



Guāng Game

光游戏白皮书
首次画图牌游戏平台
2019年5月

概论

据说, 画图是16世纪中期的西方纸牌游戏‘卡塔’与十八世纪末日本流派风俗画结合创作, 并于19世纪末传播到韩国. 20世纪80年代, 随着画图流行传播到全韩国地区, 成为众人喜爱的游戏, 基于画图题材的漫画和电影也引起了巨大的反响.

与其他国家不同, 深受众人喜爱的韩国画图中有‘光’标记, 光 游戏 (Guang Game) 的历史已经开始, 希望我们每个人的生活都会像在画图游戏中被认为是高分的光牌一样闪耀.

Table of Contents

概论	1
1. 介绍	3
2. 市场现况	3
2.1 全球游戏市场	
2.2 EOS Dapp 游戏市场	
3. 光游戏与区块链	5
3.1 EOS 区块链	
3.2 EOS 区块链优势	
3.3 智能契约 (Smart Contract)	
3.4 交易所	
4. 区块链游戏的必要性 (透明性, 公正性)	7
5. 光游戏平台	7
5.1 用户与开发商的同步增长模式	
5.2 全球多平台服务	
5.3 可申请多种货币	
5.4 游戏平台的公正性	
5.5 确保代币价格稳定	
5.6 研发各种游戏	
5.7 引进KYC认证	
6. 平台经营计划	9
6.1 挑战任务	
6.2 排名体系&排行榜	
6.3 项目商家	
7. 代币平台	9
7.1 TAZ & TAZ筹码	
7.2 TAZ名称之源	
7.3 TAZ分红计划	
7.4 代币的应用性	
8. 联系我们	11

1. 介绍

光游戏 (Guang Game) 基于EOS区块链, 提供多种方式的画图游戏. 玩家们在安全, 可验证的区块链平台内享受趣味, 公平的游戏.

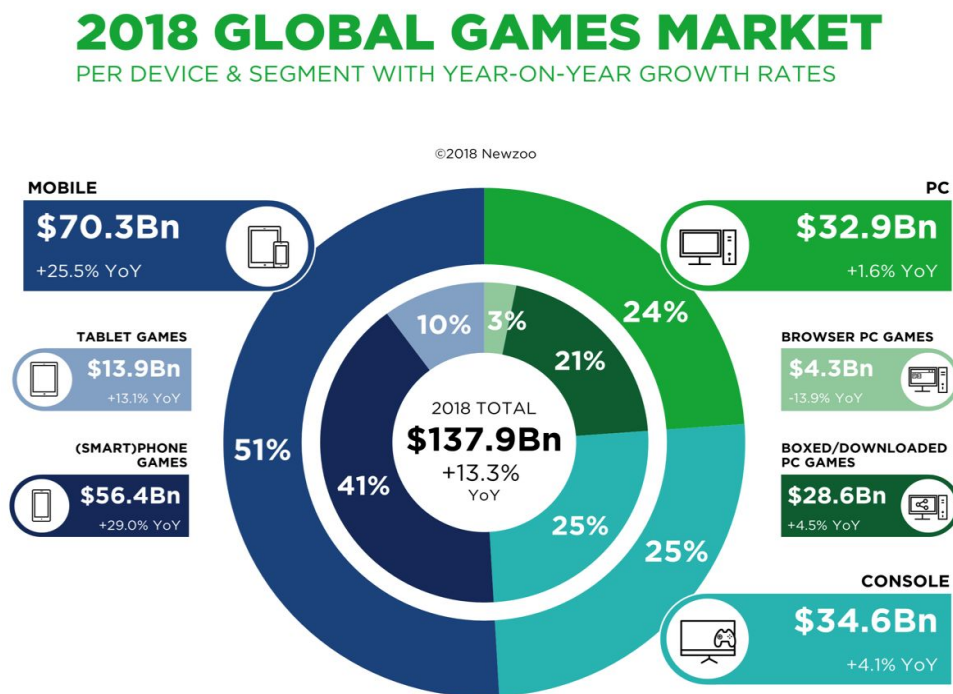
我们的目标是应用EOS区块链平台优势, 建立游戏开发者和玩家之间互信, 共同发展的平台. 并且已知使用者们创造平台的价值, 因此构建了一个收益共享体系, 与所有Token持有者共享平台收益.

光牌游戏 (Guang Game) 目标是, 发布各种有趣游戏和解决传统在线游戏平台以及其他加密游戏平台的主要问题 (平台限制, 令牌价格不稳定, 低信用度), 引领区块链游戏市场.

2. 市场现状

2.1. 全球游戏市场

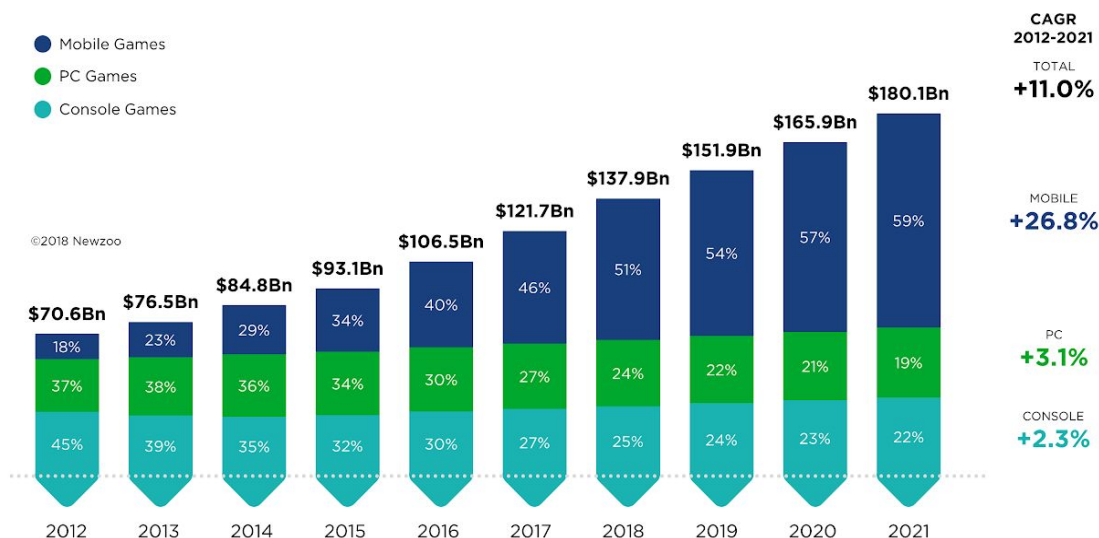
根据游戏市场调查及分析专门网站Newzoo的分析报告, 2018年全球游戏市场即手机, PC版, 游戏机销售额为1378亿美元, 预算 2021 年销售额, 接近1800 亿美元, 考虑到2012 年销售额为 706 亿美元, 市场规模在10 年间维持. 以年均+11.0% 匪夷所思的增长趋势.



Source: NEWZOO

2012-2021 GLOBAL GAMES MARKET

REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES



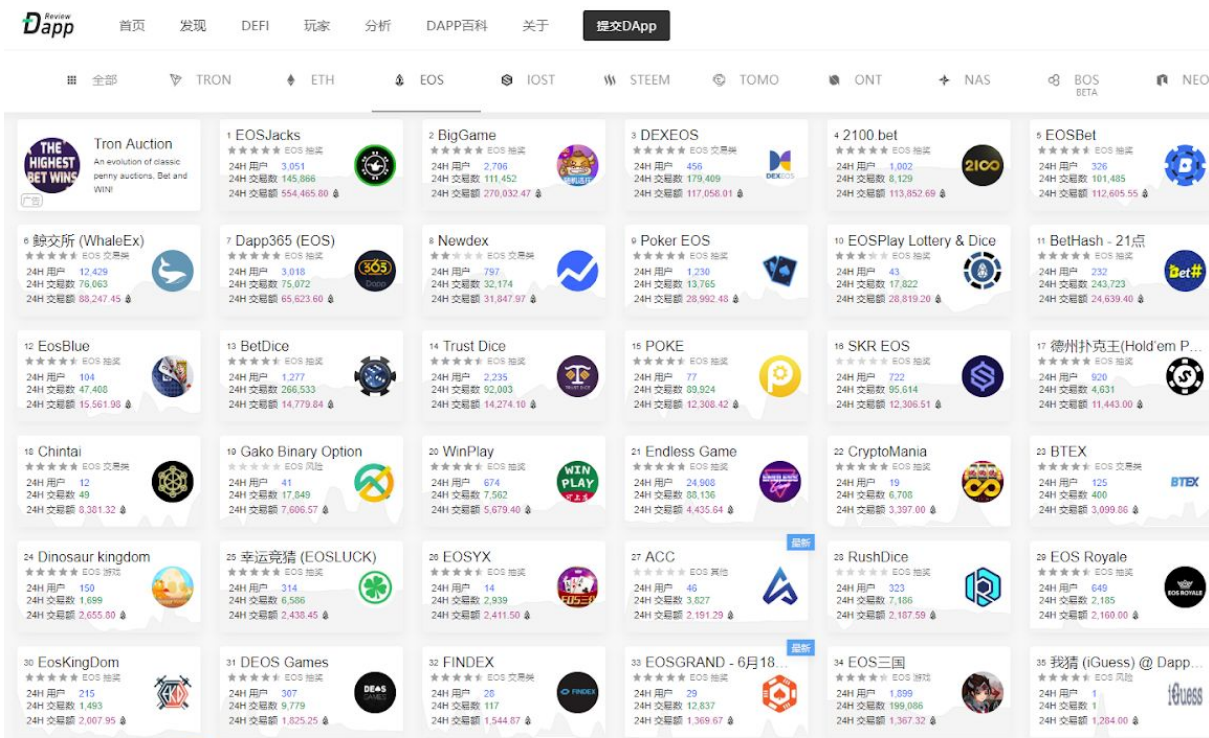
Source: NEWZOO

PC和游戏机市场在10年间年均增长率分别为+3.1%和+2.3%，而手机游戏市场为+26.8%，手机游戏市场的活跃度对整个游戏市场规模的扩大做出最大的贡献。手机游戏以随时随地都可以玩的形式渗透到众人的日常生活之中，游戏产业相关的非洲TV或Twitch等媒体服务也正在复兴。由此可见，预测游戏市场的持续增长趋势将导致基于Ethereum或EOS为基础的区块链游戏市场。

2.2. EOS Dapp 游戏市场

手机游戏已经邀请了众人进入游戏世界，具有高度的可访问性，随时随地都可以享受。2010年代手机游戏市场迅速发展，当前占整个游戏市场的59%，无论男女老少，深受广大玩家的青睐。

与10年前的移动市场热潮一样，区块链游戏市场也在蓬勃发展。产业发展与区块链游戏市场并肩增长的原因之一也是其中一个原因。此外，区块链所具有的技术透明度可以解决众用户表示不满的对现有网游开发公司公平性问题，因而开始受到极大关注。



Source : Dapp Review

当前市场上最受关注的区块链式游戏市场是EOS Dapp market, 是日交易量超过千万美元的大规模市场。

占据赌场游戏, 运动记分游戏, 抽奖游戏等大部分游戏市场, 特别是占据赌博游戏(扑克牌, 黑杰克逊, 轮盘, 骰子等)及运动记分游戏较高份额。

顺应迅速崛起的EOS Dapp游戏市场潮流, 我们光游戏 (Guang Game) 目标是打造拥有安全, 可验证的多样化桌面游戏, 成为区块链式游戏市场的先驱者。

3. 光游戏与区块链

链游戏的巨大优势之一是区块链的透明性, 它奠定了开发者和玩家彼此信任的环境基础。优点还有黑客无法入侵区块链系统, 所有transaction都以ID的形式记录, 因此任何人都可以在浏览器上搜索transaction ID, 确认相关内容。另外, 传统的游戏将所有记录储存在专用服务器中, 管理服务器需要人力, 物理资源, 而区块链是P2P结构, 无需担心昂贵的服务器成本。

3.1. EOS 区块链

EOSIO是以区块链系统为特征的一种软件. 该软件旨在运行Dapp的区块链基础应用程序, 通过持续, 活跃的更新, 在最短时间内成功形成最多开发者社区, 传送速度也进化为越来越快的形式.

3.2. EOS 区块链的优势

- + 提高可扩展性

即使快速增加数据的存储量, 系统仍然运转顺畅

- + 高吞吐量

每秒高吞吐量, 持续加速, 是目前上市的所有块链产品中最快的产品.

- + 手续费用

与Ethereum不同, 传送EOS时没有手续费.

- + Dapp易于开发

它是用C++代码编写的, 但它是由Web汇编语言驱动, 通用性较大. 另一方面, 在Ethereum Solidity的情况下, 开发语言本身是不完整.

3.3. 智能契约 (Smart Contract)

现实中的“契约”意味着记录特定服务的执行并确保各方的要求. 在区块链内的契约是特定条件下为执行数字资产的输入和输出, 使用一种称为区块链的Database. 也在当事人在协议下保存, 只要符合相关条件, 并由执行此程序.

EOS的智能契约采用为处理以EOS或EOS为基础的Token数字交易提供双方责任条件的方式运行. 在区块链上注册的智能契约采用一般的契约规则及要求, 在EOSIO node上执行. 智能契约的规则和实施条件储存在EOS 区块链中, 并以相同的方式为每个人操作.

开发者可使用EOS平台, 轻松, 便捷地部署和运行智能契约.

3.4. 交易所

DEX (Decentralized Exchange)的基本概念是无需服务器, 以P2P方式连接个人和个人之间的交易. 最初 DEX的首次创设以Ethereum为基础的脱离中央式交易所, 因速度问题未能成功驱动正确服务, 相反, 当前的EOS交易所通过应用混合交换器来寻找可行的模型, 在现实中得以适用.

4. 区块链游戏的必要性 (透明性, 公正性)

随着包括手机游戏在内的网络游戏收益结构开始集中概率型项目, 日益突出对中央化运营的信任问题. 这个问题成为阻碍游戏产业发展的主要因素. 如果不能提供明确的证据证明游戏的结果是概率的结果, 现有的游戏公司无法获得玩家的完全信任. 但是, 随着区块链技术的出现, 这一问题可以解决, 包括玩家在内的当事者提供公正, 安全的结果.

现有的游戏产业形态存在重大缺陷, 即在游戏开发公司的中央化服务器上进行所有游戏, 玩家无法知道服务器中到底发生了什么事情. 当然这种形态在游戏进行速度方面有很大的优势, 但是不得不对游戏的公正性提出疑问, 使用区块链的游戏是一个很大的优势, 所有交易都可以透明地存储在区块链中, 这是一个普通的服务器, 因此可以向任何人透露它们, 并且第三方可以掌握系统的缺陷或否定, 这一点可以让玩家们产生信赖.

当今的PC游戏, 手机游戏中, 作为收益结构, 基于概率的项目所占的比例应该是90%以上, 全世界都在捕捉对概率型游戏项目的限制动作." 目前共同的原则是"公开项目构成比率和概率", 比利时的情况是, 概率型项目被分类为投机性项目, 要求不能面向未成年人提供服务和公开透明概率.

相关角色的成长和道具的获得是玩家们通过游戏能够享受到的巨大乐趣. 但如果持续存在概率操纵问题, 玩家轻易崩溃对游戏开发者的信赖. 在这种情况下, 区块链游戏公司正试图通过透明和公平的解决方案来推进游戏市场.

5. 光游戏平台

光游戏(Guang Game)平台解决了现有游戏平台上存在的诸多问题, 在确保广大用户群方面有较强的强势.

5.1. 使用者与开发商的同步增长模式

基本上, 所有的玩家都是对我们平台游戏前景的投资者. 为了让更多的人愉快地玩上我们的游戏, 并促进开发公司和使用者的共同发展, 公司收益金的一部分按比例分配玩家们用于游戏的TAZ Chip和*Stake的TAZ. (参见代币说明5.1 TAZ & TAZ Chip)

5.2. 全球多样化平台服务

提供不局限于特定国家和特定平台的全球性服务. 并且因为使用暗号货币, 所以不受特定国家的货币限制, 因此有利于确保广泛的客户群.

5.3. 可申请多种货币

除了主加密码系统EOS之外, 平台上还将提供其他主要暗号货币, 如BTC和ETH. 这将增加游戏的便利性并使各种暗号货币的用户成为客户.

5.4. 游戏平台的公正性

虽然许多现有平台无法证明游戏的流程和结果是公平的, 但我们的游戏都是透明且可验证的. 例如, 在Guang 骰宝游戏中, 用户将从服务器生成随机值, 而无需发送有关下注内容的任何信息, 并将其hash和签名作为证据. 下注后, 服务器会公开随机值并计算结果. 您可以看到结果是公平透明的, 因为您无法原谅系列中使用的值并且可以公开识别.

5.5. 确保代币价格的稳定性

很多人认为, 暗号货币的价格波动较大, 很难作为持续的货币手段使用. 为了解决这个问题, 我们决定应用 稳定硬币TAZ Chip. TAZ Chip通过自己的算法遵循EOS价格. 因此, TAZ Chip将能够确保价格稳定性, 并作为游戏平台内可靠的通信手段. 通过确保代币的价格稳定性, 它将提供更稳定的游戏和投资环境, 这将极大地促进平台的持续运营.

5.6. 研发各种游戏

我们正计划每1~3个月推出1个游戏.

我们开发组拥有丰富的网络游戏开发经验, 为了开发新的游戏还与外部开发组合作. 骰宝游戏预计于2019年8月首次推出, 预计未来1-3个月为周期, 推出光 Seotda War, 光 Seotda PvP, 光 Slot Machine, 光 Matgo 1on1游戏.

5.7. 引进KYC认证

将引进*KYC (Know Your Customer) 认证, 以确保未成年人不能使用赌博性游戏. 我们将尽可能简便的认证程序, 防止用户流入延迟的现象, 营造无法律风险的健全, 稳定的游戏文化, 发展为以暗号货币为基础的最大的游戏平台.

6. 平台经营计划

6.1. 挑战任务

设定多种任务, 玩家可以挑战各种任务, 达成任务时获得补偿. 这可以引导用户参与, 提高用户重访率

6.2. 排名系统和排行榜

通过多种排名系统, 对参与度高的用户给予奖励. 用户不仅可以获得不同种类的回报, 还可以在发布到排行榜展示自己.

6.3. 项目商家

您可以购买可在平台内使用的各种项目. 提供用户表达自己个性的方式, 并鼓励用户积极参与.

7. 代币平台

7.1. TAZ & TAZ 筹码

*证券型代币TAZ和游戏用*utility TAZ Chip. 通过EOS和TAZ购买TAZ Chip, 可尽情享受游戏乐趣. 为了让玩家们以少量金额享受动感游戏, 我们决定每1 EOS提供100万个TAZ Chip. 用TAZ Chip享受游戏, 赚取TAZ以获取利润.

7.2. TAZ名称之源

意指达到最高境界的职业赌徒, 取自隐语"老千"的原型. 在胜负交织的残酷的胜负世界里领略到刺骨的胜利和辛酸的失败经验, 为了成为老千, 我们已经慷慨地接受了无价的经验, 都要有心实现想要的生活.

7.3. TAZ 分红计划

TAZ 发行 : 1,000,000,000 (1 billion)

代币分红:

- 游戏内采掘 (50%)
- 出售代币 (20%)
- 奖金 (10%)
- 启动经营成本 (10%)
- 激励团队 (10%)

游戏内挖掘 (50%)

为了让玩家分享游戏开发者的收益, 引入游戏内采掘(mining)系统. 每次押注TAZ Chip时, 不管游戏胜负如何, 都会得到一定比例的TAZ.

出售代币 (20%)

经营游戏平台需要大量预算支出, 例如奖池, CPU和NET Staking以及RAM购买等. 为缓解平台运营 初期阶段的融资压力, 我们将出售总代币的20%, 即2亿个代币 (TAZ). 我们计划着第一次, 以每1个EOS 为500 TAZ, 第二次, 以每EOS为300 TAZ的价格出售TAZ. 用户在代币出售中获得的代币 (TAZ) 可以用于分享平台利润的红利, 也可以在交易所自由交易.

奖金 (10%)

加入新用户

在指定期间, 我们将向新注册的用户支付一定数量的TAZ. 这将有助于吸引新用户.

错误报告

我们将向报告错误的用户提供1,000个TAZ, 以便整个平台能够正常运行. 对于那些报告可能导致平台丢失的错误的人, 我们将提供100,000 TAZ.

推荐朋友

补偿推荐朋友的营销计划, 对于获得新用户非常有用, 而且成本也不高.

当朋友加入时, 他们会提供赔偿. 我相信如上营销方式可以为行业带来口碑.

活动

通过宣传活动, 可以有效提高收益. 举办引人注目的活动后, 用户会口头方式宣传这些活动, 这也是大幅度节省营销费用的方法. 用户可以更加愉快地使用本平台, 并计划着进行进一步扩展用户基础的活动.

启动经营成本 (10%)

经营光游戏(Guang Game) 平台需要大量服务器和网络成本预算, 营销费用等. 我们将使用相当于总发行量10%的代币作为我们的经营成本, 用于让所有用户都能愉快地享受服务, 该代币不用于收益分享计划.

激励团队 (10%)

为了鼓励和支持那些为开发各种游戏而不懈努力的团队, 我们将把相当于发行总量的10%的代币作为激励 团队的费用. 该代币不用于收益分享计划.

7.4. 代币的应用性

跟踪代币平台分红

我们将光游戏(Guang Game)平台40%的收益分红给所有Staked代币持有者。您将每天分享总平台收益的一部分。

代币交易所交易

TAZ 预计将于2019年第三季度在交易所上市, 用户可以在交易所自由交易. 为了向用户提供与交易相关的多种选择, 自己的交易所也在开发之中, 并正在审查免手续费政策。

对开发计划的投票权

我们不断开发新游戏. 所有代币持有者都拥有开发计划的投票权. 包含用户的宝贵意见, 将竭尽全力为受众喜爱的游戏提供服务。

8. 联系我们

非常感谢您对我们平台的关注。

Official Email : funguanggame@gmail.com

Official Telegram : https://t.me/guangsicbo_official

正文中用语说明

Stable Coin : 固定在稳定资产上的暗号货币

Pegging : 确定要跟随特定资产的价格

KYC : Know Your Customer, 身份认证程序, 防止发生在业务上的潜在法律风险

证券型代币:企业以暗号货币形式发行非股票, 债券的有价证券

多用途代币:可利用公司产品或服务的代币, 不具有股权或分红功能的代币。

Stake: 增加代币持有者分红政策

分红:按代币持有者比例从平台分享收益

本白皮书旨在为对光游戏(Guang Game)感兴趣的人士提供一般性信息. 本白皮书的内容不构成对光游戏(Guang Game)的投资或认购要约. 在任何情况下, 它不构成具体的发行, 招揽, 销售, 分销, 诱导投资, 诱导认购, 招揽订阅.可能随时更改或修改本文档的全部内容, 恕不另行通知.根据本白皮书的内容, 建议您在做出投资决策前接受金融, 税务, 法律等专家的咨询, 以本白皮书内容为依据, 光游戏(Guang Game)平台宣告不承担任何投资责任。