



IPG



游戏界的比特币



GOPIG.IO



目录MENU

- 概述1
- 一、项目背景2
- 二、平台介绍..... 3
- 三、生态构建.....4
- 四、技术架构.....5
- 五、Token 经济模型.....6
- 六、Roadmap.....8
- 七、团队.....10



概述

GOPIG游戏平台是一个去中心化、分布式的游戏生态系统，旨在为游戏发行商和开发者提供游戏资产发行、游戏虚拟资产交易、区块链游戏孵化/移植等生态服务。

GOPIG可以整合行业中的发行、转化、媒介、广告等各渠道资源，将用户的时间精力投入转化为有效的产出，建立完整的、有外部资金来源的共赢经济体系。

GOPIG平台运用现在区块链的先进技术，力求在游戏行业中找到自己的发展目标以及方向，最近几年Steam平台在游戏产业中受到很多游戏迷的欢迎，成为了一款目前全球最大的综合性数字游戏软件发行平台。玩家可以在该平台购买游戏、软件、下载、讨论、上传、分享。GOPIG平台成为区块链背景下的下一个steam平台。

GOPIG提供了一个基于区块链技术的游戏平台，摒弃传统的挖矿机制，将网络游戏中的系统和数字资产的价值进行合理的捆绑。这样实现了平台与区块链技术的整体结合，使交易更加的快捷,方便,高效的运作，在不久的将来我们将能预见，GOPIG平台将成为全球领先的游戏虚拟资产货币和数字货币价值的交易平台。

近几年一直存在游戏虚拟资产被盗的案例，使得一些游戏玩家的游戏体验极差，因此GOPIG平台如果想成为游戏产业的领头羊必须解决现实生活中存在的游戏安全问题。GOPIG平台创新性的运用半中心化的安全网络来保证虚拟货币和资产的安全性，在行业内必将成为全球最具安全的游戏资产存储平台。

传统游戏用户的数字资产在不同的游戏里，是属于这些游戏的，但在GOPIG平台里数字资产是属于每个用户自己的，并且可以升值保值。

一、项目背景



1.1 传统游戏行业

由于传统游戏均由中心服务器提供游戏服务，目前存在诸多难以解决的问题，主要有以下几点：

经济系统的孤岛效应

每款不同厂商开发的游戏都有其内在经济体系，玩家在游戏中投入的资金将会永久保留在游戏中心服务器中，无法提出或转移到其他游戏上。因此，游戏间毫无互通性，每款付费游戏都需要玩家再次投入。无法保护游戏资产的安全，且游戏资产难以转移。

游戏数据不透明

游戏数据全部存储在游戏运营公司的服务器上，运营商可以随意修改或删除游戏数据。内部数值与游戏公开宣布的数值无法保证完全相同，因此也无法保证游戏的公平性。

游戏厂商权威性太强

游戏厂商在游戏内可以不经玩家同意便修改游戏规则，游戏资产的定价权及游戏道具的发行量完全掌握在运营商手中，玩家的权益难以得到保障。

服务器易受攻击

服务器遭到攻击时，玩家资产会遭到损失，甚至有彻底消失的可能。服务器也会被各类外挂所干扰，严重影响游戏的平衡性以及玩家的游戏体验。

一、项目背景

1.2 区块链游戏行业

区块链技术的本质是一种分布式记账的数据存储方式，其去中心化的特性恰好能解决传统游戏行业的诸多顽疾。在区块链技术飞速发展的今天，区块链游戏应运而生，其中最具有代表性的两款游戏为CryptoKitties和Fomo3D。

CryptoKitties是第一款区块链游戏，玩家可以创建、照顾、购买、喂养并出售存储在以太坊区块链中的数码猫。以太猫本身具有虚拟货币的功能，每只猫都是“独特的、交易于区块链的不可变更物体”。游戏发布了100只“创始猫”相互配对，每只具有256比特的基因组，可繁殖新的小猫。游戏的特殊性吸引了大批用户，CryptoKitties大获成功，一度占据了以太坊15%的流量。

和以太猫一样，FOMO3D是以太坊网络上运行的分散应用程序（Dapp）。该游戏本身完全去中心化，玩法简单粗暴：每轮游戏限时24小时，只要玩家是最后一个购买Key的人，他就能赢得奖池中所有ETH。当有其他玩家购买钥匙时，已持有Key的玩家会按key 的占有比例在游戏中获得分红。这些奖励都可以随时提现。游戏上线第一天奖池中就攒下了接近12000枚 ETH，相当于3600 万人民币。



一、项目背景



显而易见，这两款游戏为玩家提供了一个数字货币投资平台。而所有玩家的共同目的都是：赚钱。

CryptoKitties、Fomo3D以及数百个已面世的区块链游戏存在一个共同问题：游戏性太差。此类游戏的本质在于“炒币”，玩家不在意游戏是否有趣，也不关心能否在游戏中达成何种成就，只关心能否挣钱、能挣多少。但游戏真正的本质在于“好玩”，需要给玩家在休闲娱乐的同时带来喜悦感或成就感。两者之间的差异导致区块链游戏面向的对象仅限于已入市圈的用户，广大的圈外玩家被拒之门外。游戏性的不足导致产品对用户的吸引力不足，在收益无法满足预期时也难以依靠游戏的粘性留住用户。因此此类游戏难以取得持续性的成功，也无法推动区块链行业的发展。

同时，由于游戏内容全部上链，必然会导致游戏的速度缓慢。例如玩家想要购买游戏内的道具，在网络环境拥堵时可能需要几十分钟甚至几个小时才能完成交易，严重影响用户体验。提高游戏性的同时让游戏数据全部上链，做到完全的去中心化，完善区块链游戏的路还有很长。

二、平台介绍

2.1 平台概述

GOPIG是基于区块链技术的去中心化游戏平台，平台本身内存不大，因此用户不用担心其启动速度和所占空间，方便快捷。

虽然GOPIG的游戏平台是基于区块链去中心化的游戏平台，但是为了保证游戏的精美，平台内的游戏是中心化的游戏，具体说来只是游戏的服务器链接游戏是中心化，这样既保证了游戏的精美和流畅，又保证了整个平台的稳定性。

平台内部可以与其他游戏厂商合作，上架并推广其产品，并附加增值服务。合作的本身是促进游戏开发商开发的游戏入驻到GOPIG的游戏平台中，然后促进用户进入游戏平台，进而增加用户对平台的登入量。

GOPIG的平台交易是区块链去中心化的，任何平台内的游戏都可以使用平台提供的交易市场进行交易。平台通过将虚拟货币与游戏中的道具进行价值捆绑，从而促进利益的产生。平台分为四部分组成：

1. 游戏库

玩家下载到的游戏在游戏库中显示，游戏库也是进入游戏和卸载游戏的唯一入口。游戏库包罗了用户下载的与GOPIG合作的所有游戏，分为几种付费类型。

免费游戏:完全免费的游戏，不会在下载及游戏过程中进行必须性质的付费。玩家可以通过GOPIG平台使用虚拟代币进行游戏内道具交易。

付费游戏:游戏大部分采用买断式，用户下载后需要进行付费购买激活码后才能使用，游戏中获得的道具和反激活后的激活码可通过GOPIG平台的交易市场进行玩家间的交易。

增值服务:无论是免费获付费游戏都会包含增值服务，玩家可通过使用虚拟代币购买厂商提供的增值服务进行更好的游戏体验。

二、平台介绍

2. 平台商城

GOPIG平台与各个游戏厂商进行合作，用户可以使用虚拟代币在平台内进行消费，平台的主要内容包括但不限于:收费游戏激活码:用于激活特定收费游戏的序列号。

游戏道具:包含厂商提供的游戏内可售道具，例如宝箱及宝箱钥匙、皮肤外观或带有特殊属性的装备及道具。

平台内所有的游戏从平台商城中进行下载。

3. 交易市场

GOPIG平台的交易市场支持所有与平台合作的游戏厂商的道具交易，玩家所有道具包括 激活码都可以在市场中通过虚拟代币进行玩家间的交易，所有市场和商城的物品价格随虚拟代币的波动变化。并且，在交易市场中使用虚拟代币进行交易在每单完成之后需要卖家以虚拟代币的形式支付少量的手续费。

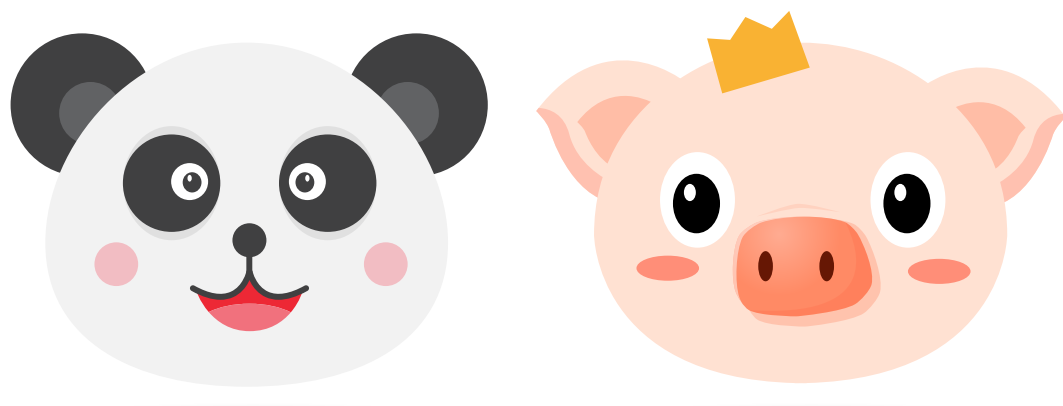
4. 个人账户

GOPIG平台的数字货币个人账户可存储于两类:

冷钱包:在没有联网环境下用于储存数字货币的钱包。

热钱包:在联网状态下，基于GOPIG平台内数字货币和游戏虚拟资产相互交易、支付和流通的钱包。

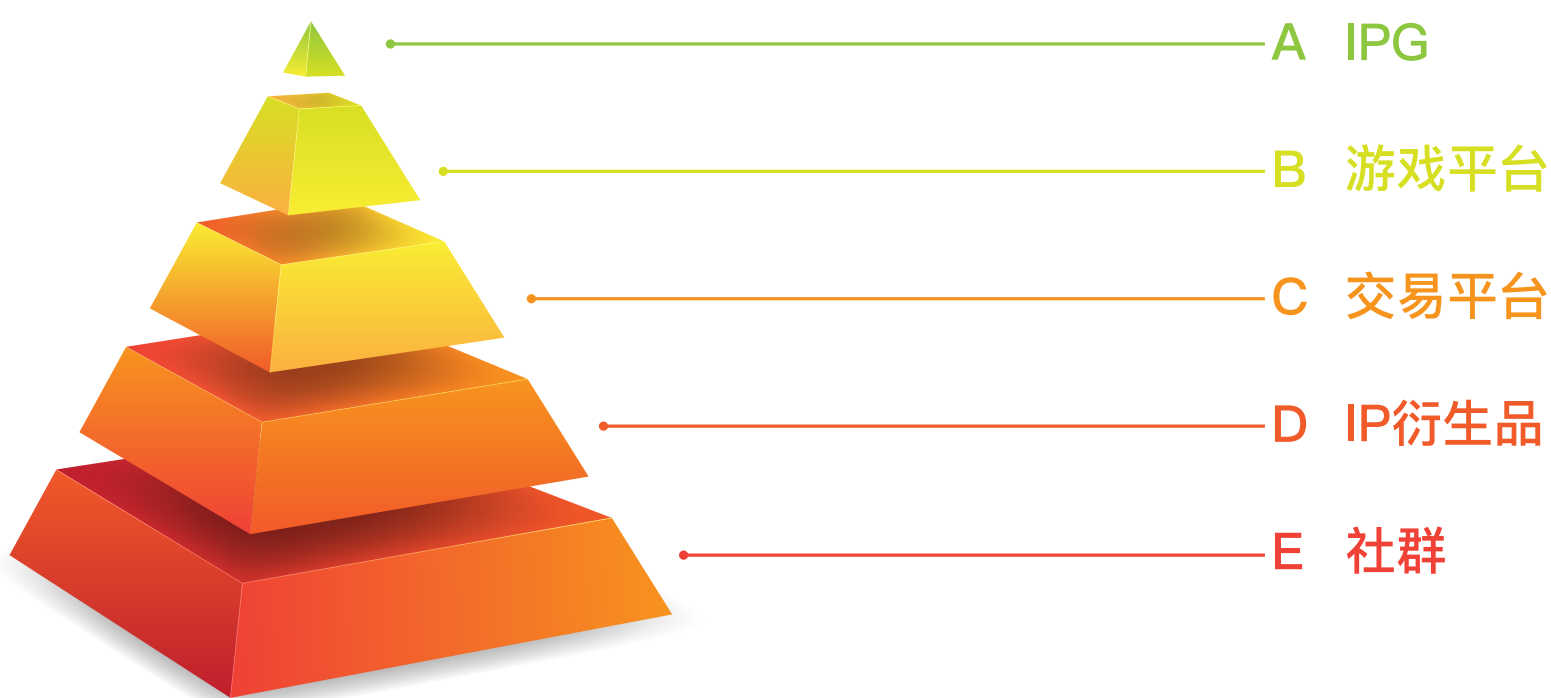
在用户进行个人账户C2C交易时，GOPIG平台为了保护交易安全推出了半中心化的安全网络，24小时人为维护版本迭代开发安全网络。



三、生态构建

3.1 复仇的小猪

复仇的小猪是我们打造的第一款区块链游戏DAPP。愤怒的小鸟在国内下载量超过十亿次，品牌认知度高达94%，Facebook上有近百万的游戏粉丝。复仇的小猪由愤怒的小鸟原班人马打造，在原有基础上添加全新的对战模式。玩家易于接受且用不需要额外的学习成本，易于转化为我们的游戏玩家。



3.2 游戏平台

我们将为数十款IP项目打造游戏平台，复仇的小猪是我们平台上线的第一款游戏。之后我们还将陆续推出小猪佩奇、Hello Kitty Party House、蓝精灵、天线宝宝等IP游戏，以IPG作为所有游戏的通用货币。

由于国内玩家受限于游戏支付方式，海外游戏厂商很难打开国内市场。我们的平台将为海外游戏厂商提供嫁接服务，以IPG作为结算方式，解决国内玩家支付问题。

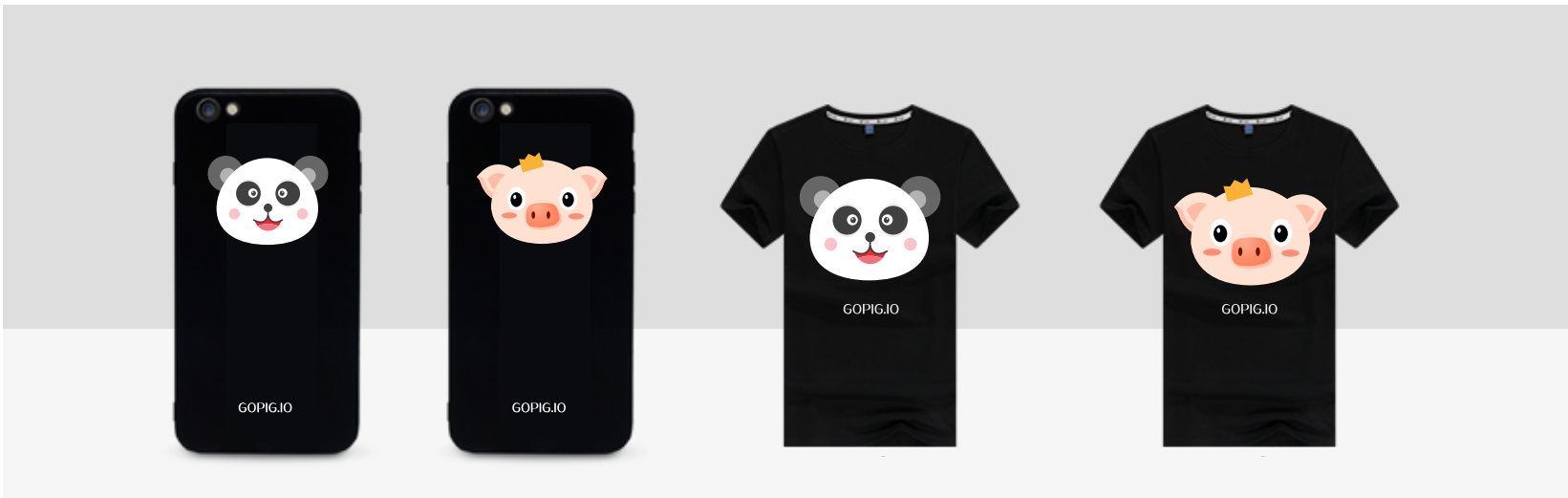
3.3 交易平台

复仇的小猪游戏内部设有交易平台，为用户提供撮合服务。用户的鸟、猪、材料、皮肤甚至堡垒模型等虚拟资产均可在交易平台出售或购入。我们将开放IPG与虚拟资产的交易及虚拟资产间的交易。我们还会为整个游戏平台搭建交易平台，届时游戏平台上每款游戏的虚拟资产都会成为可交易品，玩家可以通过交易平台实现资产的转移。如复仇的小猪中的鸟可以与小猪佩奇中的小猪进行等值兑换。

三、生态构建

3.4 IP衍生品

我们将陆续推出游戏IP的周边产品，例如公仔、玩具、服饰、水杯、U盘等办公用品及生活用品。用户可以用游戏平台内获取的IPG直接兑换各类周边产品。目前国内对各类IP衍生品的重视程度不高，而IP衍生品恰恰是一个知名IP的最大市场。



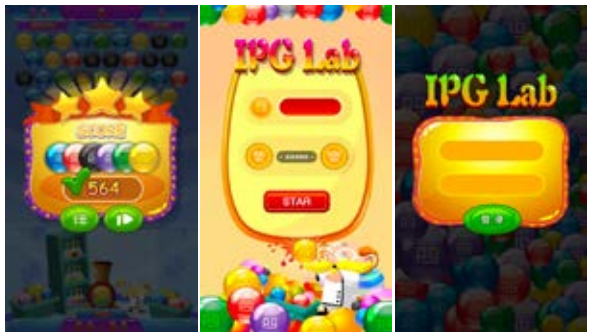
3.5 线上游戏



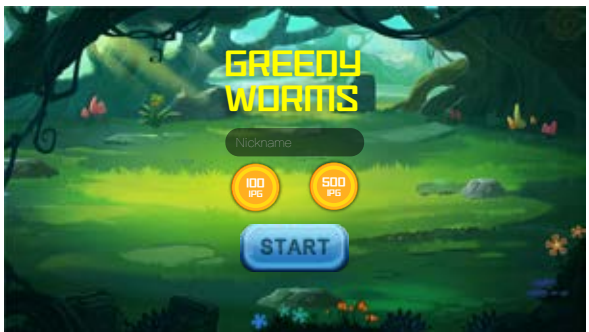
Ocean Treasure



Coin Miner



IPG Lab



Greedy Worms

3.6 社群构建及自维护

游戏结合区块链技术最终的目标是使游戏完全去中心化，保障玩家的利益。我们也将在游戏中搭建社群，并公开游戏中所有元素。玩家可组建自己的社群并自主创作各类应用，并进行维护，以IPG作为通用货币，自发创造额外价值。

四、Token经济模型

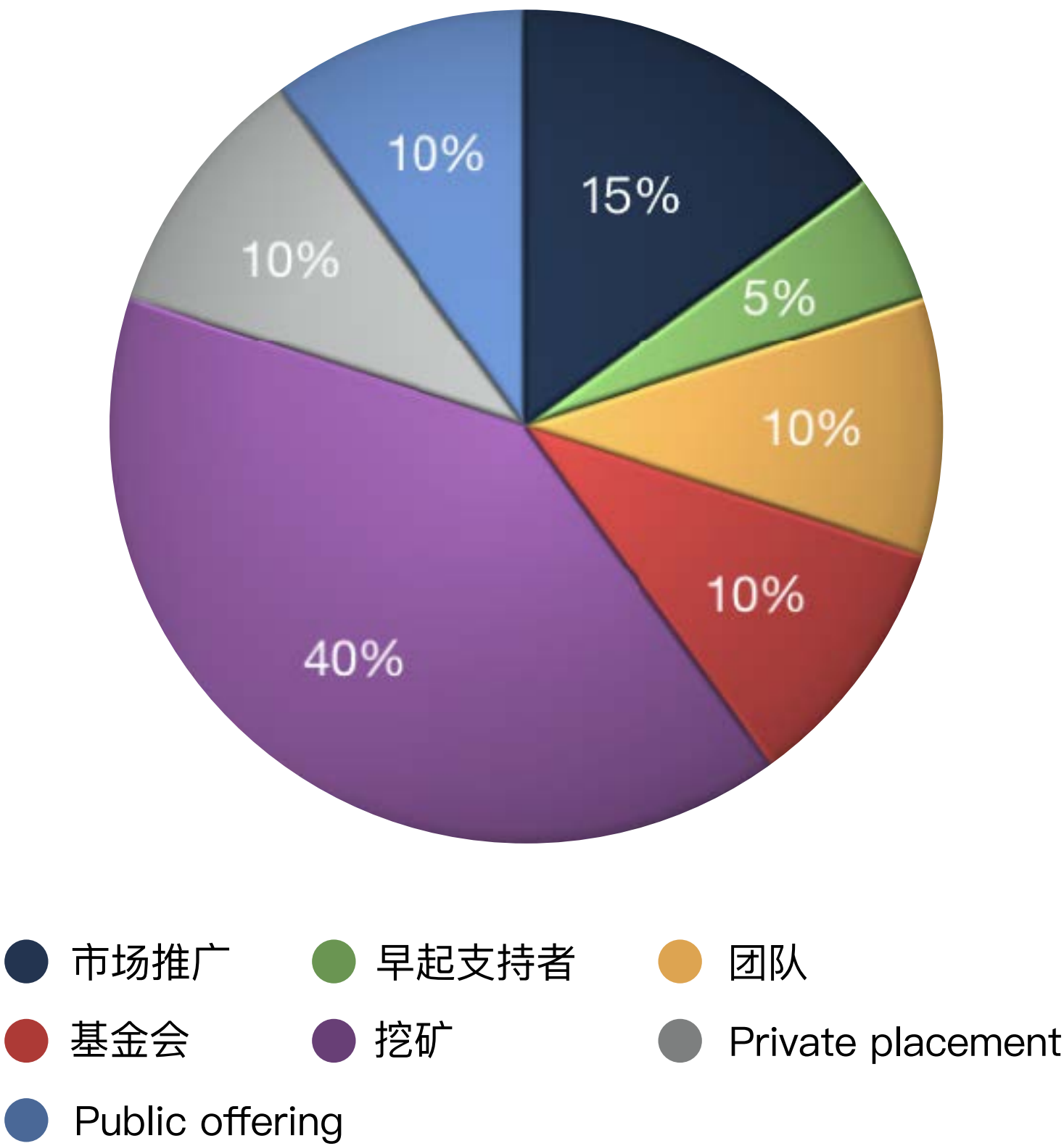
4.1 IPG初次分配模型

鸟币发行总量为10亿，其中早期支持者5%，团队10%，基金会10%，私募轮10%，公募轮10%，游戏挖矿40%，市场推广15%。

团队解冻五次，每次20%。游戏上线前空投一亿，不锁仓。游戏上线后挖矿三亿，多期解冻。第一阶段解锁总量50%，即1.5亿。全部挖矿产出后开启第二阶段，挖矿难度加大，并解锁剩余部分的50%即0.75亿。第二阶段全部产出后开启第三阶段，挖矿难度再次加大，并解锁剩余部分的50%即0.375亿。以此类推，直至全部三亿产出完成。

鸟币代币将由以下方式进行：

鸟币总量：1000000000（10亿）



四、Token经济模型

4.2 IPG的获取方式

游戏推广阶段注册即可免费领取100IPG，邀请一级好友可获50IPG，邀请二级好友可获30IPG。游戏上线后，玩家可以通过如下方式进行挖矿，获取IPG。

- 1 累计游戏在线时间与登录天数
- 2 获得对战连胜
- 3 通过对战提升个人等级
- 4 完成各项游戏任务，积累活跃度获取

4.3 IPG的使用

每局游戏玩家双方须拿出一定IPG作为奖池筹码，胜利方赢得全部筹码。玩家也需要通过IPG兑换各类小鸟、堡垒材料以增强实力赢取更多IPG。同时我们会开放道具交易系统，玩家可通过IPG或以物换物的方式交易各类道具及皮肤。

4.4 IPG的收益

游戏上线初期，我们假定每局对战每位玩家的基础筹码为10个IPG，道具开销约为0.5IPG，其中筹码手续费为1%。因此玩家A与玩家B的对战，若A胜利，则A的收益为 $(10 - 10 \times 0.01) \times 2 = 19.8$ IPG。B玩家损失掉所有IPG。官方收益为道具+手续费： $0.5 \times 2 + 10 \times 0.01 \times 2 = 1.2$ IPG。

我们会将每局对战收益中30%——50%的部分投入到交易平台以作为IPG的护盘资金。

4.5 IPG的升值

游戏上线后，出色的游戏性及优质的对战体验将会吸引大量的玩家。随着游戏内容的逐渐丰富，玩家对筹码及各类道具的需求量也会增加，对IPG的需求量会不断上涨。而IPG总量固定，IPG的供不应求必然导致其价值的提升。

五、海外研发团队



Nikolina Zidar

海外研发团队CEO

愤怒的小鸟游戏制作人，负责愤怒的小鸟全球发行，多次受邀去赫尔辛基大学讲学手游相关的课程，Nikolina已经在十多个移动游戏中工作过，曾任过Rovio Stars 和 Next games的负责人。精通区块链架构，曾带领团队进行过区块链底层协议的相关优化开发。



Paula Penttinen

首席营销经理

欧美游戏自媒体负责人，社区管理和自媒体营销。比特币早期玩家，区块链资深从业者，精通区块链相关产品的设计，有11年社群营销经验，擅长大数据营销及区块链价值生态构建，具备较强的项目落地能力。



Ana Toledo

首席国际市场经理、本地化QA测试总监

安娜长期生活在五个不同国家的经历和十种语言的知识，使她在国际营销、Loc QA、游戏测试、游戏本地化和客服方面具有很大优势。



Elsa Kosunen

首席视觉艺术设计师

埃尔莎是著名的网络漫画的作者，她有才华的艺术技巧使她完全可以胜任。她也是一位经验丰富的QA领导，也是漫画、电影和游戏的爱好者。

五、海外研发团队



Olli Pauna

首席QA及社区管理专家
负责流媒体应用程序和游戏引进的QA和社区管理。



Jonna Salomaa

QA测试员、3D设计师
Jonna 是一个多才多艺的3D设计师，具有多年3D设计经验，具备时尚前卫的美学嗅觉，并且Jonna 还是一名资深3D设计师并且还是高级动画师。

团队优势

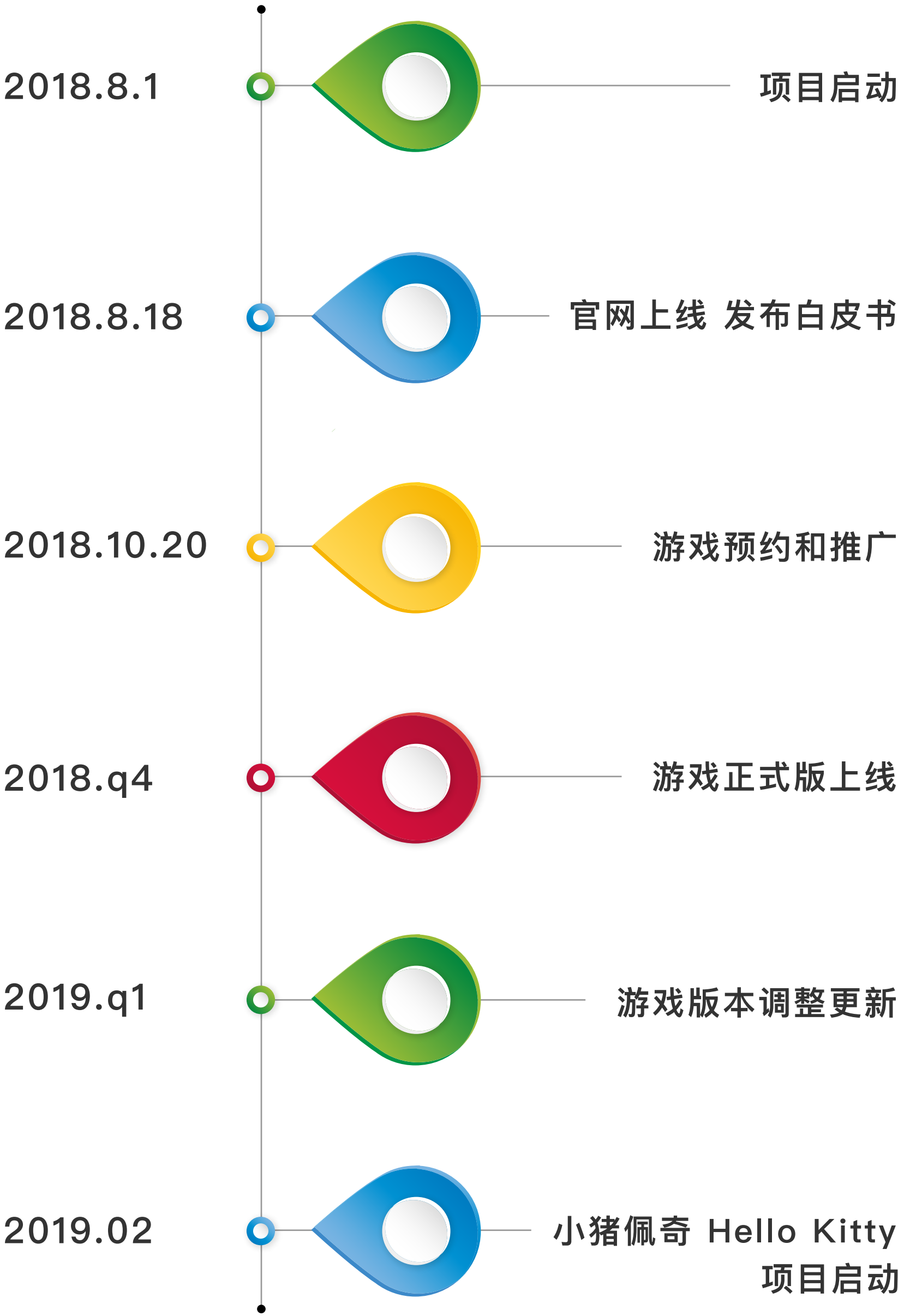
复仇的小猪团队由数名在游戏领域有着多年研发、运营经历的资深精英组成，在区块链、游戏交互、游戏设计、软件工程等方面都有着极高的行业水准。

2011年复仇的小猪团队和奇虎360发布了第一款手游愤怒的小鸟，24小时下载1100万。全球总下载量超过20亿次，下载量中国排名第一，美国排名第二。

2012年愤怒的小鸟成功和麦当劳、可口可乐、海信合作，在复仇的小猪团队带领下和三大运营商移动联通电信打成合作取得最大成功。在中国的品牌认知度高达94%。

2015年愤怒的小鸟在中国总下载量过十亿次。

七、进度计划



八、免责声明

在此白皮书中没有任何内容构成法律、财务、商业或税务建议，在从事任何与此相关的活动之前，你应该咨询你自己的法律、财务、税务或其他专业顾问。无论是戏链基金会、服务于戏链基金会的任何成员，任何经销商/供应商都不应当承担任何直接或间接的损害或损失，你可以通过戏链基金会官方网站访问白皮书发布的任何其他网站或资料。

本白皮书仅用于一般信息目的，不构成招股说明书、要约文件、证券报价、投资请求或任何出售任何产品、项目或资产的要约(无论是数字化的还是其他的)。下面的信息可能不是详尽的，也不包含合同关系的任何要素。对于这类信息的准确性或完整性，没有任何保证，也没有关于该等信息的准确性或完整性的任何陈述、保证或承诺。该白皮书包括从第三方来源获得的信息，戏链基金会没有独立核实这些信息的准确性或完成情况。此外，你承认情况可能会改变，而这篇白皮书可能会因此而过时;戏链基金会没有义务更新或修改本文件。

本白皮书不构成任何与关联机构或戏链基金会进行戏币兑换的任何合同或投资决策、投资依据等陈诉。本白皮书中所包含的任何内容都不能作为对戏链基金会未来业绩表现的承诺、表示。分销商与贵方之间与任何兑换有关戏币的协议，需要受单独的协议条款和条件管辖本白皮书所载的信息仅供社区讨论，并无法律约束力。戏币的买卖或持有应当有另行一组独立的条款和条件或Token购买协议(视情况而定),协议可以提供给兑换方或在网站上呈现。如果条款和条件与本白皮书有任何不一致之处，则以条款和条件为准。