



《星之弈》WEB3.0 电子竞技游戏

Chess of Stars WEB 3.0 Electronic Sports Game

——自走棋对抗联赛

种子轮计划

《星之弈》

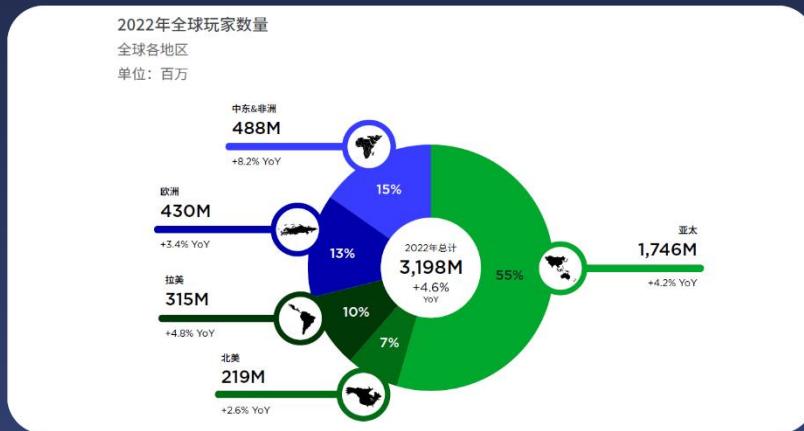
游戏

电子竞技

WEB 3.0



全球传统游戏市场



2022年全球游戏玩家达32亿

亚洲大洋洲：1,746M 占55%
中北美洲：488M 占15%
欧洲：430M 占13%
拉丁美洲：315M 占10%
南美洲：219M 占 7%

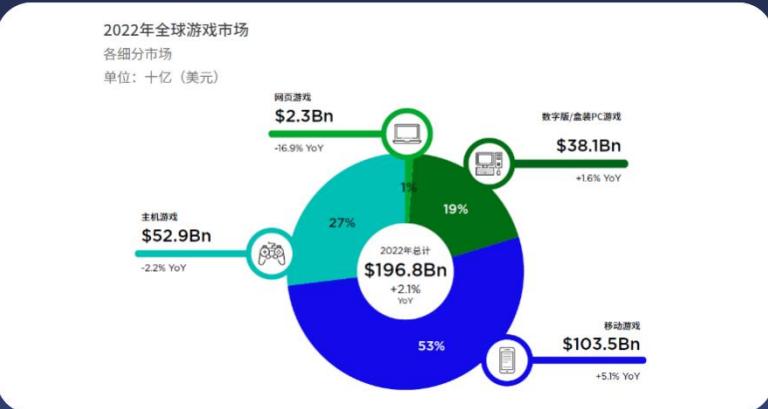
总共花费1844亿美元

亚洲大洋洲：\$87.9Bn
中北美洲：\$6.8Bn
欧洲：\$32.9Bn
拉丁美洲：\$8.4Bn
南美洲：\$48.4Bn



全球自走棋下载总量：

562,165,980



游戏终端产生的消费

手机端：\$103.5Bn
台式机端：\$38.1Bn
便携式电脑端：\$2.3Bn
主机端：\$52.9Bn

《星之弈》WEB3.0自走棋游戏优势对比

	时间	消费	可玩性	自有资产	无通胀	多终端	可变现	WEB3.0
《星之弈》	<input checked="" type="checkbox"/>							
金铲铲之战	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
AXIE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	
农民世界	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	
王者荣耀	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
魔兽世界	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					

《星之弈》WEB3.0自走棋电子竞技游戏

《星之弈》为WEB2.0和GAMEFI玩家提供完善的WEB3.0游戏模式解决方案

俱乐部模式的组织者，自主组织各种比赛，提高游戏的自主运营，强化社区互动，交流比赛经验、沟通策略、阵容等信息提供高对战水平

主打电子竞技、具备即时对战、多策略等丰富玩法吸引WEB2.0玩家进入WEB3.0

设立免费体验区吸引WEB2.0玩家参与，通过奖励驱动玩家学习WEB3.0操作完成转变

多人PVP模式、胜利者分享积分，丰富的电竞比赛模式给玩家良好的收益体验



玩家的游戏胜利概率均等不可篡改，积分挂钩稳定币避免玩家资产被动贬值

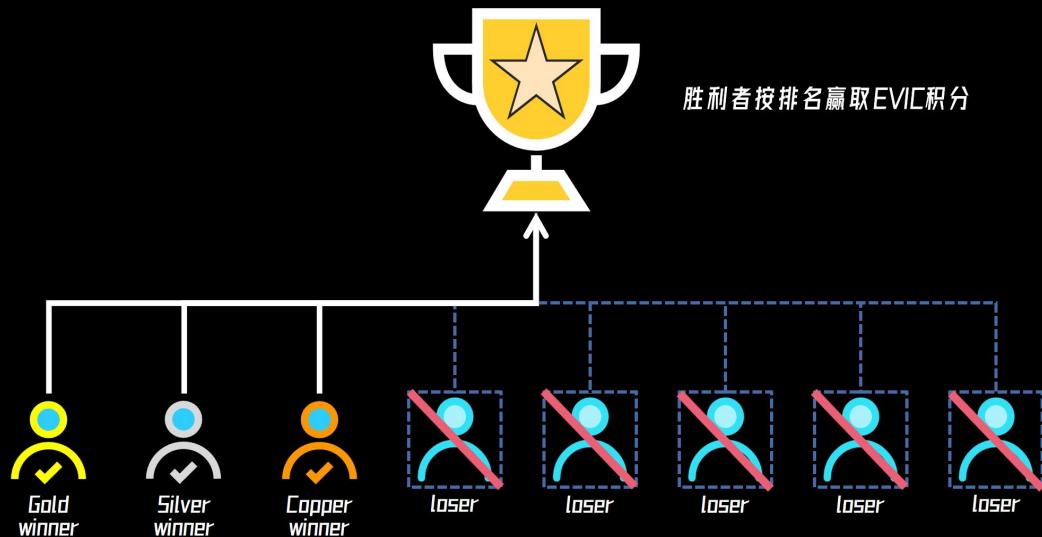
开放治理代币给游戏项目贡献者进行持有，同时治理代币持有者也享有游戏净利的质押奖励，参与项目治理投票等功能

游戏充值和盲盒购买直接或间接通过U本位计算，与游戏内积分1:100对换

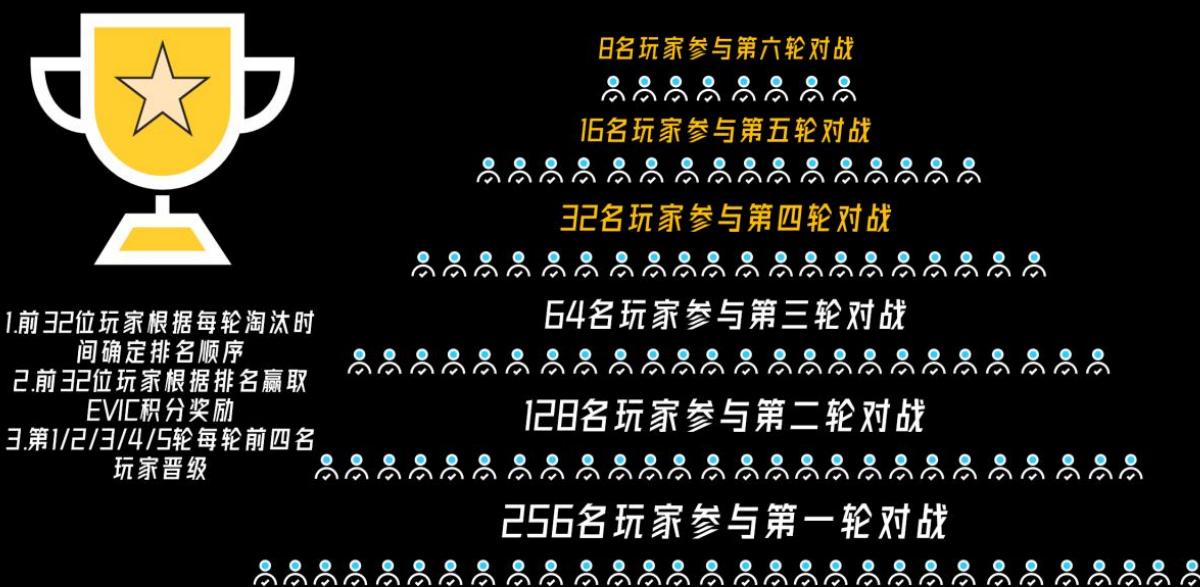
游戏具有非常强的可延展性，可同时面向WEB2.0/3.0用户，可扩展到任何传统公链和生态，可与传统网媒结合，也可与传统商业结合，可按代币，地区，公会区分用户，从而组合成不同客群。

《星之弈》积分赛制和积分联赛规则

日常赛8人对战的EVIC积分分配机制



赏金联赛256人对战的EVIC积分分配机制



《星之弈》游戏竞技版块



+



+



+



+



黄金联赛

全球排位赛

总奖金不低于

\$100,000

STORM DRAFT ON



《星之弈》经济模型概况

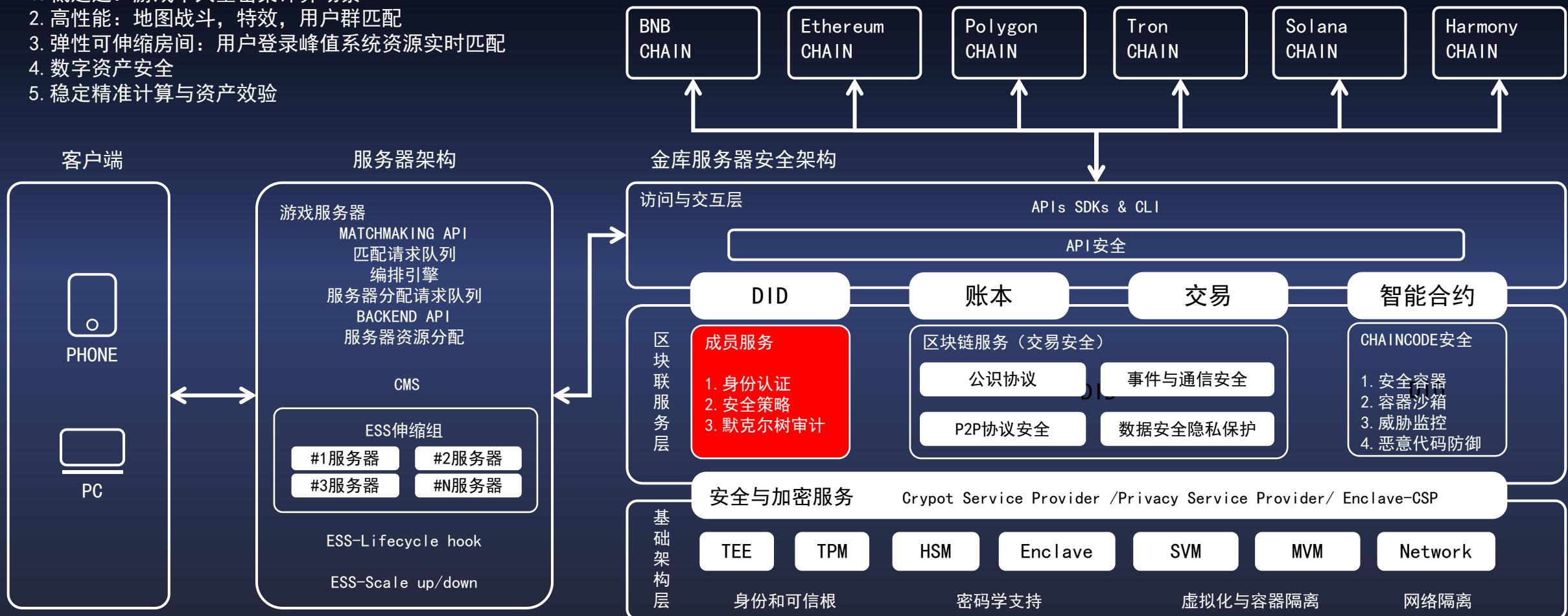
项目经济详解



《星之弈》项目技术结构

对战类电子竞技区块链游戏特性

1. 低延迟：游戏中大量密集计算场景
2. 高性能：地图战斗，特效，用户群匹配
3. 弹性可伸缩房间：用户登录峰值系统资源实时匹配
4. 数字资产安全
5. 稳定精准计算与资产效验



《星之弈》商业模式

为B端客户提供
IP活动场景

- 商业比赛
- 品牌赞助
- 项目赛事奖金
- 比赛空投
- 广告植入



商业模式

丰富的赛事
灵活的商业合作
全链域生态
三方多赢

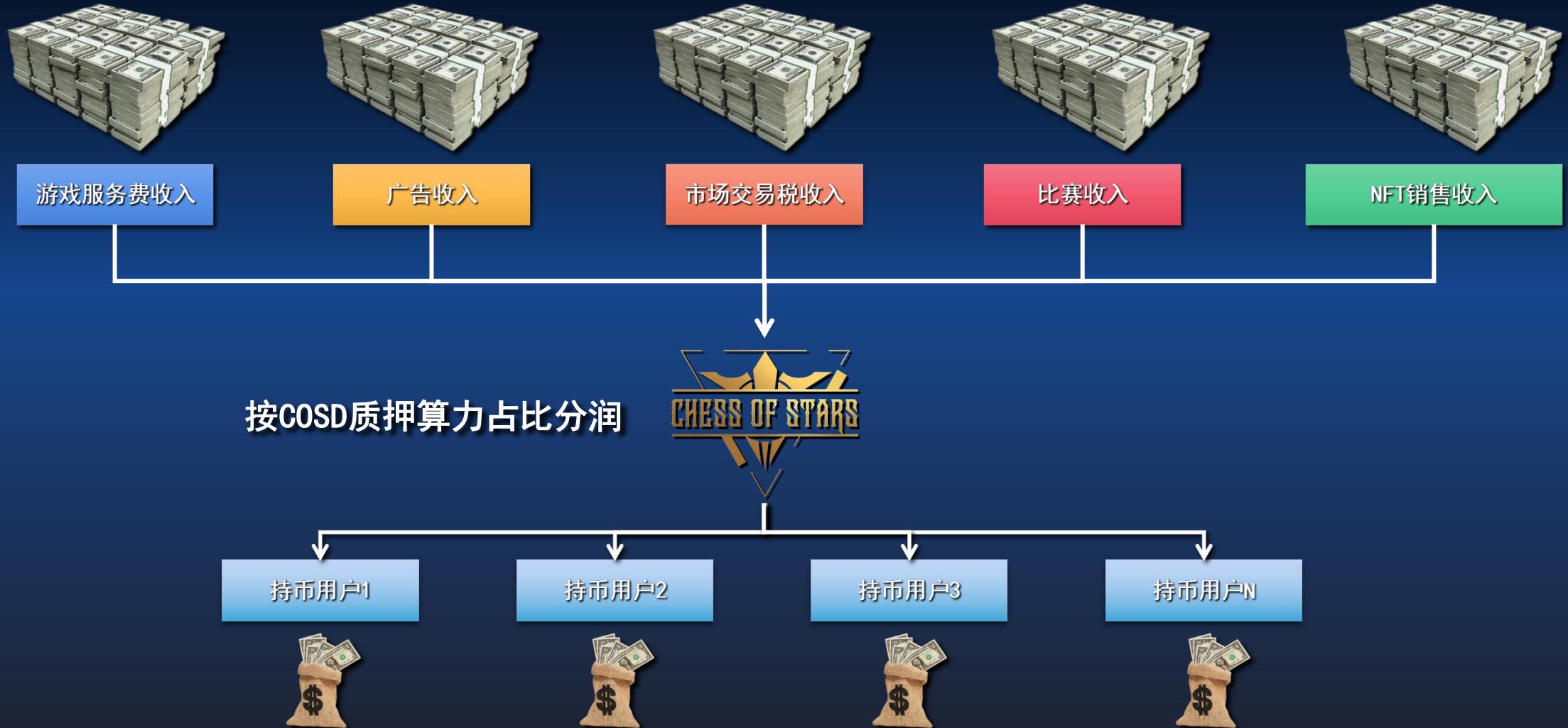


为C端客户提供有
价值的比赛

- 基础赛事奖励
- 商业赛事奖励
- 空投赛事奖励
- 大奖赛奖励

《星之弈》与C端和B端通过赛事互相赋能

《星之弈》盈利模式



团队及顾问介绍

世界顶级区块链团队成员

CEO: Walter Heisenburg

介绍: 美国德州农工大学经济学、工商管理、法律多硕士学位，自动化本科学位。 15年+金融产品研发设计、市场及运营管理经验，历任多家美国香港上市金融企业高管。 担任某知名私募基金经理期间，管理控制18支私募基金总规模超百亿元，投资过多家黑马企业。 持续为多家知名华尔街投行机构提供常年顾问咨询服务。

CTO: Kirigaya Ryutaro

介绍: BonusCloud核心开发者；OpenWRT插件开发贡献者；曾主导创办Rayark民间性粉丝俱乐部；曾任职索尼旗下工作室，参与多部索尼PlayStation平台游戏本地化；设计重制日本女性向游戏《Tlcolity Eyes》；日本动画电影宣发工作者；Parami 前端主工程师，UI/UX设计；曾开发基于地理信息导航系统（GIS）的辅助驾驶培训系统。

CMO: Oliver

介绍: 20年丰富的赛事组织经验，在世界范围内主办协办过数百次体育赛事，包括在欧洲室内5人制足球联赛，在亚洲11人制足球联赛 欧洲策划和组织EPT（欧洲扑克大奖赛）卫星赛以及主赛，全球范围的WSOP赛事的策划和运营。在亚洲范围内推广过WSOP（世界德州扑克联赛），WPT等等大型竞技类比赛的活动。

其他主要成员

1. 头部交易所金融与风控部前高级总监，负责《Chess of stars》市值管理
2. 头部交易所HECO公链前研发团队成员，负责《Chess of stars》链上部分开发
3. 头部交易所大学创业营知名导师，负责《Chess of stars》项目的市场运营
4. 腾讯前海外游戏研发中心团队负责《Chess of stars》项目的游戏开发及优化
5. 头部交易所法务政府与国际关系负责人，负责《Chess of stars》合规管理

世界顶级顾问团成员

1. 头部交易所前联合创始人及顾问
2. 腾讯云及游戏版块亚太前业务负责人
3. 世界知名拳头游戏公司北美投资负责人
4. METAESTATE新加坡元宇宙建筑服务公司创始人（波场、sandbox、谷歌指定合作伙伴）
5. Double-A Chain公链创始人（2017火币、欧易上市）
6. Harmony公链创始人（2019币安上市）
7. Binaryx区块链游戏赛博之龙创始人（2021币安上市）
8. 加拿大安大略教师基金投资组合总监（1545亿加元基金规模）
9. 美国哈德逊湾投资基金管理合伙人、首席执行官兼首席投资官（80亿美元基金规模）
10. 英国贝利·吉福德投资公司投资基金总监（2530亿美元基金规模）
11. 头部交易所董事助理

发展历程



2021 Q4

1. 游戏故事内容设计
和白皮书开始编辑



2022 Q1-Q3

1. 游戏模式、故事内容
确定
2. 游戏人物原画完成
3. 游戏人物模型制作
4. 游戏技术开发0.5版
(简单对战演示)
5. 游戏技术开发0.5版
(完整对战演示)
6. 《星之弈》项目正式
登陆推特平台



2022 Q4

1. 游戏开发1.0版(添
加房间战斗模式完成)
2. 进行首次在线1.0版
本测试
3. 进行第二次上线1.5
版本测试(星光联赛)
4. 官网上线
5. 游戏社区的建立与运
营
6. NFT盲盒系统测试



2023 Q1

1. 游戏版本优化升级
2. 游戏画面优化
3. 盲盒系统改造
4. 网站升级域名升级成
chessofstars.io(改
造中)



2023 Q2

1. 测试公链系统与游戏联调
2. 与游戏公会开展测试服对
战测试
3. 游戏经济模型升级并测试
4. 游戏计划上线公测
5. 大奖赛模式开发启动
6. 赏金联赛模式开发启动
7. 俱乐部模式开发启动

项目种子轮融资

项目概况：游戏主体开发完成，正与计划合作的公链进行对接开发及测试，游戏宣发工作已经展开并通过亚太地区游戏公会进行游戏产品测试。

种子轮融资需求：

项目估值：10,000,000 USDT

治理代币：COSD

发行总数：1,000,000,000

治理代币价格：0.01USDT/COSD

计划融资：2,000,000 USDT

计划释放：20%COSD

融资需求：1. 项目的后续开发成本20%

2. 项目的市场推广成本60%

3. 项目的初始活动及奖池20%

历史资金来源：自投

资金规模：1,500,000 USDT

资金用途：1. 原画设计

2. 3D建模

3. 游戏的设计开发

4. 游戏的初期推广

未来资金规划：1. 根据游戏上线后初期推广的用户增长情况开启私募轮融资，计划融资10%（面向机构用户），用途游戏项目的持续市场推广。

2. 根据游戏赏金联赛、俱乐部模式、黄金联赛上线后的用户增长情况开启公募融资，计划融资5%-10%（面向公会、俱乐部代理人），用途游戏项目的上市和做市。

技术支持及合作伙伴



OpenSea



METAVERSUS

ABGA



合作媒体





CHESS OF STARS

THANKS

