most potential.
- Educational and Escape games lag behind.



Source: PlaytoEarn.net, Binance Research. Data as of 30 Sep 2022.

在品类中冒险与动作最多

## DAOs have accumulated *more than \$10 billion* in treasury assets under management



DAO 的管理规模超过 100 亿美金。

### 4.3 对 gamefi 的选择

2021 年，Axie Infinity 的崛起展示出 Web3 游戏的潜力。其 Play to Earn 模式开始广为人所知。日均活跃用户（DAU）

达到 300 万个 DAU 的高峰，月收入一度超过王者荣耀。而 Axie 仅仅是一个游戏性非常简单，且用户只有百万级，这在游戏圈甚至都难以称作游戏。这边是 web3 的威力。游戏和 web3 结合必然带来大量创新，其实游戏是天然适合新技术适合加密原生的。每一次技术革命，从计算机到 web3 到移动端都是游戏先行落地的。与 Web2 同类游戏相比，web3 游戏在玩家留存、增长和收入方面取得了更多。围绕 Gamefi 的游戏公会、DAO、工具、游戏搜集平台、监管、交易基础设施的生态系统开始建立。

目前正是进行 Gamefi 开发的正确时间点，

- 一是因为基础设施的完善，公链扩容加上 defi 成熟以及 NFT 兴趣，web3 游戏所需要的大量前置条件已经得到满足。Gamefi 会是 NFT 和 Defi 出现的必然结果；
- 二是通过游戏，DeFi 通过金融方式赋予 NFT 商品化价值。而 NFT 也通过游戏为 DeFi 引入了以稀缺性为标准的差异化资产。游戏支撑着 DeFi 的应用价值，也赋予 NFT 资产意义。
- 三是目前熊市阶段大部分以纯粹金融为体系的产品都难以维系，具有可玩性的 gamefi 具有更高的日活。
- 四是像 SUI 等未来天王级公链以游戏为核心定位，会给 gamefi 带来巨大的势能。

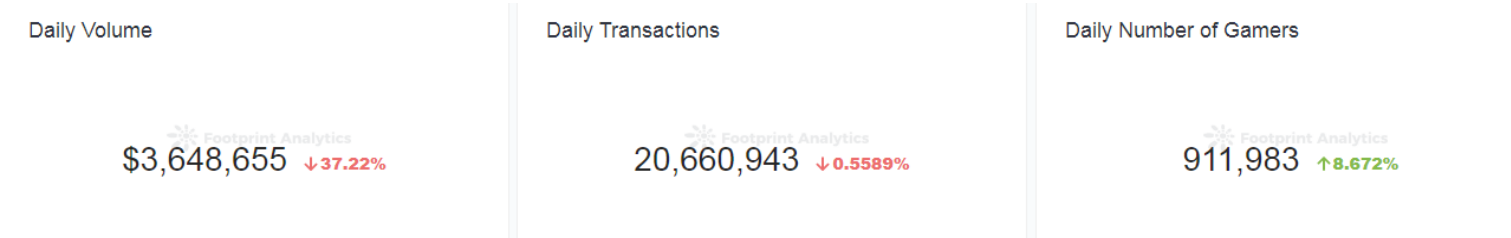
但目前 Gamefi 的产品流行模式 Play to Earn 存在巨大缺陷，其经济模型只能在短期内保持高速增长并在无以续后崩盘，并且玩家几乎都是投机者而非真正的玩家。

游戏会经历范式的变革，包括 Pay-to-Play, Free-to-Play, Play-to-Earn, Play-to-Own。

play to own，其实也是一开始 V 神一开始的想法，也是加密最原生的思想。让玩家以加密资产的形式拥有游戏资产以及所有权，并以此激励玩家和产品生态的共创与繁荣。让玩家来一起通过分布式的协作创作出源源不断的优质内容，玩家会愿意为此付出。建立在世界观剧情、角色和玩法上优秀的游戏，以用户为中心始终是永恒不变的原则。

Play-to-Own 是游戏所有权的变革。Play-to-Own 应该去打造更新的玩法、更加沉浸式的体验、可持续经济体系。通过这种模式可以将 IP 的打造带入一个新的世界。我们相信，这种模式将使游戏真正与区块链的优势结合，例如，精灵宝可梦是全球第一大 IP，其世界观对粉丝是极具吸引力的。而如果通过 web3 的方式能让他们在游戏中精心培养的宝可梦可以按照游戏内设定的基因寿命进行存活并在不同宝可梦乃至其他游戏可以存在且具有唯一性。这对于 IP 世界的构建具有难以想象的作用。

Play-to-Own 要让大家沉浸在游戏体验与世界观中，并在获得玩家认同后使其意识到自己获得宝贵资产的所有权，而不是在设计具有巨大缺陷的” Play-to Earn” 资金盘。





Users by Chain

Chain ^	On Date: Day ^	Total Users ^	New Users ^	New User% ^	Active Users ^	Active Users 1d Change ^	DAU Ratio ^
Polygon	2022-11-12	4,534,840	19,338	24.49%	78,977	1,935.46%	1.742%
BNB Chain	2022-11-12	8,517,771	10,683	13.77%	77,558	901.21%	0.9105%
Solana	2022-11-12	2,426,078	1,578	12.77%	12,359	-31.51%	0.5094%
ThunderCore	2022-11-12	2,000,040	95	2.375%	4,000	-14.17%	0.2%
Ethereum	2022-11-12	757,236	90	26.39%	341	810.24%	0.04503%
Moonbeam	2022-11-12	1,120	80	95.24%	84	232%	7.5%
DFK	2022-11-12	43,025	38	1.753%	2,168	0.1848%	5.039%
Hive	2022-11-12	908,860	24	0.01595%	150,474	-36.76%	16.56%

在 2022 年 11 月份目前 gamefi 的日活跃用户有近一百万。Polygon 与 BNB 公链上用户数是最多的。Hive 活跃用户数是最多的。

GameFi Dashboard   Footprint   2022-08-16   3580



Game Ranking

Date ^	Protocol Name ^	Chain ^	Active Users ^	Active Users 1d Change ^	New Users ^	New User % ^	Total Users ^	DAU Ratio ^
2022-11-12	Era7: Game of Truth	BNB Chain	28,217	-0.42%	67	0.24%	224,085	12.59%
2022-11-12	Tiny World	BNB Chain	21,579	-0.18%	10,014	46.41%	140,479	15.36%
2022-11-12	Arc8 by GAMEE	Polygon	19,002	-15.67%	3,877	20.40%	1,047,561	1.81%
2022-11-12	X World Games	BNB Chain	15,423	-33.18%	11	0.07%	560,186	2.75%
2022-11-12	STEPN	Solana	13,148	-40.36%	974	7.41%	3,557,550	0.37%
2022-11-12	Walken	Solana	5,785	-11.33%	1,091	18.86%	647,303	0.89%
2022-11-12	Planet IX	Polygon	3,950	4.33%	217	5.49%	81,068	4.87%
2022-11-12	MOBOX	BNB Chain	2,978	-41.47%	30	1.01%	653,679	0.46%
2022-11-12	Crazy Defense Heroes	Polygon	2,133	-0.84%	2	0.09%	412,164	0.52%
2022-11-12	Pyro's RPS Battle	Polygon	1,516	57.10%	2	0.13%	4,681	32.39%
2022-11-12	Crypto Unicorns	Polygon	982	-20.42%	14	1.43%	28,224	3.48%
2022-11-12	My Crypto Heroes	Polygon	903	-1.20%	19	2.10%	15,855	5.77%
2022-11-12	Snook	Polygon	738	-10.22%	2	0.27%	16,004	4.61%
2022-11-12	Decentral Games	Polygon	520	-68.79%	8	1.54%	10,192	5.10%

在前 14 的游戏中，BNB4 个，solana2 个，其他 8 个都是 polygon 的。

Figure 25   2021 Number of Investment Market Share by Category

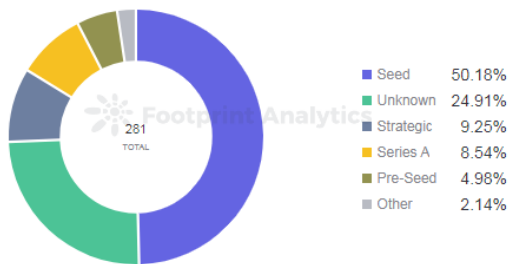


Figure 26   2022 Number of Investment Market Share by Category

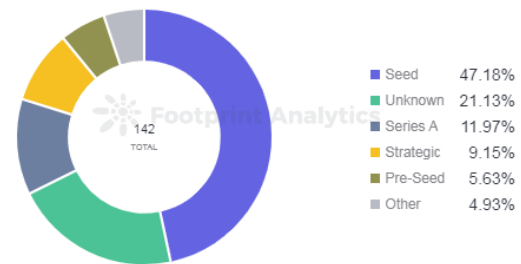


在 web3 的投资中，gamefi 和 metaverse 数量占到 10%，为最多的。

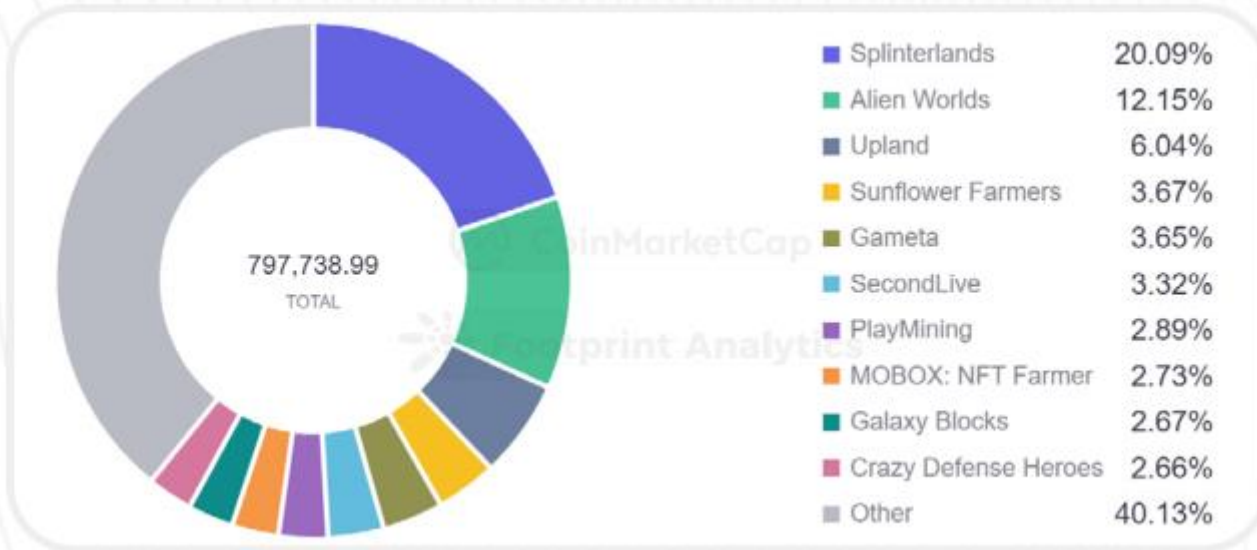
GameFi Fundraising Round



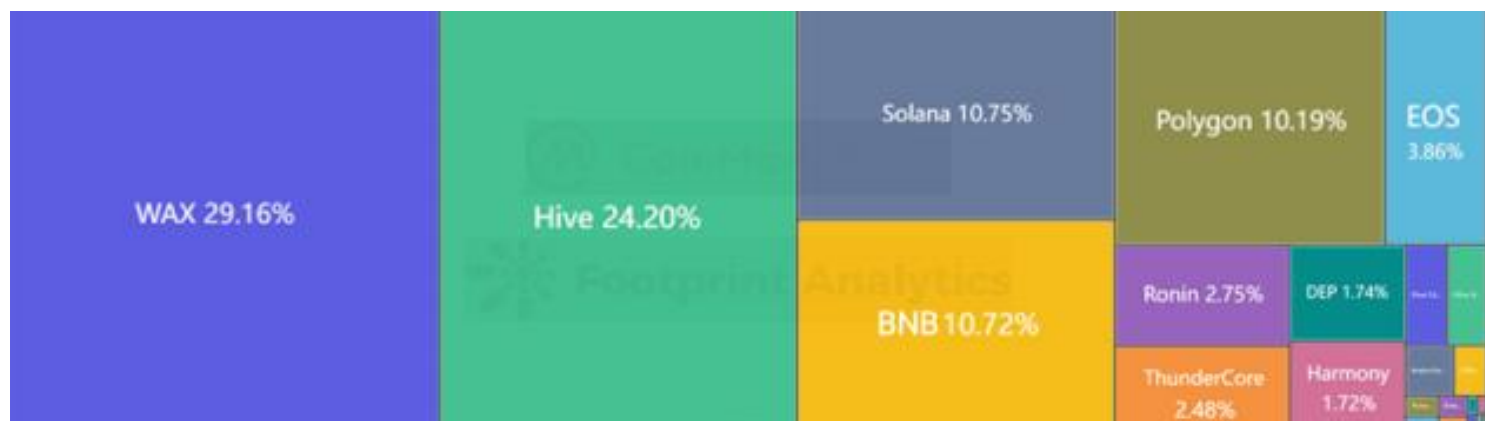
Metaverse Fundraising Round



基本上一半以上的 gamefi 应用是处在种子阶段的

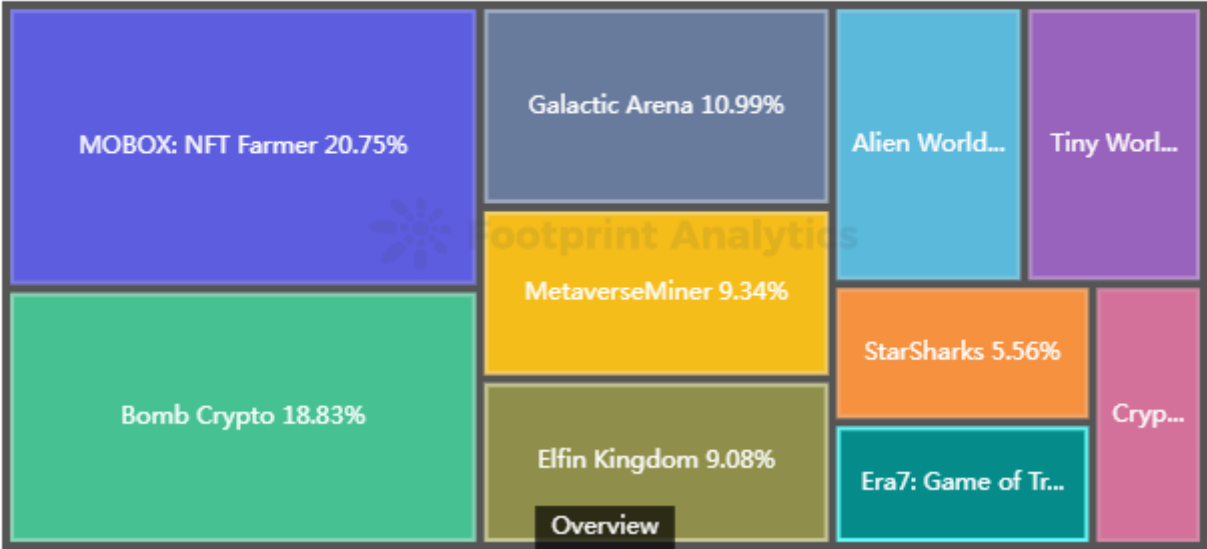


目前市场占比前 10 个的游戏，有两个游戏用户占据明显的优势，是目前的龙头。

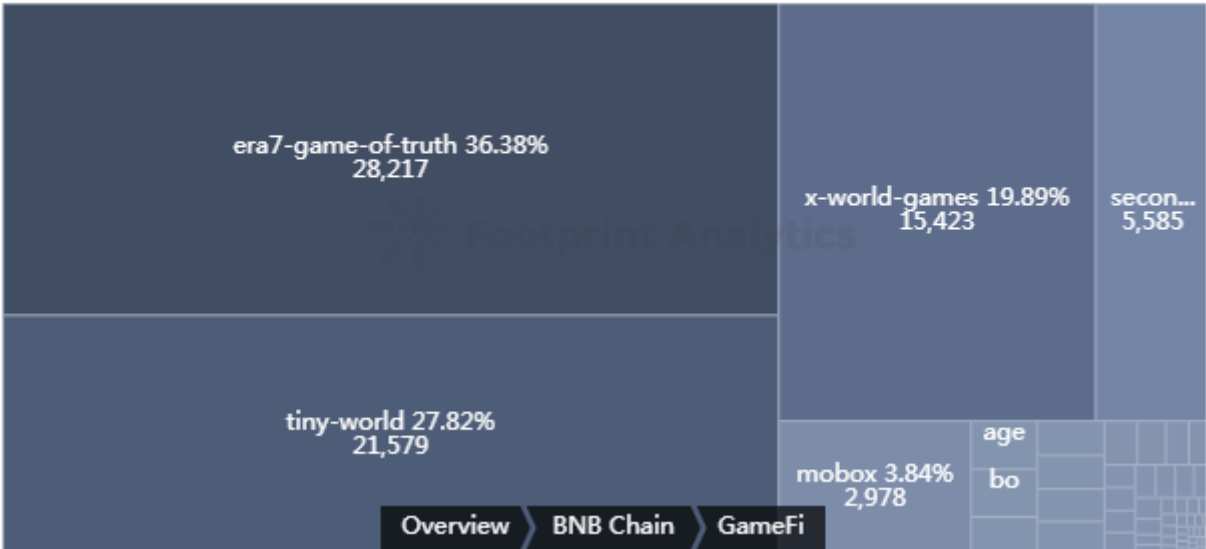


gamefi 所采用的公链的规模占比，WAX 和 Hive 占据 50%以上的份额。但是这仅仅是因为早期市场过小情况下，凭借两款爆款产品支撑的。Worlds 和 Splinterlands 用户占据 54.55% and 99.85%。这种优势是不具备可持续性的，这个领域的公链龙头没有形成。而去除 WAX 和 Hive，Solana、BNB、Polygon 都具有相对比较不错的优势其生态也比较健康。但也不能忽略接下来 Move 系公链尤其是 SUI 的入局，SUI 主打的就是游戏公链。

Gaming Volume by Protocol - BNB

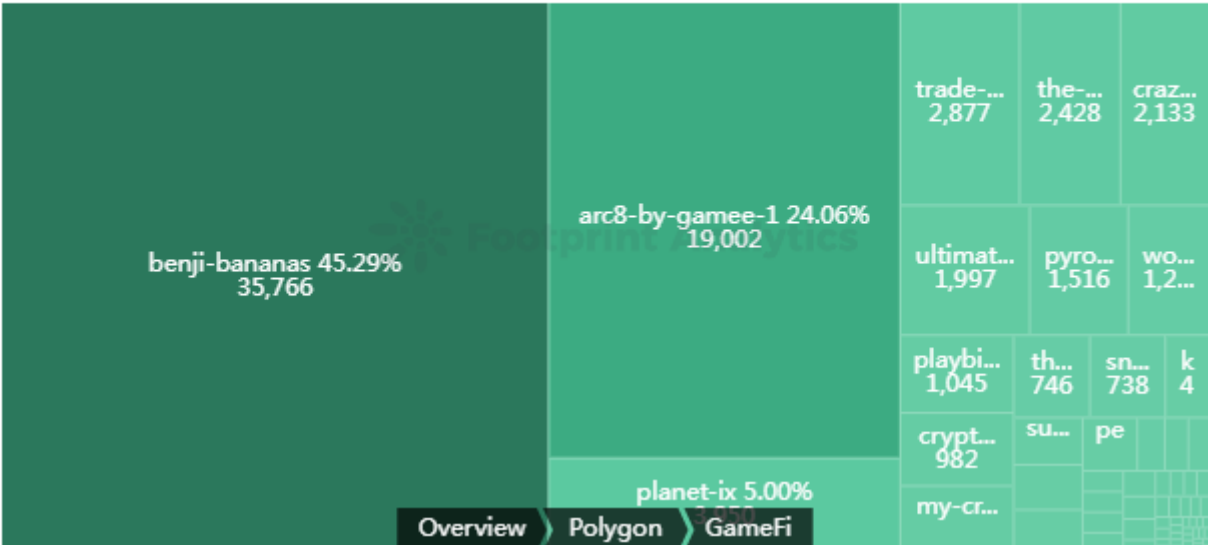


Market Share of Gamers



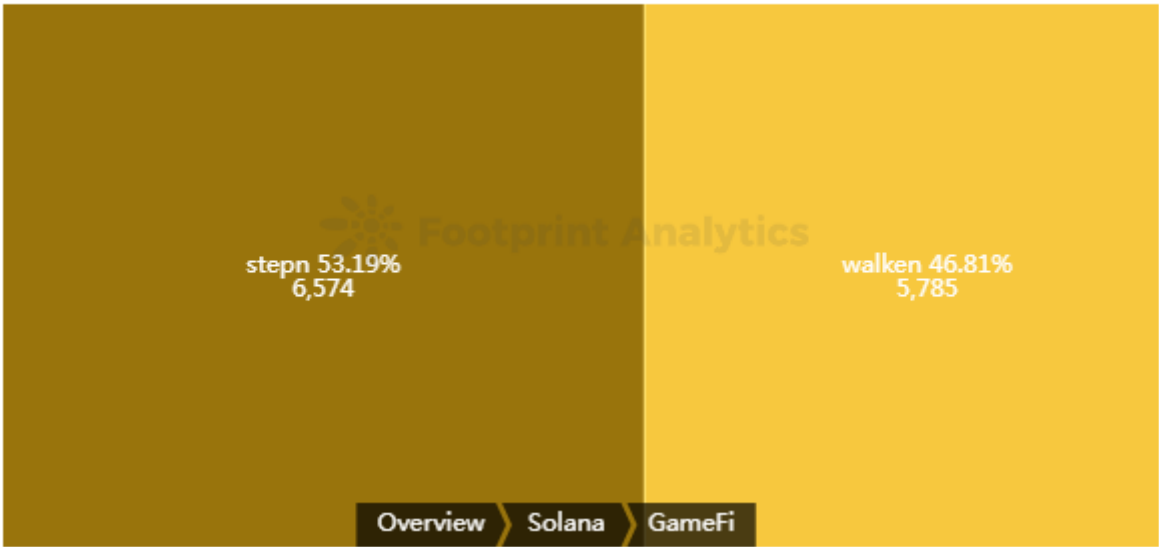
其中在 BNB 链上 MOBOX、Galactic Arena、era7 game of truth、tiny world、Secondlive、Alien World、MetaverseMiner、Elfin Kingdom、Bomb crypto、X world games、StarSharks 等占据主要份额。

Market Share of Gamers



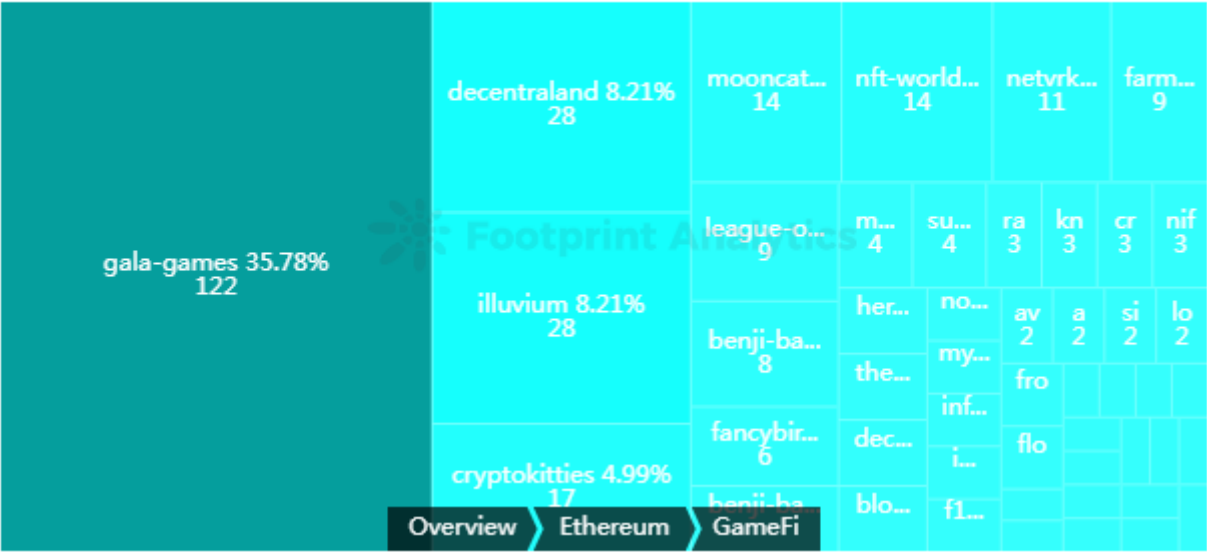
在 Polygon 上包括 benji bananas、arc8 by gamee、planet ix、trade race manager 2 rich racer、the dustland、crazy defense heroes、ultimate champions 等等

Market Share of Gamers



在 solana 上主要是 stepn 和 walken 占据绝对的主导地位

Market Share of Gamers



在 ETH 链上虽然质押资金价值是有的，但用户数量过少。  
但还有一些明星级项目还没有上线但具备很强的竞争力，包括 Illuvium 、Phantom Galaxies、Big Time

五、gamefi 的产品结构化拆解

5.1 产品结构化模型建立

对于游戏产品来说，在前端其美术风格有巨大区别尤其是 2D 与 3D，如果是 3D 则需要特别强调渲染效果。游戏类型和玩法是游戏很重要的组成部分，是和玩家交互的方式。而世界观和剧情是给玩家带来的内容性体验。经济机制过去也存在，但在加密时代会被重塑，是非常重要的地位。上链可以看出应用可以容纳的 TPS 与生态助力潜在用户数等，这也是会限制游戏玩家数和玩法的很重要的底层供给。

	叙事/价值主张	美术风格	渲染效果	类型玩法	世界观剧情	经济机制设计	上链	组织	用户数据

5.2 竞争产品的市场数据分析与拆解

	叙事/价值主张	美术风格	渲染效果	类型玩法	世界观剧情	经济机制设计	上链	组织	用户数据
Alien World	模拟经济体	2D 科幻	无	探索	未来星系	完善强大的经济体系	WAX	投行、金融设计、dao	日活跃 300k



Splinterlands	无	2D 神秘	无	TCG	神秘大陆	p2e	Hive	游戏资深	日活跃 154k
Farmers World	无	2D 卡通	无	模拟经营	无	经济体系比较好	WAX	N	日活 74k
Era7	无	2D，西幻卡通	无	TCG，3 分钟对战	无	ERA+GOT，p2E，质押挖矿	BNB	韩国，游戏大厂	用户数 22w，日活跃 2.8w，活跃度 12%
Tinyworld	无	2D，历史卡通	无	放置、塔防	无	p2e、质押挖矿、抽卡	BNB	DAO	14w，2.1w，15%
ARC8 by gamee	无	2D	无	竞技小游戏	无	挖矿	Polygon	N	1.9w,104w,1.8%
X world game	多元化游戏生态系统	2D，ACG 美少女	无	TCG、MMORPG	无	p2e、质押挖矿	BNB	新加坡，日本	1.5w,56w,2.7%
STEPN	低碳运动	2D	无	实况游戏	无	x2e	Solana	N	1.3w,355w,0.37%
TapFantasy	老 IP	2D，二次元	无	mmorpg	二次元幻想世界	p2e	Solana	N	2.5k 日活
planetIX	无	2D 科幻	无	策略	科幻星系	NFT，质押挖矿	polygon	N	3.9k,8w,4.87%
MOBOX	游戏发行平台	2D	无	塔防、模拟经营、卡牌	无	p2e，质押挖矿	BNB	N	3k，65w,0.46%
illuvium	3A 游戏	3D 卡通	3D,UE4	TCG、自走棋	模仿宝可梦	NFT、土地	ETH	DAO、资本加持	N
诸天图谱	元宇宙+华夏文化输出	3D+拟真+仙侠玄幻	3D+云原生 3090	元宇宙、开放世界	诸天流+科幻修仙，网文 IP 打造	免费玩+NFT 互操+DAO 创作	SUI/Polygon	社会型 DAO	

我们确保自己在叙事/价值主张、美术风格、游戏玩法做到真正差异化，具有民族性与潮流性。在 3D 渲染和世界观剧情 IP 做到所有 web3 游戏最优秀。并在经济机制、公链应用与组织上实现行业更进一步创新。

## 六、差异化的竞争优势建立

### 6.1 美术风格

我们选择的是 3D 拟真的以仙侠玄幻为主体的多元化风格。

首先在 2D 和 3D 中我们选择了 3D，在过去所有的游戏中 2D 极为常见，基本上在所有类目中 2D 游戏已经完成了海量产品的迭代，单从游戏体验来说很难把一个 2D 新游戏做到让玩家喜欢感觉新奇。而 3D 是最近这些年才得到更加优质的突破性发展，虽然 3A 大作在大世界 3D 制作上极为强大但市场人群较为小众。绝大部分用户尤其是手机用户是没有

体验过的，这也是原神能采用全端互通的开放世界品类获得巨大成功的原因之一。同时 3D 也是元宇宙在应用表现层所想要达到的沉浸感所必须要的。

而选择 3D 之后我们是采用拟真类型，这一点上是因为绝大部分 3D 游戏采用的都是二次元的画风或者是低模的塑料感。拟真风格因为其对技术和成本要求更加可以在一定程度拉开差距实现差异化。另外一个好处在于未来可以和 VR、AR 互相融合实现现实与虚拟无缝对接，这一点是二次元风格无法实现的。

而整个画风是根据世界观剧情设计来决定的，以仙侠玄幻为主体，但因为其诸天流的特性所以也必然会有魔法、科幻等不同风格作为融合。但主体的仙侠玄幻是具有极大差异化，在整个 gamefi 中都是独树一帜的。



## 6.2 渲染效果

### 6.21 选择 3D 引擎

全球市场占有率最高的两个引擎是 Unity3D 和虚幻引擎 UE。我们一开始使用的是 Unity3D，它在 2D 游戏和手游开发方面是具有统治地位的，无论是工具链还是易用性都非常不错。但我们在开发元宇宙应用上实际更在注重的是大规模 3D 的表现力和稳定性，工具链易用性的好处虽然在团队小规模期间有一定帮助但在中期这种优势会不断削减。而我们后来尝试虚幻引擎 UE4 的时候易用性并没有比 U3D 差很多，在小团队期间蓝图可视化编程已经可以解决大部分的需求，在团队规模扩大以后深入开发时期 C++ 的困难性是可以克服的。Unity3D 本身的渲染管道等都不是完全专门为了 3D 游戏开发的，并且也不是开源的。像原神开发公司米哈游已经把 Unity3D 魔改到了夸张的程度这才有了现在的原神。但米哈游自己也转向了虚幻引擎 UE。而虚幻引擎 UE 却有 Unity3D 以及其他引擎都没有的优势，那便是 UE5。UE5 核心的技术便是全局动态光照 Lumen 和虚拟几何体 Nanite。虚拟几何体 Nanite 让实时渲染的物体面数从数百万

提升到上亿，这意味着过去需要大量时间和金钱离线渲染出的影视级特效画面会通过 UE5 实时渲染出。可以直接导入影视级模型进行开发而不需要通过 PBR 流程进行降模处理，不需要烘焙贴图法线这些也意味着时间和金钱的大幅降低。其他行业的室内设计师、建筑设计师等也能直接参与到其中。这是了不起的变革，将带来影视、动画、游戏、建筑等多个行业工作流程的直接改变。同时全局动态光照 Lumen 所能带来的是接近真实变化的光影，在模型极度精细的情况下，光影便是让人区别真实虚拟的关键。接近真实的光影变化和精细如真的模型会让真实和虚拟难以分辨。这也是我们使用虚幻引擎 UE 作为开发引擎的最核心原因，也是我们未来应用延伸至 VR 和 AR 的需要的技术效果。有兴趣可以看一下虚幻引擎官方给出的实录动画和基于 UE5 开发的《黑客帝国觉醒》技术演示 Demo。

## 6.22 云原生技术渲染

云原生作为云计算、大数据和 AI 三重浪潮的叠加，具有跨环境、多终端、微服务、弹性伸缩、敏捷更新等特性。它是一种能充分利用云计算优势对应用程序进行设计、实现、部署、交付和操作的架构方法。云原生非常适合元宇宙这类需要持续迭代、快速开发、松耦合、大规模计算、实时交互的平台。这也使得我们平台通过 Web、APP 等终端登入并摆脱硬件带来的束缚，大大降低用户加入元宇宙的门槛和登入流程。原神作为中国唯一火遍全球的现象级游戏。其采用云端技术的《云原神》使得手机安装包只要 30M 基本不占内存，并且跨终端统一，极度降低了用户使用门槛。手机端《原神》占用空间已经突破了 15GB，从 0 开始下载到进入游戏可能需要耗时十多分钟。而通过云原神进入游戏所需时间不会超过 1 分钟。而且《原神》玩法和原生跨端的设计得以在云游戏版本更好的发挥优势，画质体验比手机端游戏和三方云游戏运行画质效果和帧率要好。

## 6.3 类型玩法

### 6.31 元宇宙

区块链技术是制造信任的机器，可以加速价值的流动，改变生产关系。但在目前技术还不足以支撑全球规模应用，且无币区块链更多是作为应用的底层技术使用。在这样艰难的时节上出现了可以承载“通过商业和科技推动中华文化的创新和全球化”的新事物。TA 被人们称作“元宇宙”“Metaverse”“全真互联网”等等。对于我们所需要实现的宏大，它有几大核心优势：

- 一是足够丰富的技术库和场景应用。元宇宙作为互联网之后信息技术下一代的网络，是目前新兴信息技术的集大成者包括了我们的区块链、数字收藏品、分布式自治组织，还有云计算、云原生、边缘计算、隐私计算、大数据、AI、去中心化金融、ARVRMR、分布式存储、物联网、3D 建模、实时渲染、游戏引擎等等。基于大量的新兴技术我们完全可以根据场景选择不同技术并考虑其可用性加以组合创新应用来解决用户需求。这时候原本因为只用一项技术但技术不成熟市场教育程度低应用场景狭窄的问题会尽可能被抹平；
- 二是资本市场的长期重视。元宇宙可以实现更加大规模的实时协同、更多有效数据的处理分析、更快的金融流动性等等，所有这些都是推动文明发展技术革命的核心要素。无论是产业资本、政府资金、私募基金等等都会长期关注并持续进行投资。而多技术并行的形态让不同偏重的技术和应用会在不同阶段获得关注，从整体上呈现持续关注的情况；
- 三是文化和元宇宙结合会带来这个世纪最为有效的模因的复现、传播和刻印。曾有人说当代全球四大文化奇观是美国好莱坞、日本动漫、韩国电视剧和中国网文小说，这不无道理，当代文化最为有力的载体便是电影、电视剧、动



画、小说、游戏等。而元宇宙同时具备了游戏的交互性、动画影视的视觉效果、小说的剧情构建等并再加以集合提升和放大。开放世界 IP 原神便是极为经典的案例，西欧中世纪的蒙德、古代中国的璃月、日本江户的稻妻，还有未来的须弥、枫丹、至冬、穆纳塔等都是文化的具现。而在 2022 年 1 月的 2.4 版本中更是上线了结合京剧文化的角色云堇，剧情风起鹤归最后让全球上亿玩家一起观赏京歌表演。这让大量中国年轻人和海外各国人民拍案叫绝甚至潸然泪下。诸多国家一级演员自发二创，包括粤剧曾小敏院长、梅派京剧郑潇老师、淮剧陈澄老师、唢呐胡晨韵老师、川剧王玉梅老师等。剧情、角色、视觉效果等沉浸式体验将其超级放大。

- 四是天然具有强大的产业多元化扩张和协同能力。这方面看似对于初创公司不重要但从长期来说是决定企业能否长期持续发展的关键因素之三，另外两个关键因素便是创始人的企业家认知&能力边界和组织机制企业文化。开放世界的设计在过去便可以让解密、角色扮演、策略经营、即时战略、射击格斗等几乎所有游戏机制全部容纳在同一个游戏内。而这种兼容性可以扩展到我们日常的行为中包括购物、聊天、办公、逛展、看演唱会、看电影、旅游等等。这是场景的扩张性，还有品类的扩张性。由于 3D 实时渲染的效果，已经构建好的场景和人物都可以直接进行低成本复用将其制作为动画、漫画、影视等。
- 五是基于分布式协同和激励的创新带来的生产力和生产关系的革命。3D 化协同办公和设计、游戏多年成熟的激励机制、组织去中心化架构共治会带来新的组织变革，群体加速创新会进一步大大加强。

基于元宇宙进行应用可以同时解决技术应用空间、产品组合创新的能力、资本市场关注和投资、产业协同和跨界创新、文化创新和传播、群体加速创新等问题。

## 6.32 开放世界

开放世界是具有非线性剧情、多结局、自由探索特质的大世界游戏。但其中需要地图设计来对玩家进行引导和限制。从商业化来说面向多端的在线服务型开放世界更加具有可行性。开放世界塞尔达传说旷野之息是由创新者市场游戏龙头企业任天堂公司开发的世界顶级的开放世界游戏，但全球该游戏销量为 2000 万左右，国内玩家在 100 万 ~ 150 万之间。目前做到全球范围内上亿玩家活跃是第一次做开放世界游戏的是米哈游 MiHoYo 开发的原神。他们在保持游戏性的情况下将游戏本身难度大幅降低并增加剧情和角色的塑造满足更加多的人群的需求，包括任务明确的地点指引、路径规划导航、去除武器耐久度、烹饪的固定食谱设计、主线降低难度、高难度并行非必要、角色剧情单独刻画、多角色类型满足等等。真正占大头数量的玩家既没有 PS4 也没有 Switch，也未必有英伟达 RTX 光追显卡的电脑并会下载数十 G 游戏进行每次数小时的游戏。在手机进行单次半小时 ~ 2 小时游戏体验才是大部分普通玩家的行为。也许原神在开放世界这个游戏品类中不算是最顶尖的 3A，但放在手机端甚至低端手机可以运行的游戏中就是降维打击。玩家可以体验一个开放自由的精美 3D 世界，并按照自身意愿选择进行战斗、剧情、探索、角色养成等行为。原神上线一年多流水 360 亿登顶四十多国游戏下载榜首。基本上原神目前在中国手游中很难有竞争对手，全球范围内二次元手游类型基本没有竞争对手。七国地图目前只开放了三国，产品生命周期还很长，45 天一次游戏版本更新的工业化生产速度更让人生畏。在可见的未来 1~2 年内原神必然还会持续保持高速增长。且原神率先采用游戏多端模式甚至重点开发了云原神安卓和云原神 IOS 版本让低端机只需下载 30M 的安装包便能顺利进行游戏体验。这给原神带来了极为可怕的游戏玩家潜在增长空间。

## 6.33 产品设计基础

- 现代修仙既有中国特色的风格，同时将现代化风格融入，更能让西方人接受。且早期用户多为科技爱好者
- 采用主世界+分世界的设计，结构更加松散，可以兼容不同的风格 文明的世界，为未来让更多开发者创作者参与做铺垫
- 将开放世界设计的功能解耦，休闲玩家就去体验，剧情党就去体验剧情，高玩就去策略冒险。原神还是将多功能结合得比较紧密无法让不同玩家得到各自良好体验，是一个教训。

## 6.4 世界观剧情

### 6.41 论 IP 重要性

对于元宇宙的应用来说，虽然会如同互联网存在多种以场景功能切入的通用平台型的产品。但因为元宇宙应用形态开放世界天然具有强沉浸感的体验，可以将多种不同场景功能放在同一世界下不显违和。互联网各应用不同场景下互通的用户体验算不上好，它是对于纸笔的映射。而元宇宙是我们现实三维空间的映射，在现实中我们可以去逛街购物聊天等等，自然在元宇宙也能实现。那么对于元宇宙应用来说，除了特定场景的通用性平台应用，其他更具有商业价值的应用会是以开放世界 IP 的形式进行区别。如果说品牌营销是对人类大脑心智的占领，IP 便是更加高级的形态。在大家都能提供类似功能的情况下，强有力占领用户心智的 IP 将会是核心差异之一。

2021 年 12 月，我们开始去为接下来三十年的 IP 建设做最初的设计工作。无论是网文还是其他类型作品其核心三要素都是世界观、剧情和角色。而对商业化来说，剧情的不确定性会非常大。这也是影视行业热衷于通过模板化的剧情设计来降低风险的原因之一，这是具有其合理性的。而角色更是可遇不可求的，大公司都是通过巨额资金来收购那些火爆的 IP 获取角色，但是成本极高而且翻拍时候往往需要围绕角色和 IP 进行剧情的重新设计。这种运营的难度和成本都是非常高的。并且在缺乏对 IP 深度理解和热情以及剧情修改下，IP 能否长期运营本身就是非常存疑的。而好的世界观和自主设计运营并持续投入才是构建世界级 IP 的前置条件。极为成功的案例便是精灵宝可梦、型月和漫威。他们都拥有独属于自己的 IP 世界观并在多年时间中进行持续创作和商业化运营。精灵宝可梦将动画和游戏结合玩得非常好，型月同样是将动画和游戏结合得极好。不同的在于精灵宝可梦游戏起家游戏强于动画，型月是视觉小说游戏起家剧情和动画胜过游戏。剧情可以在后续不断增加，角色可以单独塑造，但世界观和设定是塑造 IP 的剧情、角色的变化乃至其商业化运作的框架。

整个 IP 需要有足够好的架构来进行支撑才能进行持续的填充和运营，所以我需要设计一个能满足未来至少 30 年变化稳定性、扩张成千上万主题扩张性、满足中国和海外诸多国家文化的兼容性的世界观架构。其中的内容无论是剧情、角色还是各类建筑风景都会在大架构下由我们 er、合作伙伴、职业网文作家、用户粉丝、AI 等共同构建。目前中国 IP 产业走的是网文-漫画-动画-影视-游戏的路线。基本上网文 IP 是万亿规模大文娱产业的源头。这是非常合理的，中国网文基于其特殊的出版制度和变现方式让上千万网文作家在市场中迭代。这使得起点这些平台上跑出的网文领先全世界十年以上。我们也是读着这些网文长大的忠实粉丝，深深知道这些网文的世界观设定、剧情、创意强大之处。但即便如此，文创产品也会和科技产品消费产品一样遵守技术采纳周期的原则，这是人性使然。



## 6.42 原创 IP 思路

目前在大众市场较火的 IP 是斗罗大陆和斗破苍穹，这些基本上是十年以前的作品其世界观设定是远远落后于当下网文界的设定的。IP 从网文到影视，从小众到大众是需要时间的。即便当前存在将新兴 IP 快速影视化加速流程的趋势，但没有足够的技术和流程将效果完全展示。大众市场接受目前还是在早期市场非常火热的 IP 概念也是需要多年时间的。漫威从漫画到影视化成功走入大众市场甚至花了四五十年时间。从另外一个角度看，四五十年前的设定居然可以在当下主流市场获得成功。创意概念也和技术一样需要时间完成周期变化。那么我们在世界观架构上将会以现在网文设定为基础，可以兼容过去的设定并也能长出未来新的设定。这种稳定性和兼容性是我认为最重要的，这才能有足够强的鲁棒性来应对商业变化 and 市场需求。它是可以反脆弱的。元宇宙本身的很多概念和延伸其实在网文中已经被写过无数遍。我们不去提像《赛博朋克修仙传》这些小众但对科技深入探讨的神作，从元宇宙本身很多设计来说由《无限恐怖》所开创的无限流是具有初步相似性的。围绕着主神空间所进行的在多位面的角色扮演活动便是元宇宙 MMORPG 开放世界。一开始无限流都是以各自现有的动漫影视游戏 IP 作为位面进行创作，但其创作由于版权问题商业化困难。另外主神空间的设定和 IP 的借用使得主角能动性和自由的释放存在限制。这使得无限流在自身基础上发展出新的一大流派---诸天流。在诸天流中主角可以自由探索进入诸天万界，而诸天万界又可以是修仙、巫师、魔法、克鲁苏、现代、低武、高武、气运王朝、洪荒等各异的世界。也就是说诸天流可以兼容基本所有的小说流派，如同开放世界游戏可以兼容其他所有游戏类型。因此，我们也从《轮回乐园》、《诸天谍影》、《大道纪》、《饲养全人类》等诸多作品中吸取灵感进行了主体的搭建。而在实际的具体行为中，过度增加沉浸化的体验和游戏挑战性并降低数值策划和面板引导功能容易使产品小众化。这一点从网文中系统流的昌盛以小见大，而系统性庞大的流派中存在一个细分流派以游戏性著称。也就是由《琥珀之剑》开创的琥珀流，将游戏的职业体系、任务面板、任务点数等常用机制合理融入到宏大的世界观和剧情中。我们也从《琥珀之剑》、《疯巫妖的实验日志》、《超神机械师》等中吸收系统和游戏性设计的经验。在宏观和微观主体搭建之后便是职业体系、力量体系、地图、势力等等的构建。我们也从上百本网文二十多个流派中研究学习并加以设计了出来。

## 6.43 原创 IP 世界观内容

在整个内容设计上：

- 一是以华夏历史和神话为底子。将最具有民族特色与底蕴的人事拿来作为根本；
- 二是以仙侠玄幻的为主体。这本身是网文最大基数的主题，也可以与其他非中国的产品形成足够的差异化；
- 三是采用非传统的科技修仙的风格。那些采用 web3 与元宇宙开发用户大多是科技爱好者，将科技风适度融入会有更好的体验；
- 四是具有世界性的设定和故事趋向。面向全球范围的用户，需要能让各国人民接受，具有更多的熟悉感与参与感；
- 五是故事架构采用诸天流。诸天流对于未来可能的剧情走向与不同世界风格带来足够强的兼容性；
- 六是围绕历史人物进行衍变融合在故事中。历史人物本身是人类集体想象的精华与聚焦，更容易推动记忆与变现；
- 七是加入不少具有 sex 元素的视觉吸引。因为这是人类本质需求之一，在早期阶段可以起到更加重要吸引。当年米哈游起家时候崩坏学院就是以萌妹打僵尸的主题开始获得营收，于是便一直不断打造二次元 XP。字节跳动产品起家的内容更是具有经典性。

修仙文明非常注重编年史历经数十亿年但很多事情也只是残缺片段而已。但史学家将其分为【洪荒时期】、【荒古时期】、【乱古时期】、【古典修仙】、【现代修仙】等阶段。

【洪荒时期】已经是亿万年前的事情，据说那时候神灵遍地走五阶不如狗，人族也不是天地主角。天地主角经历了龙、凤、巫族、妖兽等最后才轮到了人族。具体事件已经遗失但依旧留下十二祖巫、金乌、东皇太一这样的称号好似烙印在血脉的印记。

【荒古时期】则是人族最为辉煌的岁月，凭借天地气运多位大帝天尊连续出现在人族使得人族可以以近十万年的无敌之姿积累资源、发展血脉，尤其是创下全新的修道之法直通九阶。而后一直有天骄出世不断压服宇宙各种族为天地至尊万族朝拜。

【乱古时期】盛极而衰，曾经人皇血脉都稀薄不自知，无敌功法也已下落不明，诸多血脉被冠以罪血世代代生长在囚笼中为其他种族圈养，幸好有人杰兴起带来人族重开山门立足于世这才免遭灭族。于是人族重新开始以弱小种族战宇宙千万文明种族，以铁血求生存和发展。

【古典修仙】阶段形势较为稳定，已经摆脱之前惨烈的局面可以不断的继续和发展。该阶段前中期是以门派为权力主导的阶段，修士整体行为相对保守以长生久视为主要目的，关注自己发展而不注重凡人。相比于【荒古时期】灵肉双修强势无比的修行方式，古典修行法试图降低阶段提升投入并拉长寿命，而且不注重肉身习惯借助法宝符篆等外物。该阶段中后期政治发生巨大变化，权力主导从门派转化王朝。王朝基于气运香火的修炼体系变革形成新的政治格局。而在这段时期迎来了爆发性的扩展，但千年之后经历【黑暗动乱】与【第二次仙巫战争】文明实力经历了重创。但也因此诞生了第一次与第二次【符文晶石革命】，这使得【现代修仙】的阶段的得以到来。

在【现代修仙】的阶段已经有学校来对孩童进行系统性教学、高考决定大学分配、修仙门派也以上市公司形式进行市场化运作，研究所不断改进优化法术功法等。王朝将更多权力下放，采用市场经济和中央政府宏观调控都使得资源可以更加合理运用。

另外简单描述一下已知宇宙文明双极【巫师文明】的历史。在久远的城邦时代【圣贤彼得】在蒙昧中创造法术的机制，其信仰者分化为魔法和巫术两支。魔法作为正统发扬光大创造了辉煌的【魔法时代】。随着文明强势魔法定格者以人力挑战魔法女神，惨胜。魔法文明遭遇重创，但剩余派别在魔法女神职位空缺之后建立魔网直接从魔力海调动元素能量。于是奥术开启了鼎盛辉煌的【奥术时代】，奥术以智取胜，创造了无数奇幻造物，大奥术师可屠神。而正因为奥术师不断研究生命禁忌并泄露了自身位面坐标，引来异域邪神克苏鲁。邪神克苏鲁极致混乱，不可名状，不死不灭。最终强横无敌的奥术文明被摧毁，邪神躯体分化融入世界变为魔植魔物。人类在废墟中求存基于魔植魔物改造自身，于是【魔药时代】得以诞生。但魔药体系所有职业者被扭曲污染，境界不稳生命进化存在缺陷导致寿命短暂。魔药大君以民众生命为食存续，生灵涂炭。于是有大能者创造神火体系让大君通过民众信仰永恒存在延续生命。点燃神火，信仰成神，开启【神国时代】。神国时代智力文化反而倒退，民众被束缚教育以提供信仰。最终因为魔力潮汐的到来的，众神跌落凡间，凡人屠神以成就神座。此激荡时代无数职业中，从城邦时期与魔法一同诞生的巫师成就终极王座。巫师职业体系在上万年历史中以魔法作为基础框架，吸收了奥术的智力与研究方式，融合魔药无畏进取的精神。直到神国阶段，巫师凯萨将巫师体系最后拼图补全使得其远超其他所有职业体系。【巫师帝王凯萨】以无敌之资带着万年积累镇压一个时代的英雄开辟了【巫师时代】并开拓万界。

在【第二次仙巫战争】之后【修仙文明】【巫师文明】对修炼体系和生命等级进行了归纳总结，所有的职业体系都会被一个大一统的等阶进行划分，也就是宇宙闻名的【大一统九阶论】。【大一统九阶论】也是由两大文明首脑进行开辟

的。由于宇宙文明多如繁星，由繁多文明所孕育的职业体系也纷繁复杂，这些有的注重力量有的极端诡异有的依靠知识各不相同，无法进行统一划分。但两大文明首脑绝世之资，屹立于已知宇宙之巅，他们根据自身的洞察决定将【生命进化】作为智慧生命体最核心的追求来构建了【大一统九阶论】。即【大一统九阶论】的一阶到九阶便是对智慧生命体进化层次的划分。有的职业具有完整的从一到九阶的进化路线和海量技能神通。但大部分职业体系远远没到九阶，很多只到四阶便无路可走。当然，四阶对于生命体也是极为重要且极难跨越的阶段。但很多文明的体系虽然职业等阶上限没有那么高，但因为各种实用性也会非常受到欢迎。智慧生命体在选择职业体系的时候会考虑到资源、天赋、所属阵营、技能匹配、位面探索需求等多因素考虑去就职，而不是盲目选择高等阶上限但前期脆且投入巨大的职业体系。很多职业体系其实比【修仙文明】【巫师文明】的子职业体系要更加好一点，毕竟各有专长。

【灵气】：虚空中存在的某种气体，有特殊的微粒子组成。经过研究发现有些超重元素非常不稳定，由元素周期表 110 位之后的未知超重元素构成的，存在时间万分之几秒。

【灵力】：由修士吸收灵气到体内并通过法术释放的能量

【灵石】：天然界由各种大型灵植与灵兽死亡的尸体后经过千万年沉淀后形成的物质。存在大量的灵气压缩其中

【灵根】：人族先天存在的带有的倾向性场力，通过意识觉醒灵根来控制特定的物理场力使得相应属性的灵气得以在人体内留存捕获。灵根属性分为木、火、土、金、水。自然木灵根捕获木灵气、火灵根捕获火灵气、土灵根捕获土灵气、金灵根捕获金灵气、水灵根捕获水灵气。而空灵根捕获木火土金水所有五种灵气。

【修炼】：在修真界和巫师界上千万年的发展中，都有研究修炼的过程进行剖析。如果结合两者的研究，可以发展修炼存在三个基础步骤，巫师界术语叫做冥想、开辟法力源、熔炼能量元素，修真界的术语叫做打坐、觉醒灵根、转化灵气。众所周知灵气或者元素能量是由元素周期表 110 位之后的未知超重元素构成的，存在时间万分之几秒。冥想和打坐的作用是使得精神壮大并且从感觉上达到时间流速减慢的作用，使得可以在虚空中感知到极度不稳定的超重元素。而开辟法力源和觉醒灵根可以使得超重元素在体内存藏下来不会发生衰变而消失，这就是所谓的捕获。而熔炼和转化变是将多种类的超重元素转化为同一种类型的元素/灵气。而元素灵气类型也和不同人先天禀赋以及功法相关。这一点不同界域都是一致的，即便在观察末法时代的世界修炼情况，虽然肉身和普通人没有拉开质的差别，但同样是将虚空中先天之气纳入体内并通过特定的导引和桩法将其留存与转化，但因为功法和体质原因只能转化成气血能量。

【教科书】：由王朝统一撰写的标准化书籍。包括《法宝维修概要》《飞剑炼制简明教程》《一个修士的自我修养》《炼丹从入门到精通》《晶石傀儡的 99 种炼制手法》《星际飞舟维修手册》

【灵晶】：特殊的高纯度灵石，在超高灵气浓度的洞天或者险地才能自然形成。后来人类通过工业化手段批量化制造出灵晶。第一次【符文晶石革命】的产物

【晶片】：由特定属性灵晶进行切割形成的无数微小灵晶

【晶脑】：刻入符阵的晶片以特定结构组成的产品，可在极端时间内进行上万次念头运转。第二次【符文晶石革命】的产物

【符文】：灵力通过符文产生的磁场效果在一定空间和时间内进行转化。基于特定符文结构和材料反应可以生成对应的法术。

【符阵】：特定稳定结构的符文组成，可批量化精细生产。

【傀儡】：由晶脑驱动，载体可以是机器人、僵尸、灵兽等

## 6.44 原创 IP 剧情

我们接下来会联合阅文集团起点五星作家一起撰写世界观剧情。

目前先把产品切入的时间与地点的剧情简要进行介绍：

玩家处在现代修仙文明时代，但出身在古典修仙所在的原始自然生态保护区。在里面可以体验到修仙文明的纯粹风格，修士们称呼这里为祖地，同时有各大历史悠久的门派传承。

但在穿过迷幻森林区之后会看到巨大的浮空飞舟群，旁边写着原始自然生态保护区的石碑。世界观开始破碎，时代的面纱开始掀开。玩家紧接着飞过禁行区前往现代修仙的城区认识到时代的情况。

前往帝都浮空城咸阳的学院学习诸天万界的知识。然后玩家可以选择去不同的世界包括：

已征服的落后文明 比如魔法、古典修仙的等等去旅游观光（探索类）；玩家还可以参与时间线异常的管理工作，意识回到过去去体验历史进程（剧情类）；玩家可以魂穿前往未必征服的落后文明从头开始去抢夺位面主导权（即时策略类）；

小地图的 2D 草图:



## 6.5 经济机制设计

### 6.51 基于 NFT 的互操作性

NFT 带来了去中心化的通用的数字化表现和所有权层，可以透明地管理稀缺性、唯一性和真实性。但大家把 NFT 当作作为艺术藏品与 PFP 头像 nft。可是这些门槛极低导致市场竞争极度泛滥。作为红海市场取得其龙头是极为困难的。

NFT 真正可以作为应用且可持续交互的在于游戏资产，这也是 NFT 和 gamefi 天然的结合点。由于底层协议的一致性，我们可以将 NFT 接入不同的 gamefi 应用中使用实现其互操作性。但因为各家合作与本身体验性的问题，我们自己打造庞大世界观，在世界观下进行创作者和开发者的开发，来和谐无缝的进行 NFT 互操。否则两个完全不同游戏资产进行互操也无法提升游戏体验，会导致最后还是依靠金融投机机制。

## 6.52 共同创作

我们内容设计创造将由建筑设计师、产品经理、游戏设计师、小说作家、品牌 IP 方和 AICG 共同完成。虽说 UGC 是元宇宙重要组成部分，也是未来元宇宙繁荣的基石之一。但用户需求和体验始终是第一驱动，目前元宇宙 3D 内容的 UGC 还远远无法达到高体验的水准。古典互联网阶段的 UGC 也是按照图片、文章、小说、短视频、中视频等长期发展才带来杀手级应用，这个过程还需要一定时间。反而这个阶段取得领先的策略是采用迪士尼乐园“高度控制的产品环境”的设计理念与沉浸式内容体验。迪士尼乐园从进入到离开每个场景和环节都是经过精心设计的，每个主题也是完全符合 IP 调性的设计，还有各自和你互动的迪士尼角色，甚至连前往迪士尼乐园的地铁站都是迪士尼的风格。元宇宙基于多方专业人士合作可以设计出更具有沉浸感、游戏性、社交互动、故事剧情、IP 共情的内容。另外 AIGC 也会参与到其中，通过 AI 为元宇宙自动生成相关的图形构建元宇宙，而再辅以人工去微调精修元宇宙的重要组件，大幅降低构建元宇宙的周期和人力。另一方面，AICG 还能利用算法训练 NPC，让 NPC 有一定能力脱离编剧与策划，对玩家的行为作出实时反馈，从而实现剧情变化。

## 6.53 分布式自治组织

DAO 全称是 Decentralized Autonomous Organization，指的是一个通过编码为透明的计算机程序的规则表示的组织机构，这个组织由成员所控制及决策，而不会受到单独的中心的的影响。DAO 的革新从组织三要素来说，规章制度上所有规则通过代码撰写，基于智能合约在区块链之上运行，不可篡改不受干扰自动执行。通过代码直接实现法律的理想状态；组织目标上基于兴趣和共识建立并由通证经济（token economic）维系与激励；组织成员上不限时间、不限人种、不限民族、不限地区，公开许可全球协作，每一位成员都同时是员工、用户与股东。

公司制度是工业革命以后经济体系的组织单位，DAO 则被认作是未来信息革命经济体系的组织单位。DAO 的意义在于：

- 协作范围极大化，全球国家地区、全时区、全人类的大规模分布式协作；
- 治理成本巨幅降低，通过区块链智能合约，组织管理监督执行的成本转为代码执行成本，多个数量级降低；
- 创新能力和协作规则跃升：决策系统从自上而下金字塔式转为自下而上的分布式系统。金字塔式组织规模接近临界点以后，单位人员人力成本增加创新力下降。而分布式系统作为复杂系统，是可以超越临界点；
- 加速项目的启动与运营：降低运营开发的成本和时间，并从根本上减少了对资本的依赖；
- 增加项目多样性，项目多样性与非营利性将大大增加。

但现有的 DAO 组织存在以下问题并且我们尝试去解决，

- 问题一是激励方式以赚钱作为核心激励，但熊市以及本身项目高难度盈利情况让这种激励方式很难进行。所以不以赚钱为主要激励方式，取而代之的是游戏化体验、陌生人社交、兴趣活动和学习成长等；
- 问题二是组织目标上所做事情都是一些翻译工作等小事情。不能真正将 dao 的潜力释放，所以我们拿出完备的使



命愿景、产品体系、商业模式等等。用大规模分布式协同完成目标解决社会问题；

- 问题三是设计理念上偏向传统组织设计方式，视觉单调、操作繁琐、毫无体验，我们把 dao 当作游戏，游戏有强视觉效果和激励机制；把组织当作产品，以用户需求为中心；
- 问题四是组织成员上 web3 内部兴趣部落，人数不超过千人，实际协同人数更少，而我们在复杂系统原则下组织设计与 AI 大规模匹配，未来可以容纳上亿人协作；

罗辰仙门 DAO 通过游戏化机制和贡献激励体系，基于分布式组织架构让上亿人协作，每一个人获得成就成长与各自所需的同时实现共同的民族文化上的宏观目标。如果把组织当作产品，

- 在社会层面解决的是华夏文明近代以来文化弱势和几千年文化精深的矛盾；在组织层面解决的是分布式的复杂系统代替金字塔系统将人力协作上限从数十万扩展到数亿；
- 在机制层面解决的是游戏化机制与通证经济代替公司管理、KPI 与股份，远超内卷工作的体验和收益；在产品层面解决的是经济发展后民族精神自信与爱国情怀无法释放的需求；
- 在成员层面解决的是在现实中取得游戏中的成就、成长、社交、探索与利益，实现人人如龙。

很有意思的是，这里我们借鉴了第四天灾的思路，这是游戏界的概念并在中国网文界发扬光大。第四天灾便是主角在异世界建立连接方式让地球玩家以虚拟现实游戏方式作为玩家参与建设与开拓，但玩家未必知道，通过游戏化体验让海量玩家参与发挥其协作和创造使得在异世界进行开拓。

通过罗辰仙门 DAO 成员可以获得的收益包括，








- 社交方面，通过任务匹配与相似标签同好朋友的社交体验；技能树学习与不同领域朋友结识的社交体验；在定期大型线上线下活动进行社交。
- 成就方面，参与社会事件、公益活动与民族文化建设的使命与成就感；在参与多产品体系建设中获得的专业领域经验与履历；基于贡献点兑换获得组织定向的管理权限，更高的锻炼与成就；
- 斗争方面，在事件营销中基于民族立场针对社会事件进行发声与活动；在产品体系建设中与大厂、资本、其他公司进行竞争对抗；
- 探索上，在数十种职业数百种技能中探索学习和成长，在参与多产品体系建设中在不同领域实践探索体验的乐趣；
- 利益上，使用贡献点兑换组织丰富资源与人才协作解决自身各类需求；基于贡献点获取组织收益分红与福利发放；

## 6.6 应用上链

我们在接下来计划在公链 SUI 和 Polygon 上链。

Move 系公链是 Facebook 在最全盛时期进军 web3 的 Libra 项目的产物，其核心为 Move 语言，该语言也被一些人誉为最适合编写区块链智能合约的语言之一，并且多次被拿来与 Solidity 进行比较。主要原因是 Move 的面向资源编程的特定对于区块链最核心的加密资产进行了更为贴合的处理，弥补了 Solidity 在直观性和安全性的缺陷。资产在 Solidity 中没有被特殊定义，只是正常的变量，一旦出现了 Bug 就会直接导致背后资产外流或者被锁死。这一点在过去发生过很多次。但因为以太坊生态和 solidity 其生态规模极为庞大，且也在利用工具来进行安检等。move 系公链以及其编程语言更重要的在于其大规模应用的工程能力和并发能力。而在 move 系三条公链里，比较大的是 aptos 和 sui。aptos 主网上线的经历与行事风格让我们会比较担心，相对而说 sui 更加稳健并且专注开发。更加重要的是 sui 将

自己定位于游戏公链，称自己是 web3 游戏基础服务商，也有韩国游戏巨头的投资。那么他们在未来会加速基于 web3 的项目。

Blockchain		Time to finality	Max TPS
	<i>Aptos</i>	<1s	160,000
	<i>Sui</i>	2-3s	120,000
	<i>Solana</i>	2.34s - 46s (different tests)	120,000 (710,000 on a 1 GB network)
	<i>Avalanche</i>	0.15s (record) 1.3-3.4s	4,500 per subnet
	<i>BTC</i>	60m (6 confirmations)	7
	<i>BNB Chain</i>	1s (1 confirmation)	160
	<i>Ethereum</i>	78s (6 confirmations)	45

Source: Pontem Network, Company Websites

区块链每笔交易大多数彼此毫无关联，SUI 摒弃了这种模式，通过拜占庭一致广播(Byzantine Consistent Broadcast)让独立的交易按因果关系达成并行协议，从而提供更高水平的可扩展性。这消除了全局共识机制的管理费用，并提供了实现无限制横向可扩展性的途径。简单的交易绕过 Sui 共识协议，即可立即执行，无需等待整个验证者集达成共识。而较繁琐的所谓复杂交易则通过常规的拜占庭容错共识验证。Sui 在这些交易中使用了 Narwhal 共识协议，该协议采用可提供极高吞吐量数据可用性的引擎以及可扩展的架构。从理论上讲，这表示 SUI 的可扩展性没有上限。SUI 对于未来可以应用在游戏和零售领域的场景进行技术架构上的考虑。



SUI 团队希望 SUI 能搭载新一代的 DApp，包括游戏、电商等，并在下一个周期实现真正的大规模普及。这一点和我们自己的理念和方向也是完全一致的。

Polygon 作为 ETH 的扩容 L2，其规模和发额展是相对非常靠前的。在目前 gamefi 应用中活跃用户最高的 10 个应用中，有 8 个都是在 Polygon。Polygon 也是比较看好 gamefi 的方向的。在 2021 年 7 月，Polygon 宣布成立 Polygon Studios，专注在 NFT、Gaming 和 Metaverse 领域的投资。到今天为止，根据 Messari 的数据，Polygon Studios 已经投资了超过 36 个项目。另外 Polygon 的联合创始人 Jaynti Kanani 和 Sandeep Nailwal 也是非常活跃的天使投资人，他们分别投资了 25、69 个项目。而这些项目几乎都会部署在 Polygon 链上。

SUI 具有更加先进的编程体系与新生态势能，是必然要参与的。Polygon 是目前可以快速使用且生态内已经具有庞大用户基数的公链生态，是可以快速落地的。

## 七、创始人与其理念

### 7.1 创始人 MarkMeng

以传统文化为内核，以国潮为表现形式，以商业和科技为驱动  
传统文化：

- 国学世家，圣贤后裔，孟子 76 代孙；
- 高中千年学府，范仲淹创立
- 拜入顶级古武道门，师祖武圣孙禄堂，中华武学最高成就者

- 师门师傅为化劲宗师，掌握华夏文明核心技艺金丹大道
- 传承学习中医、武术、修道、八字等等

国潮：

- 十多年二次元 ACG 文化沉浸
- 十多年 RPG、SLG、ADV 游戏体验
- 熟悉街舞、说唱、选秀等现代潮流
- 数百上千本网文阅读量，清楚年轻人世界观喜好
- 国潮新消费资深用户和研究
- 汉服与新中式时尚生活的提倡与践行者

商业：

- 十三年跨领域战略学习实践经验
- 工商管理科班出身，学校师资在金融审计方面全国 Top5
- 本科学完 MBA 涉及大师理论与前沿组织研究
- 在字节跳动等互联网大厂工作过
- 全球性的智能消费 DTC 品牌操盘手
- 连续创业四五款产品，涉及 web3、电商、在线教育、游戏等

科技

- web3 六年 2 轮牛熊资深经验。经历公链、跨链、Defi、NFT、GameFi、DAO 所有发展过程。
- 擅长科技战略、产品设计、增长黑客，设计过分布式存储、内容存证、社交等各领域产品
- 元宇宙首批深入研究和探索者，涉足 3D 游戏、3D 建模、云原生、多模态 AI 等

## 7.2 经营理念

相比于圈内很多技术驱动商业的模式，我们转向社会驱动商业、商业驱动技术的模式。技术驱动商业本身是非常好的策略，在技术产业发展早期打造相应的开发工具使得其成为行业的基础设施并将其优势进行溢出扩散到多行业进行使用。最经典如游戏引擎便是如此，在过去游戏开发是一门高难度且高成本的工作。于是游戏引擎将游戏开发组件化封装，涵盖了建模、光影、粒子特效、物理碰撞等并通过实时渲染进行应用的交互。随着几大游戏引擎不断发展成熟，开发者更愿意使用这些高质量高效率的工具。并且游戏引擎不仅成为游戏产业的基础设施还随着技术溢出成为建筑设计、动画制作行业等不可缺少的重要工具。这种工具还在向生产管理、医疗等更多产业扩散。当技术工具成为行业底层不可缺少的基础设施时，技术驱动商业的模式便会带来强大的技术壁垒、网络效应等优势进而产生庞大商业价值。但成为基础设施需要极强的技术实力和海量资金和人力的持续投入，对于初创公司来说极为困难。尤其是对于非技术性出身的我来说，虽然在科技产业多年已经有对技术应用和发展的一定理解和敏锐，但强技术工具开发和对开发人员的服务非我所长。过去多年进入前沿科技产业时候，基本上产业发展都围绕着技术工具和基础设施，在技术驱动商业下我们这种对商业更加擅长的发挥空间受到严重的挤压。而且这类技术驱动商业存在一大普遍性的问题，就是产业深

入的困难性。技术性公司往往会基于一项优势技术进行多场景的落地解决方案的提供，比如 AI 公司、区块链公司、游戏引擎公司、数字孪生公司、音视频服务公司等等。将技术优势不断放大是他们所长，但技术多场景的应用始终存在很多改进空间。开发应用的公司都了解，在一个产业进行深度应用都是非常艰难的，而技术型公司为了表示自身的早期技术具有广泛的应用性便会同时在很多行业场景进行落地应用。但往往只是基于 B 端的定制化项目开发，距离 C 端大规模标准化产品还有非常长的距离。

而社会驱动商业、商业驱动技术不是简单的科技应用，它往前进步了一大截。它是基于社会需求的跨行业多技术复合应用模式。管理学大师中的大师彼得德鲁克曾说：“企业是社会的器官，企业的本质是为社会解决问题，一个社会问题就是一个商业机会，解决的问题越大，商业机会就越大。”当我们从使命愿景出发来解决社会问题，便能跳脱出行业的局限性进行持续创新，而这种创新会是基于所有现存的可用技术而言的。南宋心学家陆九渊曾言：“六经注我，我注六经？”当基于一项技术进行技术开发和产业推动的时候，有如自私的基因我们可能是技术的工具为 TA 所驱使。工具始终是用来解决社会问题推动文明发展的，当我从解决社会问题角度出发便不会拘泥于某项技术进行应用，而是综合考虑技术的可用性、开发成本、应用场景、软硬件适配等来进行选择与应用。以技术实现商业创新是过去上百年的趋势，也是未来不变的趋势。就互联网和计算机而言，过去大部分这类公司创始人都是技术人员，这是因为只有他们理解和掌握技术。但真正能成功的往往是同时掌握技术和商业的技术创始人，而是掌握商业的程序员更容易成功。但如今企业服务急速发展，各类为企业服务的低成本、高效率的技术模块随时可用，无论是流视频、企业管理、云服务、数据库、AI、联盟链、公链等等。技术的多样性大幅增加并且使用成本和门槛大幅降低，这在过去是未曾有的。这代表着未来会涌现出大量在商业方面极具能力，同时理解和善于利用各类技术来实现商业创新推动社会进步的企业家。我称之为“社会企业家 Social Entrepreneur”。

## 7.3 团队介绍

我们目前罗辰仙门 DAO 处在种子社区阶段，采用多元化与精英化的策略，包含四十多位各行各业的精英人士。

- 在设计和艺术上有，古武宗师、中国武术冠军、汉服摄影专家、纪实摄影、古代影视化妆、大厂建模、美护连锁店创始人、珠宝品牌艺术家、陶瓷领域教授、阅文集团网文作家、超模、街舞 master 等
- 在商业和管理上有，知名证券公司分析师、资深 NFT 的 IP 运营、文创品牌创始人、人力资源管理教授、游戏资深玩家、酒馆品牌负责人、埃森哲管理学教授、资深律师、web3 知名 DEFI 市场负责人、生活方式消费品牌负责人等
- 在程序开发上有，中国 MR 领先公司开发负责人、资深 web3 全栈开发、大厂 UE 开发、游戏圈人脉王 PM、游戏引擎资深开发、字节跳动 AI 开发专家、芯片设计专家等

核心团队也有来自中国五大美院之首的，国内铋晶体文创与艺术领域的开拓者，所带领项目列入中国文化和旅游部首批十个共建院校扶持项目；有擅长电商精细化运营的，双十一做到过销售额从千万提到亿级、店铺类目 TOP3、单品类目 TOP1。在国货美妆龙头上市公司珀莱雅任子品牌全渠道操盘；有智能合约全栈工程师。参与开发 social token、Defi、wallet 等龙头产品。并开发 DID 多次获得 web3 黑客松比赛奖项；有 15 年经验的引擎开发工程师，擅长 Unity3D、UE，在巨人网络、完美世界、游族网络等公司负责多款知名游戏与顶级 IP 游戏开发工作，并在叠纸负责 X6 开放世界开发等等。



