


# GAMERS WORLD



---

在壹個去中心化的遊戲生態應用裏面，所有遊戲終端、所有發行商、所有玩家都在智能合約的法律框架下形成唯壹可信的答案共識，人人都是主人翁；

高度的自治性將以最快、最安全、最高效的方式撮合整個產業之間生意往來，無法估量的貿易單位將驚艷四座。

1、全球游戏产业现状 .....	6
1.1、增速放缓 .....	6
1.2、技术痛点亟待解决 .....	6
1.3、PC 端游垂直化运作 .....	6
1.4、角色扮演 RPG 类痛点 .....	7
1.5、现状总述 .....	7
2、解决办法 .....	8
2.1、区块链对游戏产业的引入 .....	8
2.2、搭建游戏产业集群公有链 .....	8
2.3、区块链与众游戏的融合 .....	8
3、《玩家世界》Gamers World .....	9
3.1、什么是《玩家世界》 .....	9
3.2、运作模式 .....	9
3.3、技术实现 .....	10
3.3.1、对接涉及到的平台账户: .....	10
3.3.2、对接涉及到的节点: .....	10
3.4、对接流程图: .....	11
3.5、对接步骤: .....	11
3.6、标准化资产登记 .....	13
3.7、产品优势 .....	13
3.8、应用规划 .....	14
4、GSW 的产生 .....	15

4.1、GSW 算法.....	15
4.2、New Economy Movement.....	15
4.3、GSW 优势.....	15
5、GSW 资源盒子——海盗宝盒 .....	16
5.1、海盗宝盒简介 .....	16
5.2、CDN 技术对海盗宝盒的植入 .....	16
5.3、私人云存储服务 .....	16
5.4、硬件介绍.....	16
6、《玩家世界》游戏生态业务流程 .....	17
6.1、平台方 .....	17
6.2、开发需求方 .....	18
6.3、分发需求方 .....	18
6.4、玩家需求方 .....	18
7、关于代币 .....	18
8、GSW 应用场景 .....	19
8.1、适用价值.....	19
8.2、实际兑换范围.....	19
8.3、P2P 交易能力.....	20
9、GSW 团队（团队架构、团队优势） .....	20
9.1、团队架构 .....	20
9.2、运营架构 .....	23
10、《玩家世界》市场前景 .....	23
11、GSW 发展历程及规划.....	24

11.1、历程.....	24
11.2、规划.....	24
12、GSW 愿景.....	25
13、GSW 项目总体概述.....	25
14、免责声明.....	26

前言：

很明显，这是一个区块链技术大航海时代，每一个行业都必将诞生一位宝藏获得者。

作为分布式存储，点对点传输，匿名加密等算法的 IT 追宠技术，我们以从事 15 年游戏开发的眼光寻找到了其背后不可估量的商机；利用该技术与游戏进行了融合，有效的解决了现有游戏市场的结症，并准备推出首款基于区块链技术的 PC 游戏生态应用——《玩家世界》。

该项目目的是通过区块链技术打造一个完全“去中心化”的游戏自助应用平台形成对游戏整个产业的革新。并利用智能终端与实体资源产生关联；使用 CDN 技术让虚拟资产与实体资产发生价值转换。

项目自 2016 年 6 月开始研发，历时 18 个月，现已初具雏形，致力于推动游戏产业升级，促进终端虚拟资产有效支配，建立一个平等的、绝对开放的、高信任化的游戏产业联盟。

## 1、全球游戏产业现状

### 1.1、增速放缓

2010 年，全球 PC 互联网游戏开始出现井喷式增长；人口红利、大势、政策扶持等因素促使这个行业年产值节节攀高；第二年总是在刷新第一年的基础上呈现倍增态势。据统计，2015 年全球游戏产业总产值为 2000 亿美元，2016 年为 2756 亿美元，截止 2017 年已经到达 2789 亿美元的临界点。但，相比于 2016 年整体增速却开始放缓，同比下降 2.8%。

### 1.2、技术痛点亟待解决

2016 年全球移动游戏用户规模约 28.8 亿人，而 PC 端游戏用户规模约为 29.7 亿（混合型）人。移动游戏经过前两年的爆发式增长，人口红利逐步消退，用户规模几乎达到天花板。而由于移动市场的冲击，PC 游戏用户规模更是出现明显下滑，相比 2015 年，2016 年的用户规模下降了 1.5%。分析认为，无论是 PC 端，还是移动端，游戏的用户规模均已经达到了瓶颈，全球游戏市场规模想要进一步的提升需要在精细运营、产品创新、产业融合、国际化发展等方面寻找突破口。

### 1.3、PC 端游垂直化运作

2016 年，PC 游戏市场规模下跌至 1570 亿美元，环比下降 7.7%。由于移动游戏的强势，PC 端游戏均受到一定程度的挤压。但也需要看到，暴风、索尼等游戏大厂均开始布局 PC 游戏平台《守望先锋》、《荒野求生》重度游戏体验。主打的是竞技类游戏和大型单机游戏等注重深度体验感的游戏产品。分析认为，随着手游重度化的发

展, 玩家开始接触、喜爱、习惯重度游戏, 而端游在沉浸感、体验性上有绝对的优势。

玩家很有可能会为追求更好的游戏体验, 从移动端返回到 PC 端。

#### 1.4、角色扮演 RPG 类痛点

此类游戏通病在于; 1、游戏后期的货币超发导致通货膨胀严重; 2、账号与角色的捆绑容易被盗; 3、这种模式下的资产贱卖问题严重; 4、盗号及木马现象基于此类游戏最为严重。基于这四点认为: 该类游戏的可持续发展后期很短, 后期习惯性的被玩家抛弃是一个普发现象。

#### 1.5、现状总述

纵观游戏行业整体变化及数据分析不难看出, 玩家对游戏品质、创意、趣味性明显上升了一个更高的要求, 犹如 PC 端和移动端明显的品质感差异, 从 TGP、360 垂直布局 PC 应用就略显趋势, 以及知名游戏的《英雄联盟》、《绝地求生》等游戏都明显感觉 PC 对于真正玩家的体验感增强。另外, FaceBook、Tiwttter 及各大游戏社交分发渠道和媒体等对产业链的控制尤为凸显; 从游戏研发、分发、代理、运营层面上先天性优势明显, 中小型游戏开发公司利润分成偏低趋势严重, 寡头垄断感增强。

结合数据及目前国内游戏现状具体体现的问题可以总结为以下 5 点;

全球人口红利逐渐消失, 增长放缓

技术及创意问题小公司与巨头的差距拉大

寡头优势凸显, 分发障碍受限, 成本过高

游戏后期通货膨胀通病, 资产贬值

盗号、虚假交易问题频发, 虚拟资产与账号得不到保障

抄袭问题严重，创新尤其薄弱

## 2、解决办法

### 2.1、区块链对游戏产业的引入

现目前，区块链技术对游戏的开发还比较受限；真正的去中心化的游戏还是很难办到，这关乎到游戏营销层面；用户付费项目、活动推行、以及版本更新上。不过，在整个游戏产业上，利用区块链技术建立一个“去中心化”的供需市场可行性非常高；通过营造一个游戏产业链供需市场，让该领域共享存储产业信息，达成公共确认，形成产业信息共识，从而塑造一个高效的、绝对信任的、简易的游戏产业供需解决场景。

### 2.2、搭建游戏产业集群公有链

通过分布式账本我们可以将整个产业链聚集到一个空间；针对性的对众开发商制定合约框架及行业创新标准，鼓励其创新，而该公有链上所有游戏产业人群都将自动存储、监督各游戏开发公司的开源创意、形成专利保护，在《知识产权保护》覆盖不是很全面的情况下，大众监督约束行业良性发展！

### 2.3、区块链与众游戏的融合

2008 年，比特币的诞生使得区块链技术得以有效应用；去中心化特性将“信任”放大到前所未有的高度；信息及数据的存储将在互联网上达成全民共识。这在游戏内乃至整个游戏产业来讲都是及其利好的技术；一款游戏数以万计、十万、百万、乃至亿级的用户都将共同信任唯一可信的数据，这将大大增加用户的体验感和游戏公平性。同理，在游戏产业分发的角度上，“买量造假”（虚假点击率）等问题也可以一并解



决；区块链数据在每个节点的运营都会与广告推广渠道形成对比，给予游戏开发商真实的用户获取量。由此，我们推出了第一款基于区块链技术的游戏生态应用——《玩家世界》

### 3、《玩家世界》Gamers World

#### 3.1、什么是《玩家世界》

“玩家世界”是一款基于区块链技术打造的一个游戏生态产业应用；通过“去中心化”原理整合该领域，并免费开放，让参与各方实时共享数据，形成高度透明、高度信任、高度效率的游戏产业贸易撮合地带。在该应用下，我们赋予了玩家新定义：“业主”。除了表示对其基本的尊敬以外，也能切实的享受“玩家世界”带来的服务；快捷、安全、高信用、资产价值判定、资产自主管控等将“业主”与线上资产有了更明确的划分，做到自由掌控、处置。



#### 3.2、运作模式

我们基于以太坊娴熟的智能合约的经验之上开发条大区块侧链即“联盟链”；主要由开发商、发行商、玩家三类人组成上、中、下游关系。对于开发商来讲，这是一个区块链游戏应用商店；开发商可以自助免费接入该商店发布自己的游戏产品，在没有广告位的前提下通过平台自创“热力球算法 Thermal sphere algorithm”给予平均曝光量。另外，平台也与传统媒体形成互通；开发商通过“智能合约”设定自己的推广参

数、标准、以及推广价格；发行商参考各项参数承诺是否接受此业务，形成两者产业有效结合。

在该应用下，玩家是最主要的培养对象；钱包将是玩家登陆所有游戏的唯一账号，除了能更快捷的登陆所有游戏，享受多元化的游戏乐趣以外，还利用“解藕”技术把游戏角色、道具、及其他虚拟物品与账号进行剥离，形成真正意义上的“虚拟资产”，虚拟资产可由玩家任意支配、送人、交换、甚至出售。

## GSW生態應用關係



### 3.3、技术实现

#### 3.3.1、对接涉及到的平台账户：

游戏发布方账户（厂商手机号、密码，Step1）；

游戏玩家账户（用户手机号、谷歌验证码，Step2）。

#### 3.3.2、对接涉及到的节点：

平台服务端

游戏端

游戏（厂商）服务端

3.4、对接流程图：



3.5、对接步骤：

Step 1 游戏服务端启动时获取游戏发布方 Token

需要游戏发布方的账户信息，返回的 username 和 token 为后续游戏服务端请求平台接口必要的信息。

token 有效期 30 天，不用每次调用接口都请求该厂商账户获取 token，

游戏服务端请求平台接口需要处理 Http 401 错误——厂商账户登录 token 失效，

游戏服务端需要重新请求/gcenter/login 接口，获取新 token

Step 2. 游戏端登录

玩家输入平台用户名（玩家绑定的手机号）、密码和谷歌验证码（后续会启用），点击登录，游戏端需要请求平台服务端，见下图



### Step 3. 游戏服务端验证登录, 获取授权

该请求需要使用 Step 1 获取的厂商 Token (用于 Header) 和 Step 2 获取的用户临时 token (用于请求 Body), 会获取用户授权支付 token, 用于后续支付请求。



#### Step 4. 游戏服务端请求支付

该请求需要使用 Step 1 获取的厂商 Token（用于 Header）和 Step 2 获取的用户临时 token 用

**游戏请求转账**

```
POST {{protocol}}://{{host}}:{{port}}/gcenter/games/{{gameId}}/trans
```

请求Header

```
Content-Type: application/json
X-Auth-User: 0x3a5e0a86bffa2636523a9920caecca462a89fdd
X-Auth-Token: 3e0401edba6f4874913f66f166785811
```

其中X-Auth-User和X-Auth-Token为游戏厂家的用户名和token

请求Body

```
{
  "username": "0x3a5e0a86bffa2636523a9920caecca462a89fdd",
  "token": "3bdcf44ee7",
  "to": "0xd4f9130560541e2cbf4b651bd92b273d0731a10",
  "toToken": "3bdcf44ee7",
  "transNum": "asd5ae",
  "quantity": 1.23
}
```

付款方用户 id 和授权 Token (step3 获取的)

收款方用户 id 和授权 Token (step3 获取的)

该笔交易在厂商系统的唯一订单号

支付数量

其中username和token来自用户授权成功后获取的数据；to和toToken为收款方，如果是在游戏商店买，to为游戏厂商username

成功返回

```
{
  "status": {
    "code": 0,
    "message": "success"
  },
  "data": {
    "amount": 5.7697,
    "toAmount": 104.2303
  }
}
```

付款方余额

收款方余额

其中amount为付款账户余额，toAmount为收款账户余额

#### 3.6、标准化资产登记

GSW 团队将 CDN 的资源与开发平台通过宝盒主机间接产生关联，统一在 GSW 主链上进行应用登记，确保资源、交易传输凭证、兑换商品被智能合约确认后，所有数据公开、透明、不可篡改。所以，GSW 服务交换的是可靠的数据，不会出现虚假数字商品、交换记录情况。

#### 3.7、产品优势

作为大区块的游戏生态应用，首要解决的就是高需求、大体量交易需数据问题，所以，

大体量发行的目的就是要应对将来峰值数亿的数据处理不受影响。其次，“买量造假”问题也是现目前游戏上游极为头疼的事情。通过“智能合约”的引入让开发商与发行商达成用户拓展协议，并在该链所有账号之下达成共识，形成存储，有效杜绝了“买量造假”这一现象发生，也确保了开发商的广告成本有效支出。另外，优秀的且缺乏推广成本的游戏将迎来春天；“热力球算法 Thermal sphere algorithm”算法平均曝光量的公平展示将促使该游戏获取更多的用户。而在玩家的角度上，除了更快捷的选择多元化的游戏以外，账号与虚拟物品的剥离也能形成有效的虚拟资产管控；交换、赠送、出售这都是线上虚拟资产管控的一个手段。此外，GSW 作为去中心化且定量发行的数字货币将是所以交易的唯一凭证；除了能有效防止游戏生态发生通货膨胀以外，整个“玩家世界”的交易网络都将存储资金流向，配合“智能合约”将完全杜绝虚假交易。



### 3.8、应用规划

玩家世界系统的产品规划主要服务于游戏产业链群体，包括但不限于游戏周边所涉及的业务；游戏直播、游戏竞技、游戏众筹、游戏硬件及二次元类产品上游群体。随着市场化的推广，免费且自助功能或将形成整个游戏产业的聚集地，带动游戏上游创新。



#### 4、GSW 的产生

##### 4.1、GSW 算法

GSW 是 Gamers World 的简称，是驱动去中心化游戏账户系统运转的媒介，GSW 是一种基于 New Economy Movement 实现的合约资产。我们基于 GSW 实现了诸多特性来支持 Gamesword 的运转，其中有“标准化资产登记”、“资产代收代付”、“签名授权代理交易”等。

##### 4.2、New Economy Movement

New Economy Movement 源代码由 Java 编写并 100% 属于原创。NEM 广泛发布于人群中，其区块链采用了全新发明的基于重要性证明的 POL 的同步解决方案。NEM 特征也包括：完整的点对点安全系统加密信息系统和基于 Eigentrust++ 算法的声望系统。

##### 4.3、GSW 优势

GSW 身后由 40 万组专业的高运算能力矿机 24 小时提供算力支持，在有效确保不被算力攻击前提下，后续也会同时推出自己的 GSW 资源挖掘宝盒，同样提供 GSW 算力支持，并以此迭代形成更多的节点运算。



## 5、GSW 资源盒子——海盗宝箱

### 5.1、海盗宝箱简介

海盗宝箱是“玩家世界”自行研发的 GSW 资源挖掘主机；通过以太坊主链算法进行整个 GSW 侧链的资源采集；超高配置的硬件设备，配合庞大的运算公式，实际占用运算空间 99%以上，玩家无论外出、旅行、或者上班都不受影响，连网开机便自行启动资源采集。

### 5.2、CDN 技术对海盗宝箱的植入

作为一款去中心化的游戏应用平台，免费且自助式的游戏上架功能将促使更多游戏接入该平台。众所周知，高品质游戏都具备大容量特性，所以下载周期也为之变长；我们把游戏分解为若干个组成模块，分别放置于各个主机所运行的宽带节点，传统的单向游戏下载将转变为多向下载，从而成倍的缩小下载周期，给玩家前所未有的急速畅快感。另外，并承诺，所有游戏下载都是原安装包，不会有任何捆绑软件、木马、病毒出现。

### 5.3、私人云存储服务

硬件存储是最基本的资源存储方式，容量也是最大的。我们把宝箱内的存储资源与网络打通，并建立与手机的共享链接，那么存储位置就在宝箱里，个人手机便可实时调用宝箱内的各项资源。

### 5.4、硬件介绍

采用蓝宝石高品质显卡，高频率的计算速度能快速的抢夺区块资源，资源挖掘是先人一步。同时，宝箱也提供着云存储服务，多达一个 T 的容量与手机保持数据同步；无



论在办公室、还是户外在不占用个人手机内存的情况下，随时都可以通过网络调取享用宝盒上的存储资源。此外，区别于其他矿机的五大优势也备受用户青睐；

- 1.独创高效保护性算法
- 2.静音挖矿绿色环保
- 3.多重功能集成
- 4.超高网口极速传输
- 5.游戏网络节点贡献双收益

CPU 4核 1.5GHz	USBx2
高清解码芯片	
超大网口，极速传输	1000兆网口
超大缓存空间，运行更稳定	1GB DDR3
随时扩容云空间	4核处理器，快速处理数据
蓝宝石	RADEON RX Vega 8G HBM2

测试主参数

## 6、《玩家世界》游戏生态业务流程

### 6.1、平台方

建立一个去中心化的免费自助 PC 端游应用市场获取开发商；发布游戏产品、寻求更多推广渠道、通过通用 GSW 账号绑定更多用户、对发行方开放游戏推广打包业务、

推出海盗宝箱并与《玩家世界》应用虚拟资产实现价值转换;成立虚拟资产交易专区,成立游戏硬件产品兑换专区。

## 6.2、开发需求方

自助上架游戏产品获取平台共享用户、发布推广计划及预算让发行方帮助推广游戏产品

## 6.3、分发需求方

选择性接受某一个开发商的推广业务

## 6.4、玩家需求方

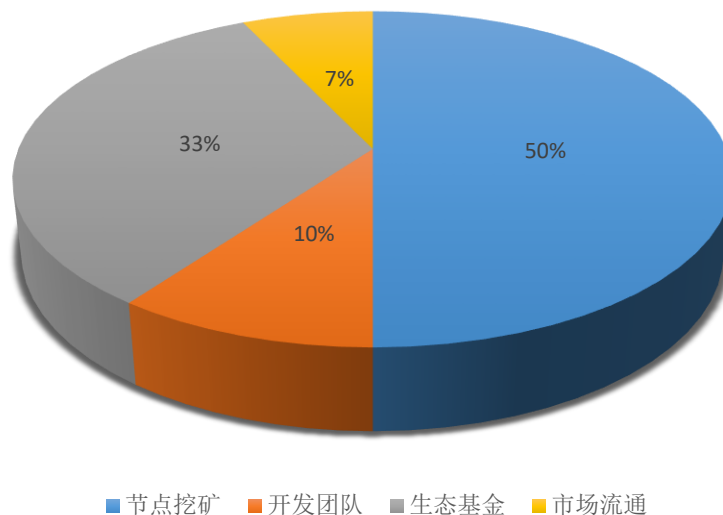
钱包账号通用所有游戏并剥离账号与游戏内关系,多元化选择游戏,实现资产自由掌控。通过海盗宝箱挖取 GSW 资源用于兑换《玩家世界》业务;VIP、道具、角色买卖、特殊商品,包括硬件产品。宝箱与个人手机产生关联,存储在宝箱硬件上大容量的文件、视频、资料等可随时用手机调取。同时,把所有接入的游戏通过 CDN 技术平均分布到 GSW 网络各节点,形成秒速下载体验。

## 7、关于代币

GSW 总共发行 10 亿枚,其中,首次将 7000 万枚用于 GSW 生态体系下辖游戏应用《玩家世界》内的流通,并逐步接入更多的游戏达到供不应求。3.3 亿枚用于 GSW 整个生态体系的社区建设形成基金,5 亿枚用于整个 GSW 区块链的挖矿形成节点维

护，1 亿枚锁仓于开发团队。

GW分配比率



## 8、GSW 应用场景

GSW 属于《玩家世界》游戏生态应用下辖的流通资源。目前，玩家世界主要分为游戏直播、游戏硬件及游戏周边产品专区、GSW 充值专区；VIP、虚拟道具、特殊商品等。业主手中所持有的 GSW 可以兑换如下资源；

### 8.1、适用价值

业主手中所持的 GSW 可以直接用于对某个主播进行打赏，主播则可用 GSW 与平台兑现。

### 8.2、实际兑换范围

GSW 是站在整个游戏产业链的范围来设计的，现目前，玩家世界主要开放两个 GSW 专属兑换区进行整个流通；在游戏硬件专区，GSW 可用于兑换相应的 PC 主机部件、

显示屏、鼠标、显卡等。在游戏周边产品专区可用于兑换游戏内和其他二次元产品，如：点卡、VIP 续费、活动道具。

### 8.3、P2P 交易能力

《玩家世界》账号与游戏角色通过“解藕”（技术）与虚拟资产剥离，剥离的虚拟资产可用于实时买卖，如：玩家 A 出售一件装备给玩家 B，两者只需要在交易市场通过智能合约明码标价挂单，买单即可。在自己独有主链上发生交易行为都是实时的、高效的、且绝对安全

## 9、GSW 团队（团队架构、团队优势）

### 9.1、团队架构

“玩家世界”Gamers World 前身是一支有着数年 IT 技术及游戏为背景的研发团队，在技术上有着过硬的实力。2016 接触区块链便产生了浓厚的技术兴趣，并对该技术市场价值和前景给予强烈认可。由此，结合当下游戏产业及市场潜力做出了深入的分析，从而谋生传统应用向区块主链迁徙这一概念设想，打造一个全球游戏产业联盟链。



### Nick——全球市场运营

德国汉堡大学政策研究所博士学者、哈佛大学金融访问研究员。曾担任北京水溶液有限公司总裁兼首席执行官、三一国际企业培训师、首都经济贸易大学北京讲师，美国税法，并参与策划2008年美国副总统拜登成为候选人，成为副总统。



### Brent McDowell——GW 区块链联盟架构师

精通 JAVA、PHP、C++ 等语言开发，对区块链网络如联盟链、私有链架构娴熟。并基于它们作出升级优化，能独立完成跨链支付、信息隔离、关系建立等一体化流水搭建。2001 年在新西兰创立网络公司，同年排名该国同行业 30 强。2016 年首个被阿里巴巴云平台专业认证的非中国人，后通过分布式存储技术研究食品安全与追溯，为阿里巴巴在食品追溯安全方面奠定了强大的技术基础。



### Philip SKEWES——GW 高级 UE

精通 UI、UE、与空间及平面设计，曾就职于谷歌母公司 Alphabet 参与安卓系统 UE 交互设计。后在硅谷创立 X1 静动主要从事于大型 3D 渲染及 UE 交互业务，年营收破亿美元。

**Philip SKEWES——GW 模型设计**

2008 年墨尔本大学建筑学硕士毕业。在 1999 年 - 20018 年期间从事自由设计师的职业，分别担任葡萄酒品牌设计师和室内开发设计顾问岗位。2006 年 - 2009 年，在中国成都为客户提供问题解决方案和新的业务开发，参与产品构思到完成的全过程。精通 Rhinoceros 5, VisualARQ, V-ray 3, AutoCAD, Adobe Photoshop / Adobe illustrator / Adobe Indesign 等

**Franscois J. C Prinsloo——GW 区块链联盟架构师**

英国利物浦大学，计算机硕士学位。熟悉精通 Role Specific Details、Desktop Support、Comptia A+、Comptia N+、Currently working on Comptia S+等多计算机语言组合运用，2004 年为 IT 界提供了 eezyit IT 解决方案并被广泛运用，2010 年担任 IDFGlobal 全球 IT 技术官，带领 35 人技术团队在中国香港升级并运维 IDF 全球网络，后经选拔参与 Microsoft Office 365 和微软许可证开展新网络设计 2018—2019 计划。

## 9.2、运营架构



## 10、《玩家世界》市场前景

准确的说，GSW 整个生态应用是集合了游戏应用、游戏周边产品、游戏虚拟资产、虚拟节点资源主机而形成的线上超级市场。在利用区块链技术促使游戏产业创新升级以外，整个生态我们主要突出的特性在于交易方面。放眼于全球，2789 亿美元的游戏年产值只是在玩家付费、竞技、周边产品层面，而基于 GSW 生态所覆盖的还有游戏设备及硬件方面；据 2017 年数据统计，2017 全年 PC 主机为 21.2 亿台，约合人民币 5000 亿左右。

作为自己流通的 GSW 除了具备高效、安全、快捷等传输特性以外，最大的特点莫过于背后整个生态架构的紧密性，未来，从硬件产品采购、组装、出售、开发与分发合作 GSW 将成为整个生态体系唯一的结算工具。

## 11、GSW 发展历程及规划

### 11.1、历程

2016 年 Q1

GSW 项目立项

2016 年 Q2

《玩家世界》架构设计开始

2017 年 Q1 《玩家世界》Molecular algorithm 分子算法开启研究

2018 年 Q3

《玩家世界》与 GSW 互测

2018 年 Q4

《玩家世界》与实验样本游戏开始对接

测试

同季度

GSW 与 “玩家世界、实验游戏样本开始封测

### 11.2、规划

2019 年 Q1

GSW 代币与《玩家世界》区块链游戏平台进行流通测试

2019 年 Q2

GSW 代币与直播、游戏、众筹、虚拟交易全方位流通测试

2019 年 Q3

GSW 生态与《玩家世界》开始试运营



2019 年 Q4

GSW 生态正式市场化运作

2020 年 Q2

预计在本季度 GSW 正式开始盈利，并根据持币用户比例拟定分红计划

2022 年

登陆纳斯达克首次 IPO

## 12、GSW 愿景

《玩家世界》Gamers World 是建立在整个游戏产业集群的角度而开发的；在一个去中心化的游戏产业集群里，各个游戏开发商都有自己的游戏技术专利储备、创意储备、游戏设计风格，这些都是开发者的智慧与财富。在《知识产权保护》不是很健全的情况下，我们通过分布式记账这一技术特点，让整个产业集群汇聚于此，共同见证与信任并鼓励创新，从而让全球游戏产业有一个更好的创新空间，带给玩家们更多的趣味性游戏。

同时，也为了让业主（玩家）能正确的对待自己线上经营的虚拟资产，统一钱包账号登陆方式结合剥离技术，配合海盗宝箱让虚拟资产与实体资产挂钩。让业主能够更方便支配自己的虚拟资产，令其产生资产守护感，对自己的线上资产负责，从而让业主有一个宾至如归的体验感。

## 13、GSW 项目总体概述

纵观全球，从现有区块链技术对于游戏的应用价值还并未得以体现。但是，我们通过建立一个“去中心化”的游戏生态应用链接整个游戏产业，实现一个行业创意溯源、

追溯产品技术寻根的理想化场景,带动整个国产游戏行业创新升级的初衷和可行性非常高。此外,在一个超级联盟链上,成千上万的游戏产品所带来的是数亿级终端沉淀,在这个资源共享时代,优秀的游戏不会因为分发渠道受限而不被大众所接受。相反,它会独树一帜,摆脱对巨头渠道垄断的优势。

从《玩家世界》的开发—海盗宝盒的研发—CDN 技术的有效利用;运用实体主机节点结合线上资源为业主创造了一个集合多元化趣味性、高效数据传输、安全便利的虚拟资产保护壁垒。随着 GSW 市场全球化的拓展,在年产值 2789 亿美元体量下,GSW 整个生态体系将有望成为这一巨大蛋糕的奠基石!

#### 14、免责声明

该文档只用于传达项目信息,并不构成买卖数字资产的相关意见。任何类似的提议或建议将在一个可信任的条款下并在可应用的相关法律允许下进行,以上信息或分析不构成投资决策,或具体建议。

该文档不构成任何关于数字资产的投资建议,投资意向或唆使投资人投资。

本文档不构成也不理解为提供任何买卖行为,或任何邀请买卖任何形式数字资产的行为,也不是任何形式上的合约或者承诺。整个生态链不承担任何参与 GSW 项目造成的直接或间接的损失,包括但不限于:

- 1) 本文档提供所有信息的可靠性;
- 2) 由此产生的任何错误,疏忽或者不准确信息;
- 3) 或由此导致的任何行为;

此外,那些没有正确地使用其 GSW 的人,如丢失钱包私钥,有可能失去使用 GSW 的所有权利,甚至会有可能失去他们的 GSW。GSW 不是一种所有权或控制权。拥有

GSW 并不代表对《玩家世界》去中心化平台相关人员的所有权, GSW 并不授予任何个人任何参与、控制或任何关于初链去中心化平台决策的权利。