



Castle Peak Game

公平高效的遊戲資產流通平臺

2017 年 12 月 22 日

青山世界白皮書

Version 1.3

青山世界社區

目錄

摘要.....	4
前言.....	5
1. 概述.....	7
1.1 全球遊戲產業.....	7
1.2 MEA 遊戲產業.....	8
1.3 痛點分析.....	9
1.3.1 對 CP 的本地化挑戰.....	9
1.3.2 玩家的痛點.....	10
1.4 我們的解決辦法.....	12
1.4.1 我們的優勢.....	12
1.4.2 青山遊戲.....	12
2. 技術解決方案.....	14
2.1 概述.....	14
2.2 CPG.....	15
2.3 交易智能合約.....	16
2.4 分賬智能合約.....	16
2.5 募資智能合約.....	17
2.6 投票智能合約.....	18
3. 代幣銷售.....	19
3.1 代幣發行分發.....	19
3.2 代幣使用與技術細節.....	19
4. 團隊.....	21
5. 顧問.....	23
6. 路線圖.....	24
6.1 項目路線圖.....	24
6.2 計劃引入的遊戲 CP.....	25
6.2.1 傳奇英雄.....	25
6.2.2 裝甲戰隊.....	25
6.2.3 帝國雄鷹.....	26
6.2.4 暗影之怒.....	27
7. 結語.....	28
8. 法律信息.....	29
8.1. 版權聲明.....	29
8.2. 免責聲明.....	29
9. 索引.....	30

10. 引用	31
--------------	----

摘要

全球遊戲產業估值已高達 1098 億美元，其中 MEA（中東與非洲）地區共有 3.014 億玩家，帶來了 32 億美元的營收。然而，MEA 地區的玩家可選擇的遊戲形式仍然十分有限，相較于其他市場而言遊戲體驗大打折扣。造成這一現狀的癥結諸多，包括：

1. 支付方式有限
2. 玩家缺乏表達偏好的發聲渠道
3. 玩家難以接觸到 MEA 地區以外的遊戲
4. 本地化方面存在挑戰

青山世界將運用諸如區塊鏈、大數據和 AI 等最前沿的技術，解決這一系列痛點。我們將在以太坊平臺上發行青山世界自己的數字貨幣——CPG 代幣，來實現願景，CPG 的智能合約用途包括：

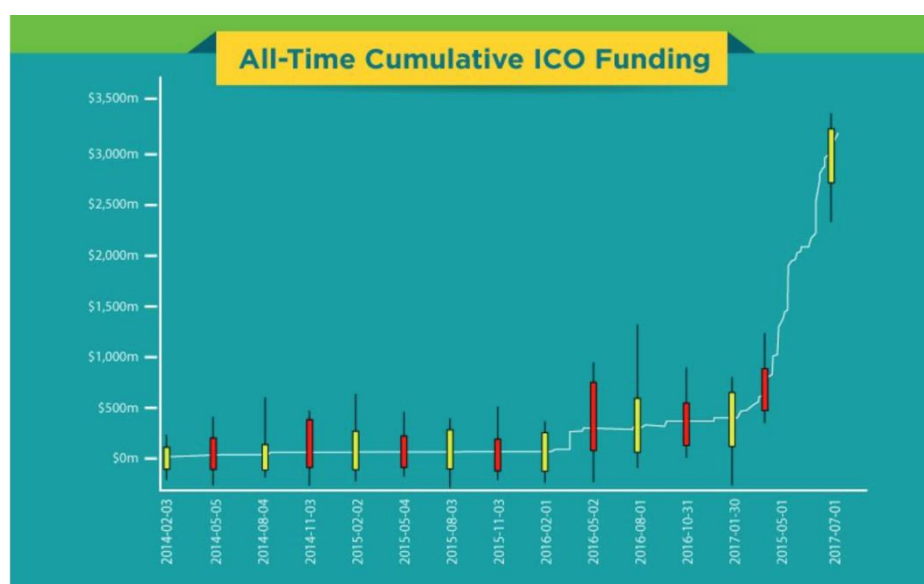
1. 用 CPG 直接兌換遊戲幣，用于支付、打賞等
2. 公平直接地與中小遊戲發行商進行利潤分成
3. 置入一個籌資機制，實現遊戲項目的衆包
4. 設置一個投票機制，讓玩家通過投票表達自己的偏好
5. 引入代幣銷毀機制，確保 CPG 保值、增值

青山世界公司憑藉其強大的實力和豐富的經驗，團隊將致力于提升 3.3 億 MEA 地區玩家的遊戲體驗，助力全球遊戲產業的繁榮發展。

前言

在全球遊戲產業，中東與非洲（MEA）市場的發展速度最為迅猛，在手游產業尤其如此。MEA 遊戲市場的同比增速在 2015、2016 和 2017 年分別達到了 83%、57% 和 46%¹。MEA 市場同時有著 3.3 億人的龐大玩家基礎²。然而，當地遊戲形式較為單一。主要遊戲製作商、發行商在進入 MEA 市場時都面臨著諸多挑戰。

根據德勤發布的報告《區塊鏈技術演變，Github 平臺的窺見》，2017 上半年共有 25,000 個區塊鏈項目在 GitHub 上推出，而 2015 年全年的項目不過 15,000 個³。從某種程度上講，這一數據反映了區塊鏈項目在全球的火熱程度。據 Coinlist.me 的統計，2017 年各個 ICO 項目的總融資額高達 20 億美元，並有望在今年年底突破 30 億大關⁴。ICO 項目的數量呈現爆炸式增長，數字貨幣的價值也水漲船高。



在眾多區塊鏈項目中，“ICO + 娛樂”的人氣頗高，得到的評價也尤為積極。基于 Cryptocurrency Market Capitalizations 網站的數據，至今共有 1,281 種數字貨幣，總市值

¹ <http://www.gamelook.com.cn/2017/08/300765>

² http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Global_Games_Market_Report_2017_Light.pdf?hsCtaTracking=592358e0-8300-4c45-b9c3-69dc81ae31e9%7C38decde4-2ca2-4bf4-8cc8-439a46793f80

³ <https://dupress.deloitte.com/dup-us-en/industry/financial-services/evolution-of-block-chain-github-platform.html>

⁴ <https://coinlist.me/icos/ico-history>

達 2,191 億美元⁵。與此同時，ICO 平臺 IcoBench 數據顯示，“ICO + 娛樂”大類下有 108 個 ICO 項目，“ICO + 遊戲”下有 43 個項目⁶。青山世界公司把握“ICO + 娛樂”的契機，將遊戲研發與以太坊技術相結合，創造出了前無古人的“青山遊戲”，既能降低成本，把控風險，又構建了一個讓玩家和遊戲公司能够雙贏的解決方案。

這一解決方案有效地消除了傳統中心化遊戲開發與發行的弊端，允許 CP 以低成本、低風險的方式進入 MEA 市場這片藍海。由此，33 億遊戲玩家就能享受到多種多樣的遊戲種類。最終，一個允許遊戲資產更公平且高效地在全球流通的生態便得以建立。

⁵ <https://coinmarketcap.com/>

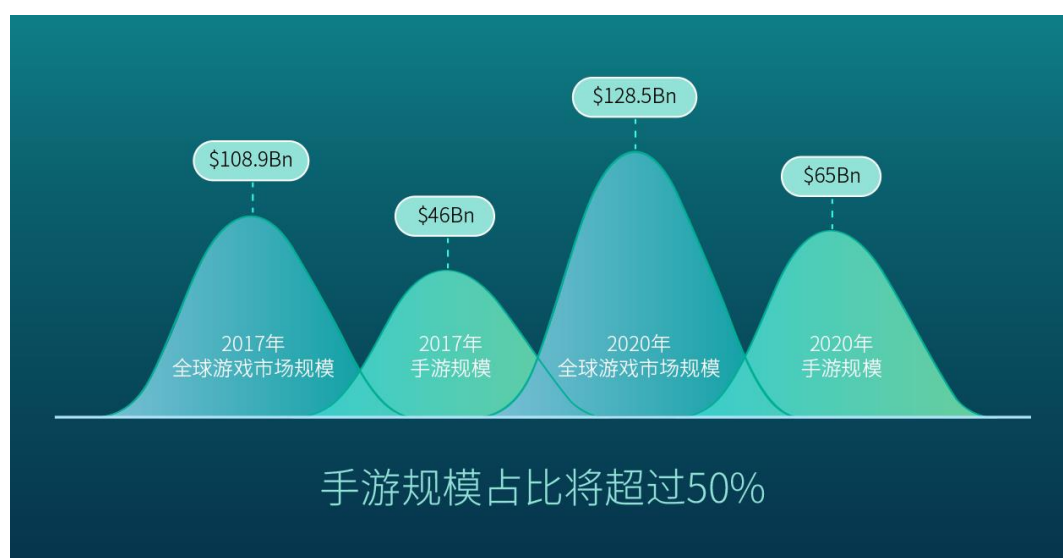
⁶ 數據來源：2017 年 11 月 11 日，在 IcoBench 官網統計

1. 概述

1.1 全球遊戲產業

全球遊戲產業的前途從未如此光明。根據 Newzoo 發布的《全球遊戲市場報告》⁷，2017 年遊戲產業總市值已達到 1,089 億美元，年增長率為 7.8%，而到 2020 年其市值將增至 1,285 億美元⁸

網絡遊戲正成為最受歡迎的娛樂方式之一。相較於過去，人們願意在網游上投入更多的時間和金錢。2017 年，全球共有 22 億網游玩家，其中有 10 億付費玩家。2017 年數字遊戲的總營收將達 944 億美元，占據 87% 的市場份額⁹。



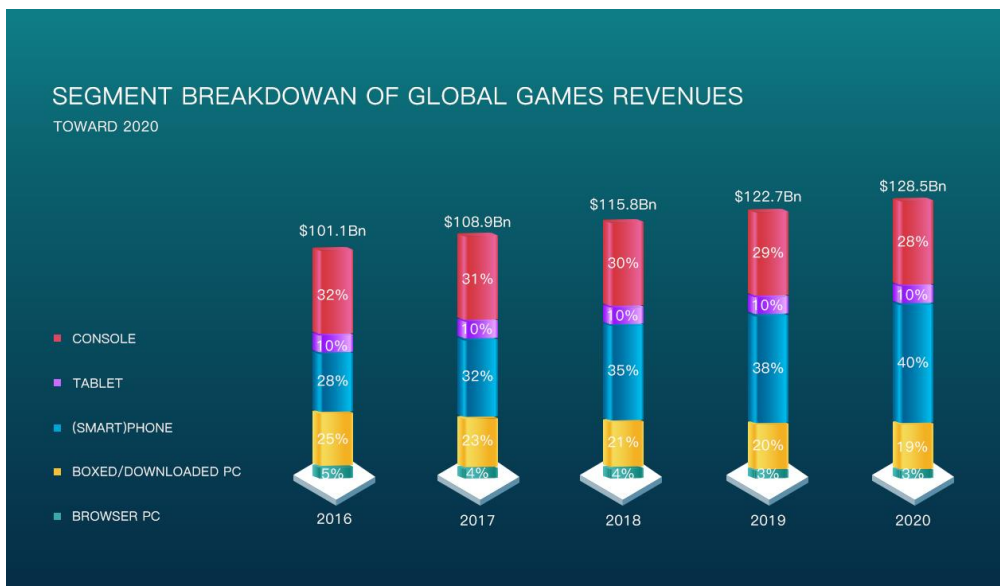
過去兩年，手游（包括手機和平板遊戲）已成為獲利性最高的市場，手游行業營收在 2017 年增長了 19%，達到 461 億美元，市場份額高達 42%。而其營收預計將在 2020 年增至 650 億美元¹⁰。此外，遊戲、媒體、電信和競技之間的界限愈發模糊，新的合作與合併方興未艾。

⁷ 來源: https://newzoo.com/insights/cn/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market_cn/

⁸ <https://newzoo.com/about/press/in-the-press/newzoo-global-game-market-grow-108-9-billion-2017-128-5-billion-2020/>

⁹ https://newzoo.com/insights/cn/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market_cn/

¹⁰ <https://newzoo.com/about/press/in-the-press/newzoo-mobile-game-revenue-will-grow-66-38-billion-2016-65-billion-2020/>

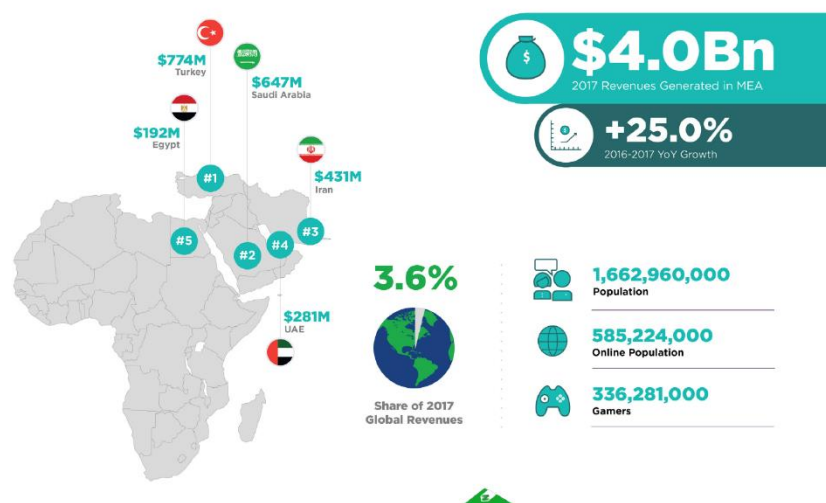


1.2 MEA 遊戲產業

MEA

2017^E GAME REVENUES

TOP COUNTRIES BASED ON GAME REVENUES



2016 年，縱觀全球遊戲產業，MEA 地區以 26.2% 的增速雄踞第一。該地區有 3.014 億遊戲用戶，2016 年的遊戲收入達到了 32 億美元。其中手游市場風頭正勁，未來幾年年增幅預計將達 30%-60%¹¹。

¹¹ <https://newzoo.com/insights/trend-reports/regional-breakdown-99-6-bn-global-games-market-free-report/>

相較于其他地區，MEA 是遊戲收入增速最塊的地區之一，2015 和 2016 年分別達到 83%和 57%，可謂全球手游市場的火車頭¹²。

歐洲、中東和非洲地區的遊戲營收在 2017 年共計 262 億美元，同比增長 8.0%。其中 MEA 市場錄得 40 億美元的營收，占全球市場的 3.6%，同比增長 25.0%，遊戲用戶總數為 336,281,000 人¹³。在所有 MEA 國家中，土耳其、沙特阿拉伯、伊朗、阿聯酋和埃及是最大的五個市場。

此外，MEA 遊戲產業的市場集中度較低。就市場滲透率而言，阿拉伯地區最受歡迎的遊戲的年收入為 2.5 億美元，其市場份額不到 7%。排名前五的遊戲加起來的總市占僅為 21%。老牌遊戲公司相對而言沒有形成壟斷，准入壁壘較低，發展潛力巨大。

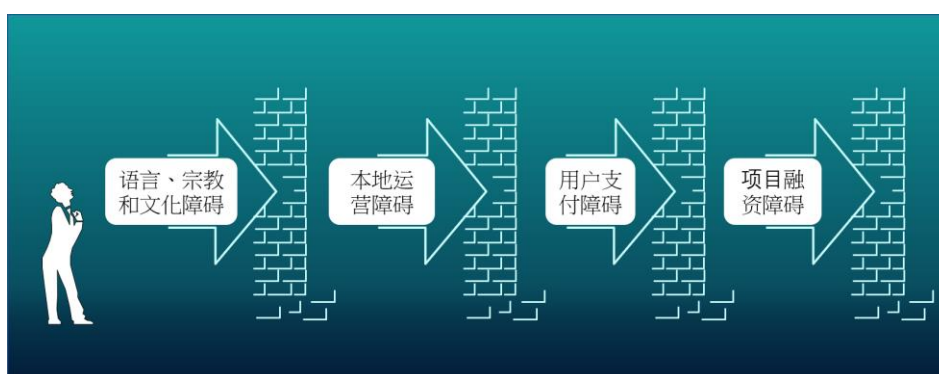
總而言之，MEA 遊戲仍是一個藍海市場，尚待開拓。

1.3 痛點分析

遊戲開發商和發行商對 MEA 市場向來有著濃厚的興趣。然而，各種限制讓 MEA 地區的玩家在遊戲形式上的選擇十分有限。這抑制了該遊戲市場的增長，也影響了國際遊戲開發商和發行商的全球運營和營收增長。

1.3.1 對 CP 的本地化挑戰

想進入 MEA 地區，主要有四個障礙擋在全球 CP 的面前。1）語言、宗教和文化障礙；2）本地運營障礙；3）用戶支付障礙；4）融資困難。



¹² <http://www.gamelook.com.cn/2017/08/300765>

¹³ https://newzoo.com/insights/cn/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market_cn/

語言、宗教和文化障礙。阿拉伯語的閱讀習慣為從右至左（包括圖片）。同時相較于其他地區也有更多的宗教禁忌。國外游戲開發商和發行商要進入 MEA 市場，其產品和運營的本地化將花費大量的財力和時間。僅以一個大型游戲為例，其阿拉伯語的 UI 本地化耗費三個月才最終落地。

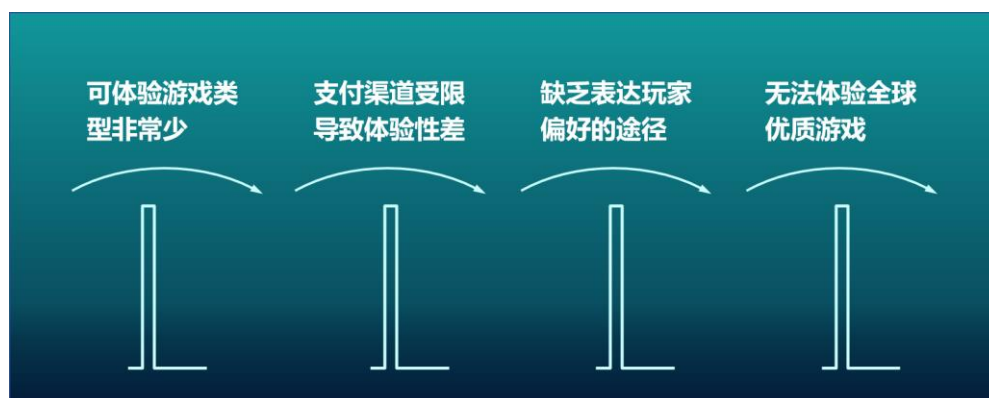
本地運營障礙。在 MEA 開發、發行游戲需要公司對當地的監管、政策和市場情況有深刻的把握，搭建本地辦事處和團隊，并與當地分發渠道和游戲平臺建立合作。這些要求互相疊加也增加了資金成本與運營風險。

用戶支付障礙。不同 MEA 國家的信用卡普及率和支付方式各不相同。一些國家信用卡普及率低，沒有信用卡的游戲玩家很難從 App Store、Google Play 等應用市場下載、購買手游。在 MEA 地區，缺乏統一的支付方式也讓游戲體驗大打折扣，間接地增加了游戲開發商和發行商的運營成本。

項目融資困難。與其他資本熱捧的市場相比，MEA 地區的金融投資少且剛剛起步。2016 年，印度共獲得 16 億美元的投資，中國有 300 億，而美國有 720 億¹⁴。相比之下，MEA 地區的總投資額僅有 8 億美元。此外，MEA 地區的投資大多是種子輪。B 輪及更晚的融資輪僅占總投資的 11%。除了後期投資匱乏，投資者同樣面臨著股權分配和法律方面的問題。

1.3.2 玩家的痛點

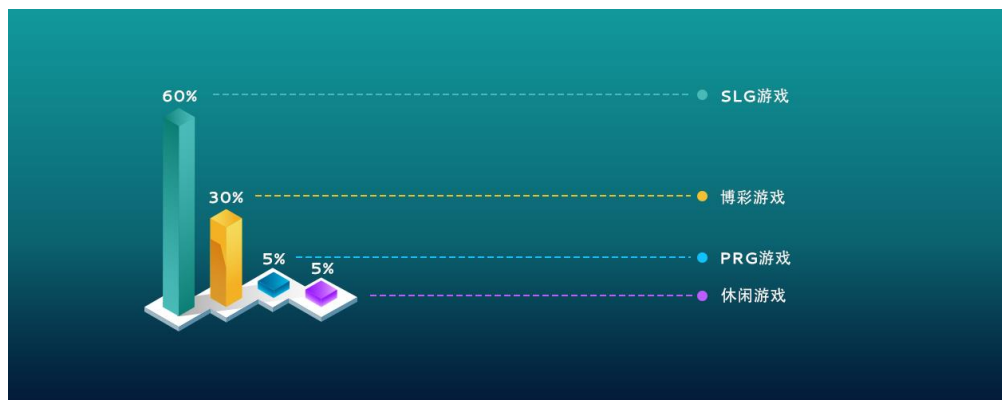
玩家主要有四個痛點。



¹⁴ <http://36kr.com/p/5079428.html>

1) 遊戲種類有限

以中東地區為例，2017 年 6 月，20 大手游榜單上，12 款是 SLG 遊戲，6 款是賭博遊戲，1 款是戰爭主題 RPG 遊戲，還有 1 款是休閒遊戲。而在中國，最受歡迎的遊戲主要是 RPG 和 MOBA 遊戲。



2) 支付手段匱乏，用戶體驗差

支付是提升遊戲體驗的最重要一環。除了波斯灣地區六國之外，其他國家缺少線上支付和信用卡支付的基礎設施。電商領域的主要支付手段仍是貨到付款。在阿拉伯國家，51%的電商交易使用的是現金到付。礙于信用卡的低使用率，僅有 26%的網購訂單是信用卡支付的。而蘋果和穀歌則要求用戶進行信用卡支付，這使得當地遊戲用戶急需一種能繞過銀行和互聯網公司的支付方式。

3) 玩家缺乏表達偏好的發聲渠道

一般而言，遊戲都遵循著從研發到正式推出和運營的單一方向路線圖。然而沒有渠道能讓玩家表達其對遊戲的偏好。因此有時遊戲研發成本雖投入巨大，但遊戲本身可能並不能讓玩家感到滿意（尤其是 R 級別的遊戲）。

4) 玩家接觸不到 MEA 地區以外的遊戲

玩家十分熱衷於體驗其他地區的高質量遊戲。但開發商和發行商針對不同的區域所開發的遊戲各不相同，遊戲運營方式各异，玩家無法接觸到全球遊戲資源。

1.4 我們的解決辦法

1.4.1 我們的優勢

青山世界是一家專注 MEA 遊戲市場的國際網游公司，總部位于迪拜，有一個發行中心。我們在北京設有研發中心，在洛杉磯、首爾、香港設有辦事處。我們的管理和核心團隊來自全球頂尖的遊戲和互聯網公司，包括 NCsoft（036570.KS）、藍洞、雅虎（AABA.US）、搜狐（SOHU.US）、暢游（CYOU.US）、7nujoom、奇虎 360 等。迄今為止，我們已開發了多個面向 MEA 市場的高質量遊戲，未來更多項目將陸續推出。

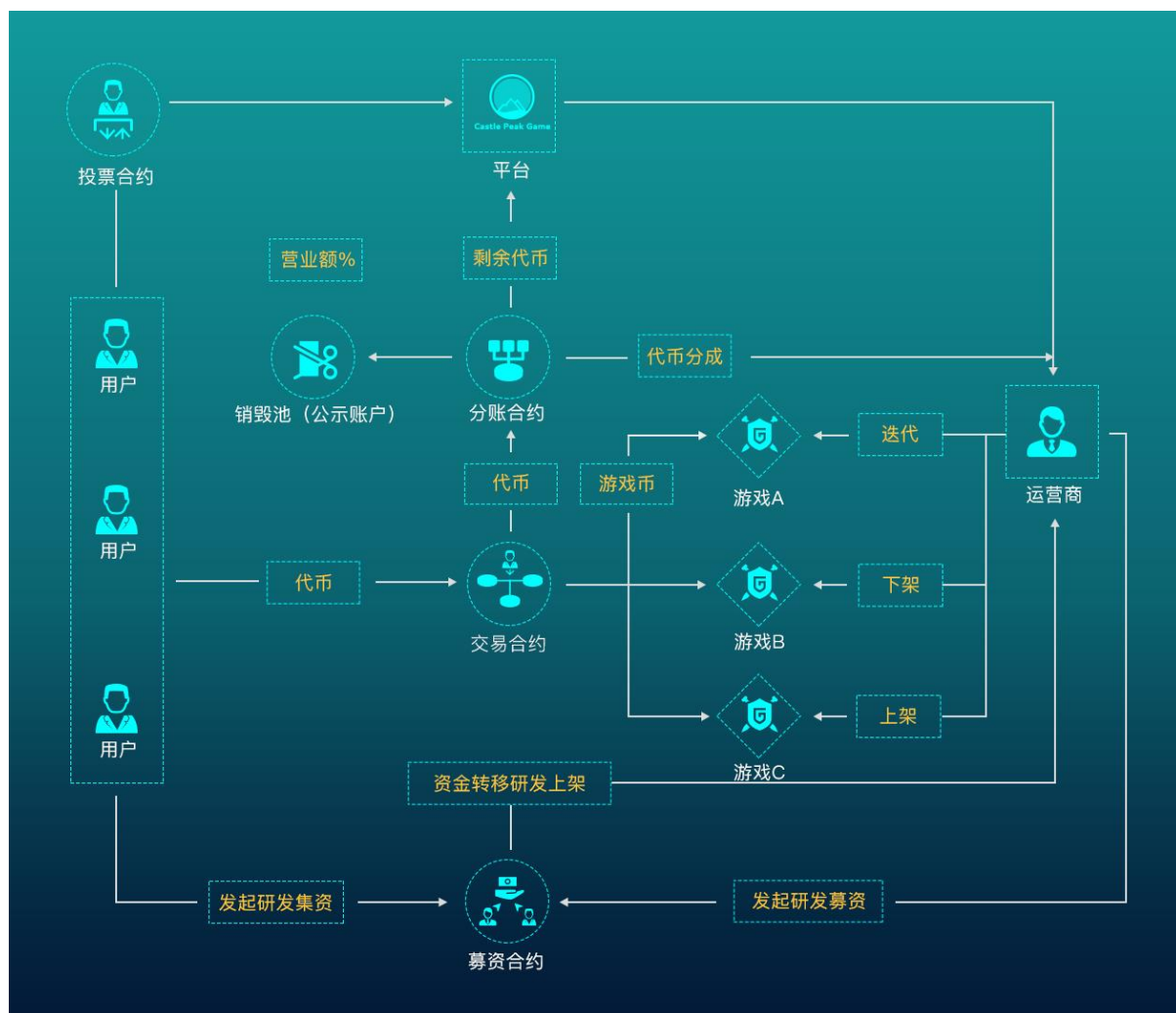
青山世界主要有三大優勢：

- 1）團隊在遊戲研發、MEA 本地遊戲研發和全球遊戲發行方面有著豐富的經驗。
- 2）青山世界是全球首個基于以太坊的遊戲研發和發行生態系統。先發優勢是我們最大的優勢，青山遊戲將遊戲發行與區塊鏈技術相結合，通過智能合約實現遊戲內支付，促進玩家和遊戲 CP 間的互動，實現與遊戲開發商/發行商的分成，並為高質量遊戲 CP 籌資。
- 3）青山世界有 200,000 個潛在用戶。我們預估在包括波斯灣六國、印度、印尼、俄羅斯和巴西在內的新興市場，青山遊戲新用戶數量將在上線後 15 到 30 日內達到 200,000，他們將主要來自 UC 平臺。

1.4.2 青山遊戲

為了解決 CP 進入 MEA 市場所面臨的四大問題，青山世界根據當地宗教、語言、文化、政策和遊戲市場環境，運用最前沿的技術——包括區塊鏈、大數據和 AI，打造了史上首個基于以太坊的遊戲開發與發行平臺“青山遊戲”。

青山遊戲將在以太坊平臺發行代幣（CPG），生成四份智能合約，即交易智能合約、分賬智能合約、募資與投票智能合約，還將引入代幣銷毀機制，從而解決傳統中心化遊戲開發與發行機制的弊病，實現玩家與遊戲發行商、開發商的互利共贏。青山遊戲不僅將為 3.3 億 MEA 地區的遊戲用戶帶來更多遊戲選擇和高質量遊戲，也能為遊戲 CP 降低進入 MEA 市場的成本和風險。



2. 技術解決方案

2.1 概述

如 1.4.2 小節所述，青山遊戲的基礎包括以太坊代幣發行、四份智能合約，以及代幣銷毀機制。

青山遊戲使用以太坊編程語言 Solidity 發行代幣 CPG，遵循 ERC20 代幣標準。CPG 將用于遊戲開發和遊戲生態內的價值交換。CPG 能用于互動、決策、信息存儲，可在 CP 遊戲、玩家和生態內的其他用戶之間流通。智能合約將運行于青山遊戲生態之上。

青山遊戲的代幣銷毀機制將在二級市場控制代幣流通量，抑制通脹，確保 CPG 長期升值。

以太坊是什麼？

以太坊在 2013 年底由 Vitalik Buterin 提出，這一系統在 2015 年七月 30 日推出。簡而言之，以太坊是運行“智能合約”的去中心化平臺，可以將其稱為高度可編程的數字貨幣。試想該系統在滿足一定條件後，能自動完成人與人之間的轉帳。比如，某遊戲商店希望向遊戲開發商購買 3,000 份遊戲。在過去，必然會有一些第三方代理參與這次交易，包括代理商和律師，他們的存在不必要地降低了效率，且增加了成本。有了以太坊，只需一段代碼便可以自動將 3,000 份遊戲的所屬權轉移給買家，並將資金發送給賣家，交易的達成將不再需要第三方代理的參與。

很多廣為使用的中心化系統可以在以太坊上去中心化的方式構建。交易可以高效地、無需信任地達成，打開了去中心化應用的大門，消除了單點控制與中心化機構單點出問題影響全域的現象，並通過去除中介降低了用戶費用。以太坊是一個不受侵蝕的合約執行系統。<https://blog.coinbase.com/a-beginners-guide-to-ethereum-46dd486ceecf>)

以太坊平臺分發以太幣，是當今市值第二大的數字貨幣，足見其受歡迎程度。以太坊是開源平臺，且為公有鏈，因而平臺上已經建有一系列去中心化應用。大型公司，諸如埃森哲和德勤，也與以太坊基金會(<https://entethalliance.org/members/>)建立了合作

關係。同時，以太坊通過 ERC20 代幣標準也能支持創建新的數字貨幣，很多 ICO 代幣都使用其協議，包括 Bancor（該項目通過 ICO 融資 1.5 億美元 <https://www.coindesk.com/150-million-tim-draper-backed-bancor-completes-largest-ever-ico/>）。

鑒于以太坊的風行與強盛，青山游戲決定在以太鏈上發行 CPG 代幣。

為何要發起 ICO?

ICO 是公司為建立數字貨幣和區塊鏈相關項目進行的一種融資手段，在 2017 年變得異常火爆。公司向公眾分發其代幣/數字貨幣（生態的繁榮可使代幣升值），從而獲得比特幣或以太坊融資，然後將籌得資金在交易所兌換成法幣補充公司資金需求。因此，鑒于諸多區塊鏈項目的創新，CPW 也決定推出自己的 ICO。

青山游戲希望通過以太坊的智能合約創新，在青山游戲平臺上執行一系列智能合約，平臺將運營支持眾多游戲。CPG 的主要用途包括：

1. 交易智能合約
2. 分賬智能合約
3. 募資智能合約
4. 投票智能合約

這些智能合約是青山游戲的構建基礎，也將在青山游戲生態上運行。代幣銷毀機制能控制代幣在二級市場的流通量并避免通脹，從而確保 CPG 代幣將長期升值，將在後文詳細解釋。

2.2 CPG

CPG 是青山游戲生態的數字貨幣。以下為 CPG 的其他主要用途：

1. 買賣生態中的游戲幣
2. 用于生態中用戶間交易
3. 用于項目的投融資支付
4. 代幣持有者將獲得青山游戲投票權

5. 用于游戲開發商/發行商、玩家與青山游戲開發者之間的利潤分成

2.3 交易智能合約

交易智能合約機制可以將 CPG 兌換成我們生態系統中的游戲幣。為鼓勵用戶使用 CPG，青山游戲的玩家在用 CPG 充值游戲賬戶時將享受比法幣充值更優惠的匯率



1. 通過這次 ICO，在我們生態中發起衆籌項目，與其他用戶進行交易，或在 CPG 挂牌的虛擬貨幣交易所進行交易，用戶都可以獲得 CPG。比如，GDAX 是當今日交易量最大的大型虛擬貨幣交易所，但它只上了三種幣。我們的目標就是盡可能地上更多交易所。
2. CPG 價格的任何波動——尤其當 CPG 已經在虛擬貨幣交易所公開交易後——都不會影響游戲幣的價值。原因如下：首先，我們生態裏游戲幣的價值都是固定的；第二，交易智能合約將用 CPG 的交易均價（不同交易所的價格因為地理等一些因素會有所不同）動態計算出 CPG 與游戲幣的匯率以及游戲幣的價格；第三，在計算出價格後，CPG 將以實時匯率與游戲幣實現兌換。

因此已買 CPG 的用戶不必擔心幣價波動，因為在游戲生態中所享受的福利將是不變的。

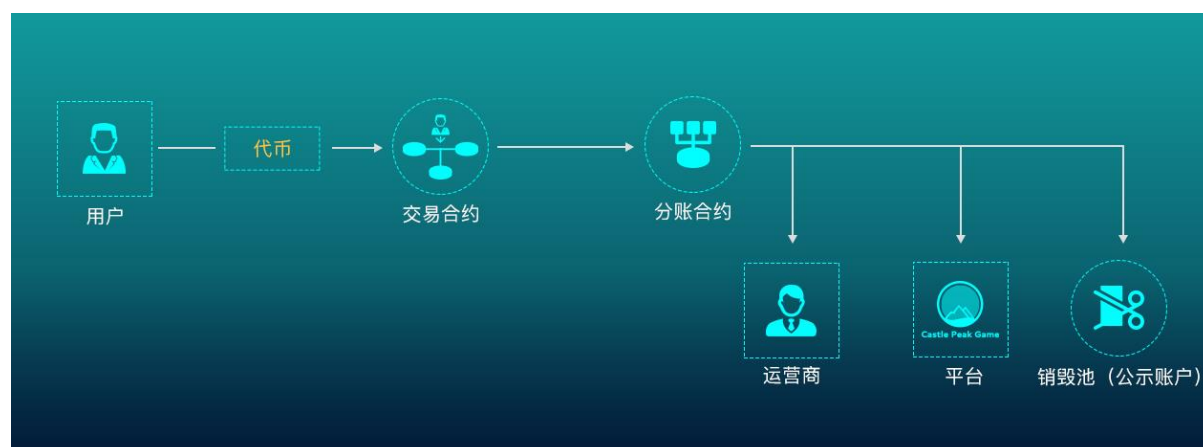
2.4 分賬智能合約

在與其他游戲運營商的商業往來中，中小游戲製作商蒙受著不公的利潤分成。這制約了優良中小游戲公司的發展。分賬智能合約能通過確保游戲製作商與運營商之間公平透明的利潤分發，解決了這一問題。

通過這一辦法，游戲製作商支付給青山游戲的發行費更低，其發行風險也相應更低，并且支付還能實時到賬。智能合約省去了中間商，使得支付更加便捷，減少了運營風

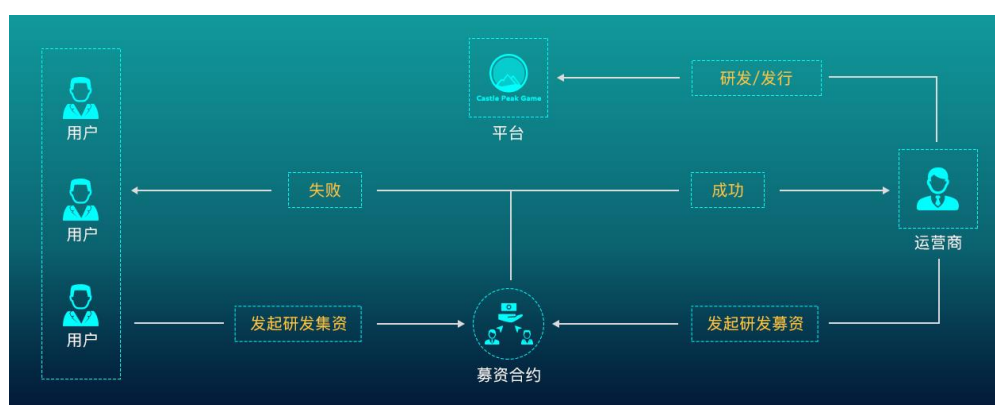
險，減少了製作商與運營商的費用支出，使其分得更多利潤。中小游戲製作商利潤率得到提升，也能促進游戲市場的良好競爭，壯大整個產業。

青山游戲平臺獲得的收入將分發給游戲開發商/發行商、玩家、平臺以及用于代幣銷毀。這是為了填補開支以及游戲開發所需利潤，維持運營，并且激勵游戲玩家。



2.5 募資智能合約

募資智能合約為游戲開發商/發行商籌集項目所需款項提供了一個創新且行之有效的辦法，也為游戲玩家提供了投資、參與游戲項目的機會。智能合約確保資金將僅在滿足條件的情況下轉帳，減少了 Kickstarter 等眾籌平臺上猖獗的詐騙行為。參與這些眾籌項目的用戶與玩家還能收取作為投資人的額外獎勵。



從 MEA 玩家的角度看，募資智能合約能讓其接觸到更多類型的游戲。比如，策略和讀博類游戲在 MEA 市場占主導，RPG 等其他類型游戲十分有限。MEA 地區玩家則可以為他們心儀的游戲發起眾籌，吸引開發商奪標，研發該款游戲，并在青山游戲平臺上發布。

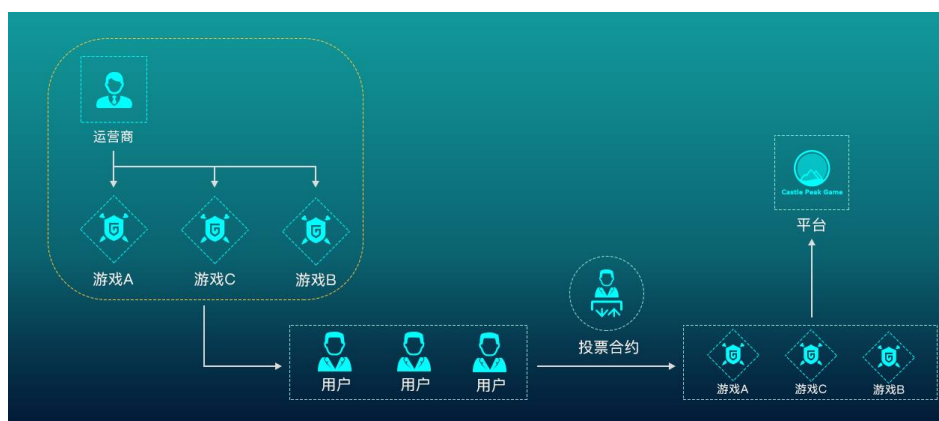
玩家也可以具體提出對項目的要求，引領一場高質量遊戲的復興！

從遊戲角度而言，募資機制不僅為項目提供了必要的融資渠道，也讓遊戲聚集了大量種子輪、天使輪用戶和先天的玩家基礎，得以支持遊戲發展。

2.6 投票智能合約

智能合約同樣能賦予用戶投票的權利。

該合約能轉變傳統以遊戲公司為主導的遊戲開發過程，讓用戶參與決策。玩家在遊戲項目之初便可以投票，只有滿足用戶需求的项目會被選中，提升整個遊戲產業質量，減少資源浪費在不受歡迎的遊戲項目之上。此外，投票智能合約允許用戶在項目早期就參與進來，間接地地降低了遊戲運營的壁壘、成本與風險。



1. CPG 持有者可以通過投票智能合約支持他們喜歡的遊戲。投票結果將決定開發商和發行商將製作發行何種遊戲，甚至精確到遊戲的細節設計。

2. 用戶表決權重將取決於他們所持有的 CPG 數量。獲勝方將決定遊戲的走向并獲得 CPG 獎勵。這是一個民主、公平、去中心化的決策與偏好表達機制。

a) 如果擁有大量的 CPG 用戶為劣質遊戲投票，導致其他玩家不願玩該遊戲，屬該玩家的代幣獎勵將被折價。

b) 對於沒被選中的項目，其投票者不會得到任何獎勵。玩家因此會傾向為最受歡迎的遊戲投票，確保投票結果反映市場情況，這對於遊戲研發和發行也是寶貴的信息。

3. 代幣銷售

3.1. 代幣發行分發

代幣發行的目標總量定為 98,000,000，其中 39,200,000 個（40%）將不供銷售：20%留給團隊，5%贈予顧問，15%用于市場推廣開支。供銷售的代幣量為 58,800,000 (60%)。

總發行量	98,000,000				
不供銷售 (%)			供銷售 (%)		
40%			60%		
不供銷售 (數量)	39,200,000		供銷售 (數量)	58,800,000	
團隊保留	20%	19,600,000	早期引入 CP	15%	14,700,000
顧問	5%	4,900,000	平臺運營	10%	9,800,000
市場推廣支出	15%	14,700,000	技術開發	20%	19,600,000
			市場推廣支出	15%	14,700,000
總量	100%				

3.2 代幣使用與技術細節

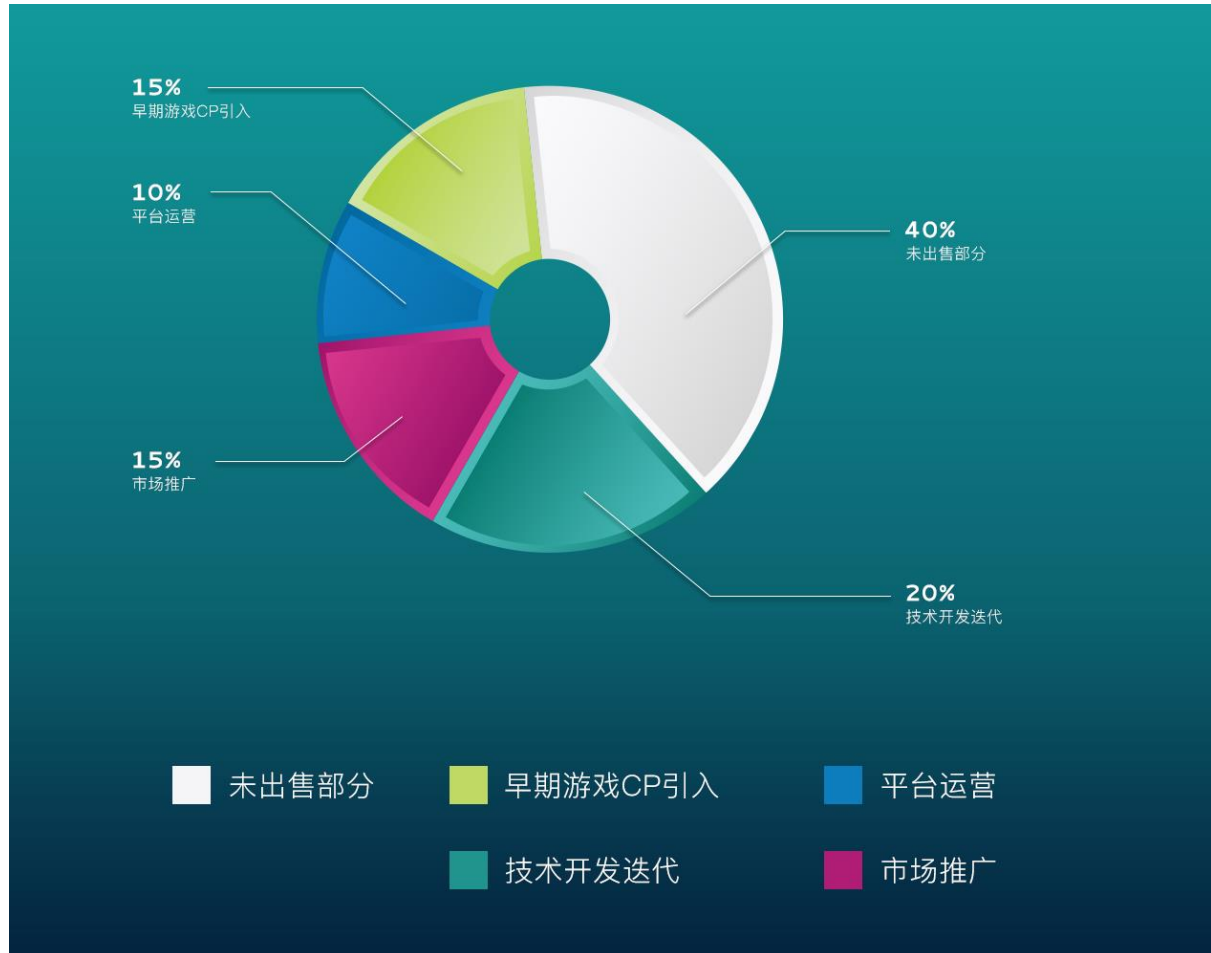
60%的代幣將用于籌資。其中，15%將用于在平臺早期引入 CP，10%用于平臺運營，20%用于技術開發，而 15%用于市場推廣。

15%將用于在平臺早期引入 CP，吸引高質量 CP，從而解決遊戲 CP 最初資本投資問題。

10%用于平臺運營，在平臺擴張中確保日常運營平穩。我們也會在過程改進中投入更多，并在運營上聘用更多人力。

20%將用于技術開發。大部分核心開發將集中于改進用戶端體驗和新功能。

15%將用于市場推廣，主要為社區管理，增加我們在玩家中的曝光度，鼓勵遊戲 CP 參與合作。



4. 團隊



CEO

Mohammed Al-NADARY

Mohammed Al-NADARY, 资深互联产品专家, 曾在MENA地区最大的直播平台7nujoom担任产品经理、销售经理、国际化运营部负责人, 对MENA地区的互联网市场运营有十分丰富的管理经验, 对MENA地区的人文文化有十分深入的实践



COO

Mohannad Galal

Mohannad Galal, 资深游戏运营专家, 曾担任PLAYSHOO游戏公司运营经理, PLAYSHOO旗下的德州扑克等棋牌游戏曾做到该地区收入榜第七, 成为该地区最赚钱的游戏公司



产品艺术顾问

이양훈(Lee yang hun)

이양훈(Lee yang hun), 资深游戏概念设计专家, 2003年-2016年, 曾在世界顶尖游戏公司Ncsoft和Bluehole担任设计总监, 完成参与世界知名游戏《天堂2》、《永恒之塔》、《Tera》等次时代游戏研发, 对游戏艺术品质具有极高的鉴赏把控力



北京发行中心总经理

David Chen

David Chen, 资深移动互联网和互联游戏专家, 近10年游戏开发运营和移动应用产业经验, 2014-2016年期间曾担任全球新兴市场最大安卓应用分发平台Mobogenie VP, 负责全球业务拓展以及商业化运营, 尤其MENA及巴西、印度、东南亚、俄罗斯地区有卓有成效的商业实践



高级运营VP

Hussain Hao

Hussain Hao, 资深游戏发行专家, 2012至今担任畅游(NASDAQ:CYOU)海外市场总监, 负责畅游旗下手游海外市场的发行, 其中《General War》流水超过2000万美金, 2015年《天龙八部3D》海外流水破5亿RMB; 2016年组建畅游海外自发行团队, 帮助畅游成功发行了包括《Castle of Legends》在内的多款海外游戏



CTO

Frank Wang

Frank Wang, 资深游戏制作人, 2005-2016年曾任职搜狐公司(NASDAQ:SOHU)游戏事业部产品研发总监、孵化总监等岗位, 12年游戏开发运营和团队管理经验, 主导/参与了开发了大型多人在线游戏《天龙八部》、《鹿鼎记》、《天之传说》等现象级产品, 属于中国对网络游戏理解最深刻的专业人士之一



技术VP

Park Li

资深的区块链和Java工程师。2年以太坊智能合约开发经验, 6年Java 开发及管理经验, 并具有人工智能和机器学习方面的丰富经验, 加密货币爱好者



高级市场VP

Aaron Wang

Aaron Wang, 资深互联网产品专家, 有五年的海外应用及游戏运营经验, 曾担任全球新兴市场最大安卓应用分发平台Mobogenie高级运营总监, 产品累计用户4.3亿, 最高日活跃用户达千万, 应用及游戏分发最高每天达数十万, 社交平台粉丝数千万



高级商务总监

Jianwei Guo

Jianwei Guo, 资深游戏商务, 2010年至今, 历任奇虎360海外商务经理、畅游(NASDAQ:CYOU)海外高级商务经理, 北京萌象商务总监, 行业内超过10年从业经验, 为所在公司签下包括《皇室战争》、《MU》、《九州天空城》等知名游戏产品

5. 顧問



NsSoft
资深游戏制作人-
Eugene, Lee



PTMIND
former VP-
笠原 勝幸



Zodiac Consulting
CEO-三谷正典



NHN
高级研发总监-朴泰奎



网易
阴阳师制作人-金韜



腾讯
高级运营经理-彭鹏



育碧
高级概念艺术设计师-秦鹏



Mobogenie
创始人-YanZhang



畅游
高级运营总监-Leal LV



Testin
vp-费靖然



赤子城
高级商务总监-张萌



华夏乐游
高级运营总监-沈子翔



完美世界
海外运营总监-杨臻



猎豹移动
全球智库总编-容荣



久邦数码
海外市场总监-陈思健



ValueBank
游戏部总监-Ho-tien Lee



Coinwall
联合创始人&COO-Justin Hung

6. 路線圖

6.1 項目路線圖



6.2 計劃引入的遊戲 CP

基于當地市場競爭和當地遊戲發行條件，青山遊戲準備了 4 款遊戲，包括該地區缺乏的 RPG 遊戲、現代戰爭遊戲、和在該地區最能盈利的 SLG 遊戲。他們將在 2018 年上線。

6.2.1 傳奇英雄

遊戲類型: RPG



遊戲介紹:

在一個異域魔幻世界，異教徒入侵導致魔幻世界分崩離析。作為拯救世界的大英雄，主角需要組建自己的英雄隊伍，通關不同的副本收復失地，同時防止其他玩家入侵，守衛自己的排行榜。

遊戲亮點:

全天候自動打怪，極品裝備，無限經驗，戰鬥升級根本停不下來！還有史詩級英雄等你招募，多人團戰建立最強戰隊，裝備熔煉，巔峰競技，超多副本，為榮耀而戰！

上線時間：2018 年 2 月

6.2.2 裝甲戰隊

遊戲類型：現代戰爭

遊戲介紹:

2020 年，武裝分子武裝干涉海灣 A 國政權。爲了保家衛國，抵抗侵略，阿拉伯地區最精銳的部隊‘阿拉伯之鷹’誓師報國，率領精銳裝甲部隊奔赴世界各地，掃平武裝分子，保家衛國。

遊戲亮點：

通過創新的反恐題材、精細的 3D 建模、戰略樂趣十足的合擊玩法以及顛覆傳統卡牌遊戲的福利體系進行融合，打造出了一款基于現實熱點的革新形態的軍武戰略手游。

上線時間：2018 年 6 月



6.2.3 帝國雄鷹

遊戲類型：古代戰爭

遊戲介紹：

中古世紀，隨著王權的崩壞，世界上出現了許多的領主。整個世界充滿了戰爭，生靈塗炭。這個時候，作爲其中的一個領主，主角需要組建自己的軍隊，招募英雄，不斷占領不同的堡壘，最終一統天下。

遊戲亮點：

基于真實地理打造一款創新性策略手游。不同種族、不同軍隊之間廝殺。



上線時間：2018 年 11 月

6.2.4 暗影之怒

遊戲類型：魔幻 RPG

遊戲介紹：

上古時代，人魔戰爭。人類在唯一真神的指引下戰勝了魔鬼。千年之後魔鬼重現人家，人族英雄召喚自己的魔法夥伴一起踏上拯救世界、消滅惡魔的征程

遊戲亮點：

千人同屏、即時 PK、6 種職業任意選擇。

上線時間：2019 年 3 月

7. 結語

憑藉強大的實力和豐富的經驗，青山世界公司有信心成功完成青山世界項目。青山不僅是一個“區塊鏈+游戲”的商業應用創新，也緊隨區塊鏈 3.0 的技術趨勢。

區塊鏈技術的發展與全球游戲市場的增長將使更多企業家、投資者與游戲玩家注意到“區塊鏈+游戲”這一模式。青山游戲全球生態系統不僅為國際游戲 CP 進入 MEA 游戲藍海市場提供了一個有效、去中心化的機制，同時也讓 3.3 億 MEA 玩家更好地體驗全世界的游戲，開創了一個全球游戲產業的宏圖。

8. 法律信息

8.1. 版權聲明

青山游戲社區保留白皮書的版權和最終解釋權。白皮書僅供公眾參考。未經青山游戲社區的授權，任何人或組織不得複製或分發白皮書或其中的任何部分，否則，青山游戲將採取法律行動。同時，白皮書、複印件或複印件的任何部分不得在禁止或限制分發白皮書的國家分發。做出此類行為的主體將自行承擔風險。

8.2. 免責聲明

本白皮書非任何形式的招股說明書或交易要約，也沒有意願在任何受監管地區發行證券或招攬證券投資。如果任何人或組織在閱讀白皮書後決定採取任何形式的行動，則該人或組織將自行承擔財務風險和法律後果。如果此類行為導致任何後果，青山游戲社區及關聯方不承擔任何法律責任。

9. 索引

1. <http://www.gamelook.com.cn/2017/08/300765>
2. http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Global_Games_Market_Report_2017_Light.pdf?hsCtaTracking=592358e0-8300-4c45-b9c3-69dc81ae31e9%7C38decde4-2ca2-4bf4-8cc8-439a46793f80
3. <https://coinmarketcap.com/>
4. <https://dupress.deloitte.com/dup-us-en/industry/financial-services/evolution-of-block-chain-github-platform.html>
5. https://newzoo.com/insights/cn/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market_cn/
6. <https://newzoo.com/about/press/in-the-press/newzoo-global-game-market-grow-108-9-billion-2017-128-5-billion-2020/>
7. <https://newzoo.com/about/press/in-the-press/newzoo-mobile-game-revenue-will-grow-66-38-billion-2016-65-billion-2020/>
8. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/regional-breakdown-99-6-bn-global-games-market-free-report/>
9. <http://36kr.com/p/5079428.html>
10. https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20_Token_Standard
11. <https://www.ethereum.org/token>
12. <https://coinlist.me/icos/ico-history>

10. 引用

1. <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>
2. <https://github.com/ethereum/wiki/wiki/%5B%E4%B8%AD%E6%96%87%5D-%E4%BB%A5%E5%A4%AA%E5%9D%8A%E7%99%BD%E7%9A%AE%E4%B9%A6>
3. <https://github.com/Eth-Fans/wiki/wiki/%E6%99%BA%E8%83%BD%E5%90%88%E7%BA%A6>
4. <https://github.com/EthFans/wiki/wiki/Solidity-%E6%96%87%E6%A1%A3--%E7%AC%AC%E4%B8%80%E7%AB%A0>
5. <https://icobench.com/icos/entertainment>
6. <https://www.coindesk.com/information/>
7. <https://www.coindesk.com/information/ethereum-smart-contracts-work/>
8. <https://www.adgm.com/media/192772/20171009-fsra-guidance-for-icos-and-virtual-currencies.pdf>
9. <https://www.coindesk.com/state-blockchain-q2-2017-slideshow/>
10. <https://www.coindesk.com/dubai-financial-regulator-issues-warning-icos/>
11. http://www.cbdio.com/BigData/2017-07/27/content_5565688.htm
12. https://www.ifcert.org.cn/res/web_file/1501062824386085029.pdf