



《星之弈》WEB 3.0 电子竞技游戏 —— 白皮书



一、项目概述



1.1 游戏的背景和意义

《星之弈》是一款自走棋类 WEB3.0 游戏,通过各公链的稳定币购买并使用 NFT 参与丰富的对战,也可通过稳定币追加对战积分赢取来参与高额积分奖励的比赛。面对刺激的八人实时对战机制,发挥想象和运气打造属于自己的阵容,成为最终立于战场上的赢家。除了延续经典的传统自走棋玩法之外,还加入了丰富的联赛挑战赛更多精彩内容!

《星之弈》自走棋中不但合理融合了区块链 Gamefi 功能,更展现出完美的游戏性,通过利用数字资产的价值将传统游戏升级为 WEB3.0 电子竞技游戏。《星之弈》将发行在手机端、PC 端,玩家将多种平台玩家互相厮杀,下一个星之弈世界新的王者就是你。



故事发生在一个全新宇宙

消息不胫而走,这颗宝藏星球的存在从某个幸存者口中泄露出来,震惊了整个宇宙。一时间,各个势力的星图上多出一个闪光的标记,无数势力纷至沓来,为了争夺结晶而互相争斗。冒险者,投机客,私人武装,各方人马在背后势力的指引下,联合,背叛,倾轧,将原本平静的偏僻星球搅得纷乱不堪。不堪其扰的原住民奋起反抗,绵延的战火又惊醒了沉睡在地核熔岩中的原始而凶残的异虫皇后。虫群穿过火山飞上地面,对所有生物展开了无差别的疯狂杀戮。

过于血腥的争斗使得艾维克结晶有了一个新名字:血钻。混乱与纷争持续了数十年,直到灵神的军队到来才有所缓解。能够与所有种族进行意识沟通的灵神首领说服了几个最大的种族和势力,这其中也包括虫族的皇后,基于各方的利益,停止了这种毫无意义的战争,转而用一种更为文明的形态来瓜分这个星球的财富。尽管各大首领表面上都接受了这一协议,但私底下仍然在蠢蠢欲动。

一场大战即将拉开帷幕





1.2 项目目标和愿景

《星之弈》作为一款 WEB3.0 电子竞技游戏必将给单一的区块链生态带来全新体验。

首先我们的本质是一款游戏,一款将会具备强游戏性,合理游戏金融模型,丰富电子竞技比赛,高额对战奖金,充满热情的玩家社区,并将引领新一轮 WEB3.0 革命的电子竞技游戏项目。

我们希望成为一款能够在 WEB3.0 领域经过时间的考验可以带给玩家快乐,通过先进的 WEB3.0 技术和精神增强游戏可玩性以及玩家归属感,通过游戏的道具、积分及代币实现玩家资产的增值。构建开放型的游戏社区,将玩家的利益需求放在首位,通过共识共同建设大家的游戏体验。

1.3 项目特点和优势

《星之弈》项目是一款真正的游戏

《星之弈》没有通胀的代币金融模型

《星之弈》没有参与门槛可以实现玩家由 WEB2 到 WEB3

《星之弈》具备电子竞技基因

《星之弈》提供对战积分奖励实现玩家价值

《星之弈》会有丰富的 NFT 皮肤收藏体验并赋予 NFT 皮肤价值

《星之弈》具有丰富的可拓展商业价值

《星之弈》具有丰富的社群互动话题

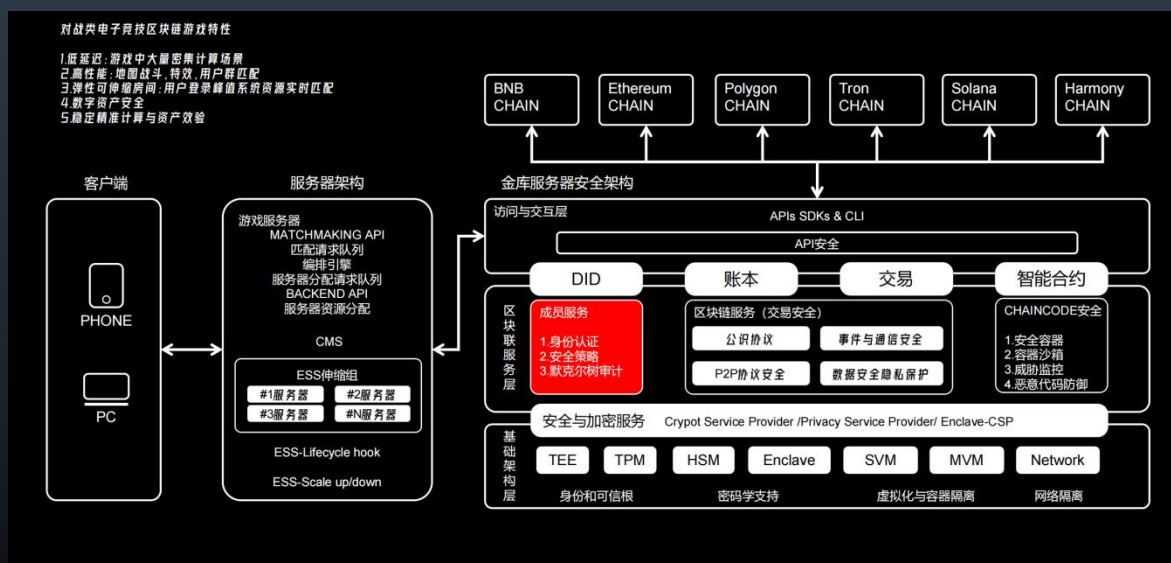


二、技术架构

2.1 区块链技术的应用

1. 分布式账本技术: 区块链游戏需要使用分布式账本技术来记录游戏中的交易和资产流转, 确保游戏中的交易安全可靠。
2. 智能合约技术: 区块链游戏需要使用智能合约技术来实现游戏规则和逻辑, 确保游戏的公平性和可操作性。
3. 加密技术: 区块链游戏需要使用加密技术来保护用户的隐私和游戏数据的安全。
4. 共识机制技术: 区块链游戏需要使用共识机制技术来确保游戏中的交易和资产流转的可信度和安全性。
5. 跨链技术: 区块链游戏需要使用跨链技术来实现不同区块链之间的互通和交互, 提高游戏的可玩性和互动性。
6. 数字资产技术: 区块链游戏需要使用数字资产技术来实现游戏中的虚拟资产和货币的发行、交易和管理。

2.2 游戏系统的架构设计





2.3 游戏数据的存储和管理

区块链游戏数据的存储和管理是一个重要的问题,因为游戏数据的安全性和可靠性对于游戏的运营和用户体验至关重要。

区块链游戏数据存储和管理方法:

1. 分布式存储:区块链游戏数据可以通过分布式存储技术来存储,这样可以保证数据的安全性和可靠性。分布式存储可以将数据分散存储在多个节点上,这样即使某个节点出现故障,也不会影响整个系统的运行。

2. 智能合约:智能合约是区块链游戏数据管理的重要工具,可以用来管理游戏中的各种数据,如玩家信息、游戏规则、交易记录等。智能合约可以自动执行代码,确保游戏数据的正确性和安全性。

3. 数据加密:为了保护游戏数据的安全性,可以使用数据加密技术来加密游戏数据。这样即使数据被盗取,也无法被解密,保证了游戏数据的安全性。

4. 数据备份:为了防止数据丢失,可以定期对游戏数据进行备份。备份可以存储在多个节点上,以确保数据的可靠性。

5. 数据同步:为了保证游戏数据的一致性,可以使用数据同步技术来同步游戏数据。数据同步可以确保游戏数据在不同节点之间的一致性,避免数据出现不一致的情况。



三、经济模型

3.1 游戏代币和积分设计

同质化代币 1: COSD

代币定义: 游戏治理代币

代币名称 COSD

代币发行链: 多链

代币发行总量: 1,000,000,000 COSD

代币的属性及作用:

1. 作为游戏项目质押池参与净收益分润的结算算力代币
2. NFT盲盒的支付结算代币(登陆交易所前)
3. 游戏运营投票权
4. 获得星光联赛游戏资格的质押代币
5. 获得俱乐部代理人资格的质押代币
6. 俱乐部代理人的部分奖励代币

代币质押分配净利润的解析:

1. 质押分配游戏项目净利润的结算代币为: USDT
2. 质押分配游戏项目净利润的公式: 当期净利润 = 当期总利润 - 当期总成本
3. 质押分配游戏项目净利润周期: 游戏上线后第3个自然月开始, 每次质押分配游戏

项目净利润周期不大于3个自然月。

利润分配方式:

1. 所有《星之弈》项目中涉及质押的板块都合并计算进入参与分红的总质押治理代币



池。

2. 项目开放质押治理代币领取质押分配游戏项目净利润,根据游戏项目治理代币质押的时间长短确定质押 COSD 代币所占分红算力的占比

3. 治理代币质押池每周期所占分红的计算公式

(1) $1 \text{ COSD} = 1 \text{ 算力}$

(2) 星光联赛资格质押代币算力、俱乐部代理人质押代币算力 = 质押数量 * 1

(3) 治理代币质押池算力计算

(4) 质押池中质押治理代币的数量 * 当期质押治理代币周期 / 当期质押池开放总周期 = 当笔质押实际算力

(5) 总净利润 / 实际算力总和 = 单位算力可分配利润

(6) 实际算力总和 = 星光联赛资格质押代币算力 + 俱乐部代理人质押代币算力 + 质押池代币算力

(7) 客户总算力 = 客户星光联赛资格质押代币算力 + 客户俱乐部代理人质押代币算力 + 客户质押池代币算力

(8) 客户分配利润 = 单位算力可分配利润 * 客户总算力

代币质押分配净利润的来源

1. 游戏 NFT 销售收入

2. 游戏平台运营费收入

3. 游戏其他营业收入(广告费,比赛赞助,活动推广)

4. 俱乐部房间租金收入



同质化代币 2: USDT

代币定义: 稳定币

代币名称: USDT

代币的属性及作用:

1. 游戏官网用于充值兑换积分 EVIC 的结算代币。
2. 游戏官网用于购买治理代币 COSD 的稳定币(登陆交易所前)。
3. 游戏官网用于购买抽取 NFT 盲盒的稳定币(登陆交易所前与治理代币 COSD 进行支付替换)。
4. 游戏充值兑换积分的比例为 $1\text{USDT}=100\text{EVIC}$
5. 每次使用积分兑换 USDT 应不低于 10USDT

非同质化代币 1: 积分赛盲盒 NFT

代币定义: 参与积分比赛的指定 NFT

代币属性及作用:

1. 积分赛盲盒 NFT 具有参与积分比赛的次数指标
2. 积分赛盲盒 NFT 购买后自动开盒
3. 积分赛盲盒 NFT 开盒后可以流转及交易
4. 积分赛盲盒 NFT 冲值进入游戏后及灭失

(注 1: 附件一中有详细积分赛盲盒 NFT 的开盒爆率及对应次数指标)

代币发行链: 多链

代币价值: 99U

(注 2: 附件一中有详细的积分赛盲盒 NFT 购买条件及关联时间点)



非同质化代币 2: 星光联赛 NFT

代币定义: 参与星光联赛对战的资格认证

代币属性及作用:

1. 通过质押价值 99USDT 的 C0SD 开启星光联赛资格 (初期会有推广优惠政策)。
2. 星光联赛资格可以无限次进行星光联赛并通过取得前三名获得星光积分奖励。
3. 拥有星光联赛 NFT 资格的玩家可以 将星光积分兑换成对应星光积分的游戏角色皮肤。
4. 玩家提取质押的 C0SD 后失去星光联赛资格, 同时无法使用游戏账户内的星光积分。

积分 1: EVIC

艾维克结晶 (Evic crystal): 简称 E, 作为游戏中的通用积分, 玩家可以通过官方主页进行兑换并充值到游戏中进行使用。在游戏中 E 可以配合积分赛盲盒 NFT 的次数参加更高积分奖励的对战及联赛, 后期也可以用于购买游戏中其他玩家身上的星光积分、道具和皮肤。

积分 EVIC 的作用及属性:

1. 通过玩家充值 USDT 获得
2. 通过玩家参与各种积分赛取胜获得
3. 可以在官网兑换成 USDT
4. 兑换比例 1USDT=100EVIC

积分 2: StarLight

星光 (StarLight): 简称 SL 作为游戏中专门通过星光联赛取得的奖励积分可以在游戏商店兑换棋子人物的稀有皮肤。同时星光可以通过 EVIC 进行交易。

积分 StarLight 的作用及属性:



1. 通过玩家进行星光联赛对战并取得前三名获得
2. 第一名 50 星光积分、第二名 35 星光积分、第三名 20 星光积分
3. 每天单一账户可以获得最多 100 星光积分
4. 星光积分可以在游戏内兑换游戏皮肤

游戏资产：皮肤、地图、特效、音效等

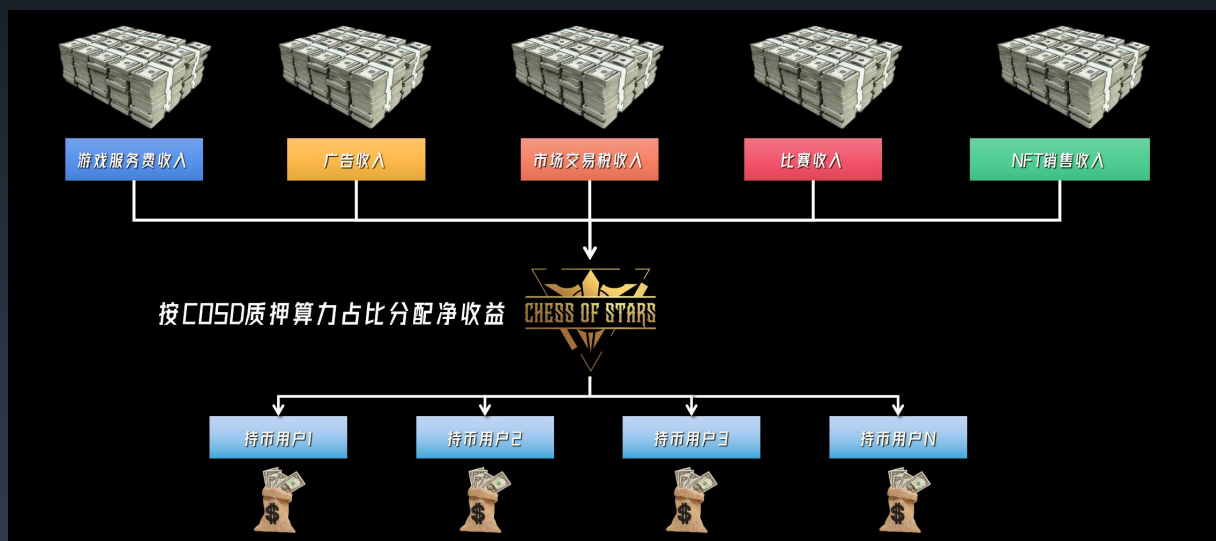
游戏中会逐渐丰富各种皮肤、地图、特效、音效用以提高《星之弈》的游戏体验及互动性，同时通过区块链技术我们将玩家通过星光积分兑换的各种游戏资产回传上链生成 NFT 增加资产的流动性和稀有性。

3.2 游戏经济系统的运作



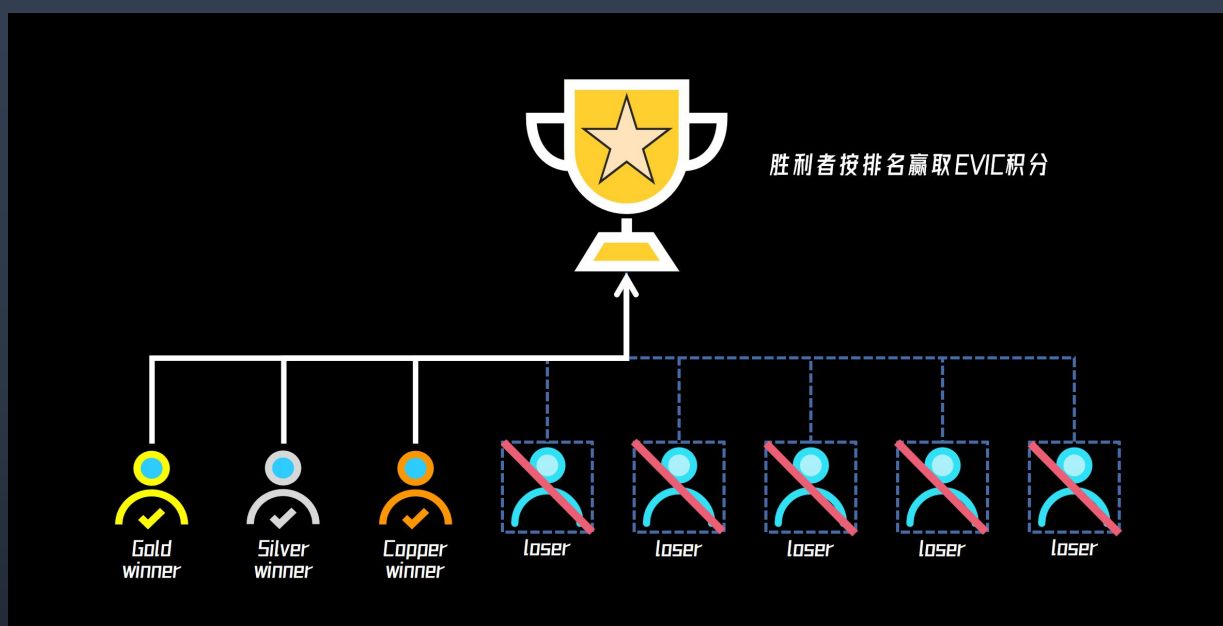
3.3 游戏收益和分配机制

治理代币 COSD 游戏质押的收益分配机制



《星之弈》WEB3.0 自走棋游戏积分对战的收益分配机制

日常赛 日人对战的 EVIC 积分分配机制



赏金联赛 256 人对战的 EVIC 积分分配机制



(注: 3 赏金联赛积分分配指标见附件 2)

未来的联赛矩阵





四、社区建设

4.1 社区的重要性和作用

游戏社区建设是《星之弈》自走棋游戏最为重要的一环,社区建设的目的是为了给游戏项目参与者提供一个交流、分享、学习和竞技的平台,让玩家们能够更好地享受游戏乐趣,提高游戏技能,结交志同道合的朋友。

《星之弈》自走棋游戏社区的意义在于:

1. 社区提供了促进玩家之间交流和互动、增强社交性,并提供学习和提高游戏技能的机会。玩家可以结交志同道合的朋友,分享游戏心得和经验,一起探讨游戏策略和战术,同时从社区中的高手和专家中学习提高游戏水平。
2. 丰富游戏内容和玩法。社区中的玩家可以提出自己的建议和意见,为游戏的改进和升级提供参考和建议。
3. 增加游戏的可玩性和持续性。社区中的活动和比赛可以增加游戏的趣味性和挑战性,让玩家们更加投入和享受游戏。
4. 促进《星之弈》自走棋游戏产业的发展。增加游戏的用户和粉丝,提高游戏的知名度和影响力。

4.2 社区的组成和管理

自走棋游戏社区建设方案可以包括以下几个方面:

社区平台的选择:选择一个稳定、安全、易用的社区平台,例如 Discord、Reddit 等,以便玩家们能够方便地交流、分享和参与活动。



社区管理: 建立一个专业的社区管理团队,负责社区的日常管理、活动策划和客户服务,确保社区的秩序和稳定。

社区活动: 定期举办各种有趣的社区活动,例如比赛、抽奖、问答等,吸引玩家们的参与和关注。

社交平台的整合: 将社区与各种社交平台整合起来,例如推特、youtube、电报、Tik Tok等,以便更多的玩家能够了解和参与社区活动。

社区内容的丰富: 提供丰富的社区内容,例如游戏攻略、视频教程、游戏资讯等,以便玩家们能够更好地了解游戏和提高游戏技能。

社区反馈机制: 建立一个有效的社区反馈机制,收集玩家们的意见和建议,及时解决问题和改进社区。

社区管理架构:

1. **社区管理员:** 负责整个自走棋游戏社区的管理,包括维护游戏平衡、处理投诉、制定规则等。社区管理员需要有一定的游戏经验和管理能力,能够协调各个俱乐部之间的关系,保证整个社区的稳定运行。

2. **俱乐部管理员:** 每个俱乐部都有自己的管理员,负责管理俱乐部内的成员、比赛、训练等事务。俱乐部管理员需要有一定的游戏经验和管理能力,能够组织俱乐部内的活动,提高俱乐部的竞争力。

3. **游戏管理员:** 负责游戏内的管理,包括监控作弊、处理投诉、维护游戏平衡等。游戏管理员需要有一定的游戏经验和技術能力,能够及时发现游戏中的问题并进行处理。

以上三种方案可以结合使用,以保证自走棋游戏社区的良好运行。同时,社区还可以设置一些志愿者或者荣誉会员,协助管理员进行管理工作。



通过以上计划的实施,可以建立一个稳定、活跃、有趣的自走棋游戏社区,吸引更多的玩家参与和关注,促进游戏的发展和壮大。同时,通过整合各种社交平台,可以扩大社区的影响力和知名度,提高游戏的用户和粉丝。

4.3 社区的发展和壮大

社区的发展和壮大直接影响未来几年游戏的运行和收入,我们会花费更多的精力来让社区更富有活力和人气。

1. 社交媒体宣传:利用社交媒体平台,如微博、微信、Facebook、Twitter、Tik Tok等,发布游戏相关的信息、活动、新闻等,吸引玩家关注和参与。

2. 游戏推广:通过游戏推广平台,如 Steam、App Store、Google Play、GALA等,将游戏推广给更多的玩家,提高游戏的知名度和曝光率。

3. 社区活动:定期举办社区活动,如线下线上比赛、抽奖、签到等,吸引玩家参与,增强社区凝聚力。

4. 奖励机制:设置奖励机制,如积分、经验、道具等,鼓励玩家参与游戏和社区活动,提高玩家留存率和忠诚度。

5. 游戏优化:不断优化游戏体验,提高游戏品质和玩家满意度,吸引更多的玩家加入游戏。

6. 区块链技术:利用区块链技术,为玩家提供更安全、透明、公正的游戏环境,吸引更多的区块链群体玩家加入游戏。

7. 合作推广:与其他游戏、社区、平台等进行合作推广,互相促进,扩大游戏的影响力和用户群体。

8. 用户口碑:通过用户口碑和评价,提高游戏的信誉度和口碑,吸引更多的玩家加入游戏。



五、团队介绍

5.1 团队成员的背景和经验

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总经理期间,管理控制10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《Tllicity 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。

创始团队成员

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

头部交易所HECO公链前研发团队核心成员,负责《Chess of stars》链上部分开发

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

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



头部投资机构法务、政府与国际关系负责人,负责《Chess of stars》合规管理

5.2 团队的发展和壮大计划

随着项目的发展我们不断寻求优秀人才加入我们。建立起完整的集游戏研发、区块链研发、智能合约、游戏策划、游戏美术、系统架构、安全技术防护、市场营销、赛事管理全方位一体的高效团队。





六、路线图和计划

6.1 项目的发展历程和里程碑

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

2023 Q3

1. 开发皮肤兑换系统
2. 俱乐部模式上线
3. 赏金联赛上线
4. 开发对接主要公链
5. 计划进行首次分红

2023 Q4

1. 黄金联赛上线
2. 皮肤系统上线
3. 年终大奖赛上线
4. 第二次分红

6.2 项目的未来规划和展望



随着《星之弈》项目的发展目前规划中的俱乐部模式及大奖赛模式将是游戏持续发展并开始爆发的双引擎。

俱乐部模式

俱乐部模式作为游戏中的重要组成部分由玩家向官方提出申请进行创建并担任该俱乐部代理人。建立俱乐部需要购买游戏治理代币 COSD 进行质押,初始人数上限为 100 人,建立之后可以通过增加质押游戏治理代币 COSD 俱乐部来获得更多俱乐部成员名额。俱乐部可设置两名经理人参与管理俱乐部运营,俱乐部账号的积分联赛盲盒 NFT 和 EVIC 积分可分发给成员参与各等级对战,比赛奖金可根据俱乐部分账系统按比例分给俱乐部和俱乐部成员。俱乐部有权开展以俱乐部成员为核心的标准比赛,自定义服务等。

俱乐部代理人权利

1. 招募会员

- 1.1 会员可以使用俱乐部提供的积分参与赏金联赛并与俱乐部分配收益;
- 1.2 会员可以参加俱乐部内部的自建比赛(后续版本);
- 1.3 会员可以参加俱乐部之间的自建比赛(后续版本);

2. 创建俱乐部比赛

- 2.1 俱乐部可以自建内部积分比赛(奖品:EVIC 积分);
- 2.2 俱乐部可以建立俱乐部之间的奖金比赛(奖品:EVIC 积分);

3. 参加游戏内的俱乐部联赛

官方会在游戏中设立俱乐部对战模式,通过不同的统计方式,奖励给对应的优胜俱乐部和联赛 MVP 对应的联赛积分、积分联赛盲盒 NFT 等;

4. 有资格取得拉新渠道奖励

- 1. 俱乐部代理人资格须质押 COSD 治理代币取得。



2. 俱乐部代理人持有者享有根据组织俱乐部比赛的积分总规模定期产出 COSD 的特殊奖励

3. $\text{COSD 奖励价值} = \text{当月俱乐部组织比赛的积分总和} * \text{俱乐部的比赛手续费率} * 20\%$

4. 俱乐部代理人可以有设定不高于 10% 的比赛手续费的权利

5. 俱乐部代理人比赛手续费的 50% 为俱乐部代理人取得。

6.3 项目的风险和挑战

1. 技术风险: WEB3 自走棋游戏需要使用区块链技术, 这种技术还处于发展阶段, 可能存在一些技术问题, 如安全性、可扩展性、性能等方面的问题。

2. 市场风险: WEB3 自走棋游戏市场需要面对其他游戏的竞争, 同时还需要面对传统游戏的竞争, 这可能会影响游戏的用户数量和盈利能力。

3. 法律风险: WEB3 自走棋游戏需要遵守当地的法律法规, 如果游戏涉及到违法行为, 可能会面临法律风险。

4. 金融风险: WEB3 自走棋游戏需要使用加密货币进行交易, 这可能会面临加密货币价格波动、交易风险等金融风险。

5. 用户体验风险: WEB3 自走棋游戏需要用户具备一定的区块链知识和技能, 如果用户体验不好, 可能会影响游戏的用户数量和盈利能力。

6. 安全风险: WEB3 自走棋游戏需要保证用户的账户安全, 如果存在安全漏洞, 可能会导致用户资产被盗或者游戏数据被篡改。

我们如何解决上述问题和挑战

1. 游戏规则公开透明: WEB3 自走棋游戏采用区块链技术, 所有游戏规则都被记录在区块链



上,公开透明,不可篡改,确保游戏公平性。

2. 防作弊机制:WEB3 自走棋游戏采用智能合约技术,可以实现自动化的防作弊机制,确保游戏的公平性和安全性。

3. 数据隐私保护:WEB3 自走棋游戏采用加密技术,保护用户的个人信息和游戏数据隐私,防止被黑客攻击和泄露。

4. 去中心化的交易:WEB3 自走棋游戏采用去中心化的交易方式,用户可以直接与其他用户进行交易,避免了中心化交易所的风险和手续费。

5. 社区治理:WEB3 自走棋游戏采用社区治理模式,用户可以参与游戏的决策和管理,确保游戏的公平性和可持续性。

6. 游戏经济模型:采用没有通胀风险的博弈模式,避免传统 Gamefi 给游戏和玩家带来商誉损失和财务损失。同时博弈模式适合电子竞技比赛的发展并且打破传统 WEB2.0 的游戏商业模式,通过博弈机制完成玩家自身价值的体现和财务自由,通过合理有效的品牌推广和财富效应更能将传统 WEB2.0 游戏生态的用户转化为 WEB3.0 的游戏生态用户。



七、项目的成果和收益

目前项目已完成游戏基础对战的开发,同时在与区块链公链进行对接完成后就具备上线测试的能力.经过 WEB2.0 和 WEB3.0 市场和用户的检验后我们《星之弈》WEB3.0 自走棋游戏项目一定会成为举世瞩目并且能引领新一轮 WEB3 浪潮的创新项目。

以下是项目收益预估(单一条件):

1. 如果每天玩家积分对战日活轮次 1000 局每次人每局消耗 1 次积分赛盲盒机会,项目方 1 天对战收益为 288 USDT
2. 一个玩家每天积分联赛对战 4 场,日活跃玩家 1000 人,项目方 1 天对战收益为 144 USDT
3. 一个积分联赛盲盒 NFT 有 50 次机会,一天销售 100 个积分联赛盲盒 NFT,项目方 1 天收益为 990 USDT
4. 一天积分联赛总对战积分流水为 1000000 EVIC 项目方 1 天积分收益为 2000 USDT
5. 一天俱乐部自建积分对战总积分流水为 10000000 EVIC 俱乐部代理人设定俱乐部积分对战手续费 10%,项目方 1 天积分收益为 50000 USDT
6. 每天新增星光联赛玩家 100 人,即可新增质押 COSD 价值 9900 USDT,一个月新增质押 COSD 价值 297000 USDT
7. 每周新增 10 位俱乐部代理人,俱乐部代理人质押价值 10000 USDT 的 COSD 治理代币,每周新增质押价值 100000 USDT 的 COSD 治理代币
8. 每季度项目净收益为 1000000 USDT ,参与治理代币 COSD 净利润分配的总算力为 10 亿枚,每枚 COSD 算力可以分配 0.001 USDT 利润,如果持有人总算力为 1000000 枚 COSD,得到的利润分配为 100 USDT
9. 如果你在种子轮买入价值 0.01 USDT 的 100000 枚 COSD 治理代币那么当治理代币每年分配利润为种子轮币价 40%的时候,治理代币价格应该是多少呢?《星之弈》WEB3.0 自走棋



游戏的估值又应该是多少呢？

八、项目的意义和价值

创新性：

结合全球拥有 6 亿玩家的自走棋游戏模式，博弈机制的积分对战游戏玩法，无通胀的游戏项目经济模型，即时新颖的电子竞技血统以及横跨 WEB2.0 和 WEB3.0 的玩家模式，成为独一无二的一款真正意义的 WEB3.0 游戏

持久可玩性：

游戏玩法多种多样，阵容、羁绊、装备、以及一点玩家的运气创造出了无限多的可能，永远没法 100% 的预判结果。未来丰富的皮肤系统更会开启游戏皮肤玩法的新特性。

经济性：

一款游戏除了好玩以外，还能给玩家带来一定可观的经济效益，这是传统 WEB2.0 游戏所不能比拟的，一款款传统游戏一遍又一遍收割玩家的金钱，利用信息和技术不对称给玩家造成损失无法挽回。而在《星之弈》中谁也不是上帝，有的只是玩家通过自己合理的策略去提高自己胜利的机会从而赢得对手的 EVIC 积分。在星光联赛训练在积分联赛获利我相信在不久的将来也会成为大家的日常，既可以和三五好友对战，也可以和世界另一边的对手厮杀赚取积分改善生活。只有这样的游戏才会被这个世界认可，才会发展的长久，才会成为玩家心中那个元宇宙。

商业性拓展性：

《星之弈》是一款 WEB3.0 自走棋电子竞技游戏，因此可以完成在多链上同时运行。这样就可以作为一种生态辅助各种公链及代币的发展。

《星之弈》的玩法和经济系统也可以延展成单一代币作为游戏经济的货币。即可大范围运



营也可以单独给项目部署生态。

即时对战游戏的观赏性也是电子竞技游戏的特点,在开展爆发式比赛大奖赛的同时也可以通过视频直播进行赛事和品牌宣传。

《星之弈》也可以单独在游戏中设立任何币种作为新的积分奖励为合作项目进行推广合作,同时也可以结合传统商业品牌冠名赞助来为品牌提升曝光度。

九、项目的未来发展和展望

在经历了一场 gamefi 的浪潮之后,我们认为区块链的技术在游戏中的应用应该对每一位参与者都是友好的,而不是投机的,真正做到在去中心化面前机会人人平等。我们希望通过《星之弈》这款游戏,给大家带入到一个全新的元宇宙世界,通过平衡的游戏系统,建立起一个涵盖 NFT、自走棋、即时策略、即时对战、高额奖励的 WEB3.0 游戏世界。在这里只要给自己一个挑战对手的机会,你就有可能改变自己的一生。

《星之弈》仅仅是一个开始,当然我们都知道走好第一步的重要性。我们希望这个项目将是 WEB3.0 世界的一个里程碑。

我希望我的团队以及那些支持我们的人和玩家们都可以从这款 WEB3.0 自走棋电子竞技游戏中获得属于你们的收货。而《星之弈》项目也可以成为行业中最耀眼的明星。





附件信息 1

积分赛盲盒 NFT

1. 登陆交易所之前积分赛盲盒 NFT 使用价值 99 USDT 的 COSD 进行支付
2. 计划登陆交易所之前同时开启积分赛盲盒 NFT 治理代币 COSD 支付通道和稳定币 USDT

支付通道

3. 登录交易所前不固定周期关闭积分赛盲盒 NFT 治理代币 COSD 支付通道

盲盒稀有度及抽取概率

稀有度	抽取概率	可用次数
普通	80%	50 次
精英	16%	100 次
史诗	3.2%	200 次
传奇	0.8%	400 次



附件信息 2

赏金联赛各级别奖励计算收益表

Rank	Number of Battles	Regular Match		Elite Match		Expert Match		Master Match	
		EVIC	rate of return	EVIC	rate of return	EVIC	rate of return	EVIC	rate of return
1	6	8900	1034%	14000	1320%	20000	1587%	33500	1903%
2	6	7300	848%	11200	1056%	15400	1222%	26000	1477%
3	6	5700	662%	8900	839%	12200	968%	20600	1170%
4	6	4900	569%	7900	745%	10900	865%	18400	1045%
5	6	4300	500%	7000	660%	9600	762%	16100	914%
6	6	3800	442%	6100	575%	8500	674%	14200	807%
7	6	3500	407%	5700	537%	7800	619%	13100	744%
8	6	3200	372%	5200	490%	7100	563%	12000	682%
9	5	2900	395%	4700	503%	6500	573%	10900	667%
10	5	2600	354%	4200	450%	5800	512%	9700	594%
11	5	2400	327%	3900	418%	5300	467%	9000	551%
12	5	2200	300%	3600	386%	4900	432%	8200	502%
13	5	2000	273%	3200	343%	4500	397%	7500	459%
14	5	1900	259%	3100	332%	4200	370%	7100	435%
15	5	1800	245%	2900	311%	4000	353%	6700	410%
16	5	1700	232%	2800	300%	3800	335%	6400	392%
17	4	1500	247%	2400	297%	3300	328%	5600	372%
18	4	1500	247%	2400	297%	3300	328%	5600	372%
19	4	1500	247%	2400	297%	3300	328%	5600	372%
20	4	1500	247%	2400	297%	3300	328%	5600	372%
21	4	1500	247%	2400	297%	3300	328%	5600	372%
22	4	1500	247%	2400	297%	3300	328%	5600	372%
23	4	1500	247%	2400	297%	3300	328%	5600	372%
24	4	1500	247%	2400	297%	3300	328%	5600	372%
25	4	1400	231%	2300	285%	3100	308%	5200	345%
26	4	1400	231%	2300	285%	3100	308%	5200	345%
27	4	1400	231%	2300	285%	3100	308%	5200	345%
28	4	1400	231%	2300	285%	3100	308%	5200	345%
29	4	1400	231%	2300	285%	3100	308%	5200	345%
30	4	1400	231%	2300	285%	3100	308%	5200	345%
31	4	1400	231%	2300	285%	3100	308%	5200	345%
32	4	1400	231%	2300	285%	3100	308%	5200	345%



附件信息 3

游戏玩法介绍

《星之奕》每局比赛由八名玩家共同进行一场各自为战的博弈对抗,玩家通过招兵买马,融合英雄,提升战力,排兵布阵,成为最终立于战场上的赢家。

一、前期准备

登陆官网购买 NFT 获得游戏次数

通过钱包兑换游戏内代币在游戏中购买门票/皮肤等道具

进入游戏可以选择不同游戏模式,参与练习赛、免费赛、赏金联赛。

通过参与免费赛获得、或者通过购买门票参与赏金联赛;场次分别为:普通场、精英场、专家场、大师场,每个场次均为 256 人制;

二、招募/上阵英雄

在游戏中每回合都会获得一定量的金币,金币可以在招募面板购买英雄,英雄价格分为 1-2-3-4-5 金币,越高费用棋子越会发挥出超强能力,当没有适合英雄,还可以消耗 2 金币进行刷新,自身等级越低,刷新低费用英雄的概率越高,等级越高,刷新高费用的英雄概率越高。每个等级的英雄刷新概率可通过选择英雄界面的下方查看,招募英雄后可以拖拽上阵,上阵英雄数量和等级一致,等级可以通过金币进行提升;

三、升星对战

相同 3 个英雄可以进行升星,升星提升英雄气血和攻击,初始英雄的购买价格越高其属性就越高;当前回合的轮次可通过顶部查看,例如顶部展示 2-7,就是代表第 2 个大轮次的第 7 个小轮次,每个大轮次有 7 个小轮次,第 1-3 个轮次是玩家之间的对战,第 4 个轮次是玩家之间选装备,第 5-6 个轮次仍然是玩家之间的对战,第 7 个轮次是打野怪;选装备轮次时,每个玩家会被禁锢,按照血量排名陆续放出玩家选择中间的装备,血量排名越低的玩家,可以



越先被放出来选择装备,操作 NFT 碰触到带着装备的英雄,及视为抢到了该装备; 对战中每个玩家用于 100 点气血,每回合对战失败将损失一定量气血,获胜不扣也不增加气血,最后 100 气血归零将默认对战失败;

四、装备与合成

在游戏中选装回合有机会抢到自己想要的装备,野怪回合可以获得随机若干装备,基础装备可以合成高级装备,装备给英雄携带后无法摘下(没特定道具的情况下),只有回收英雄或特定物品才可以摘下装备,星之弈*2 可以多上阵一位英雄,星之弈+任意基础装备可以制作羁绊装备;

五、金币运营

在游戏中每回合都会获得一定量的金币,自己每有 10 枚金币,每轮比赛结束时,可额外获得 1 枚金币,最多吃 50 枚金币的利息(即最多存 50 块金币就够了,超过的其它金币或升等级或刷新购买英雄都可以)贪一点的玩法就是 50 块钱一直不用,只花多出来的金币,等血量见底的时候再一口气用光,升等级或者搜想要的英雄;其次重要的就是连胜/连败的利息收入。玩家与其他玩家的对战获胜后会立刻获得一枚金币,如果玩家已经连胜/连败了 2-3 次以上,会额外获得 1 金币利息,玩家连胜/连败 4 次时会额外获得 2 金币,玩家连胜/连败 5 次及以上时,会额外获得 3 金币。这些额外收入都会在连胜/连败结束时消失,所以把握住连胜和连败的节奏可以更好地获取经济。

六、羁绊

我们在游戏内可以利用金币来购买英雄上阵参与战斗,游戏的棋子设置了种族、职业、星级等属性,其中每个英雄都有相应的种族和职业,当凑齐某个种族、职业中对应数量的英雄,即可获得相应的羁绊加成,一般来说不会只有一个羁绊,都会搭配其它的羁绊,这里考虑到新手不熟悉装备和羁绊,建议无脑选择一个阵容;通常来说都是肉盾摆前面,工具人摆中间,输



出摆最后面如果一个英雄都不认识的话,也很简单,点击英雄查看数据,血量高的往前面摆,血量低的往后面摆(指的是同等级,如果 2 星英雄和 1 星英雄的血量差不多,自然是 1 星英雄的那个算肉)也可以通过查看攻击距离摆放,一般手长英雄或者主要输出往后面摆,手短的英雄往前面摆一点,多玩几把熟悉后,自然也知道哪些英雄是坦克,哪些英雄是工具人,哪些英雄是主要输出和副输出了。

七、卡池英雄数量介绍

卡池的英雄数量是根据费用来决定的,1 费卡的某个英雄棋子在卡池中会有 29 张,2 费的某个英雄棋子在卡池中会有 22 张,3 费的某个英雄棋子在卡池中会有 16 张,4 费的某个英雄棋子在卡池中会有 12 张,5 费的某个英雄棋子在卡池中只有 10 张。

卡池英雄的爆率

级别	1 费卡牌	2 费卡牌	3 费卡牌	4 费卡牌	5 费卡牌
Level 1	100%	0%	0%	0%	0%
Level 2	100%	0%	0%	0%	0%
Level 3	75%	25%	0%	0%	0%
Level 4	50%	30%	20%	0%	0%
Level 5	40%	33%	25%	2%	0%
Level 6	25%	40%	30%	5%	0%
Level 7	19%	30%	35%	15%	1%
Level 8	15%	20%	35%	20%	5%
Level 9	10%	15%	30%	30%	15%



附件 4

相关链接

<https://twitter.com/chessofstars/>

<https://www.youtube.com/channel/UC4PfwPppSqbyfx9nTkNimSA>