



Castle Peak Game

始于中东面向全球的 去中心化游戏平台


2017年12月26日

Version 1.4



目录

摘要.....	4
前言.....	5
1. 概述.....	7
1.1 全球游戏产业.....	7
1.2 MEA 游戏产业.....	8
1.3 痛点分析.....	9
1.3.1 对 CP 的本地化挑战.....	9
1.3.2 玩家的痛点.....	10
1.4. 我们的解决办法.....	12
1.4.1 我们的优势.....	12
1.4.2 Castle Peak Game.....	12
2. 技术解决方案.....	14
2.1 概述.....	14
2.2 CPG.....	15
2.3 交易智能合约.....	16
2.4 分账智能合约.....	17
2.5 募资智能合约.....	17
2.6 投票智能合约.....	18
3. 代币销售.....	19
3.1 代币发行分发.....	19
3.2 代币使用与技术细节.....	20
4. 团队.....	21
5. 顾问.....	22
6. 路线图.....	23
6.1 项目路线图.....	23
6.2 计划引入的游戏 CP.....	24
6.2.1 传奇英雄.....	24
6.2.2 装甲战队.....	24
6.2.3 帝国雄鹰.....	25
6.2.. 暗影之怒.....	26
7. 结语.....	27



8. 法律信息	28
8.1. 版权声明	28
8.2. 免责声明	28
9. 索引	30
10. 引用	31

摘要

全球游戏产业估值已高达 1098 亿美元，其中 MEA（中东与非洲）地区共有 3 亿玩家，带来了 32 亿美元的营收。然而，MEA 地区的玩家可选择的游戏形式仍然十分有限，相较于其他市场而言游戏体验大打折扣。造成这一现状的症结诸多，包括：

1. 支付方式有限
2. 玩家缺乏表达偏好的发声渠道
3. 玩家难以接触到 MEA 地区以外的游戏
4. 本地化方面存在挑战

Castle Peak World 将运用诸如区块链、大数据和 AI 等最前沿的技术，解决这一系列痛点。我们将在以太坊平台上发行 Castle Peak World 自己的数字通证——CPG 代币，来实现愿景，CPG 的智能合约用途包括：

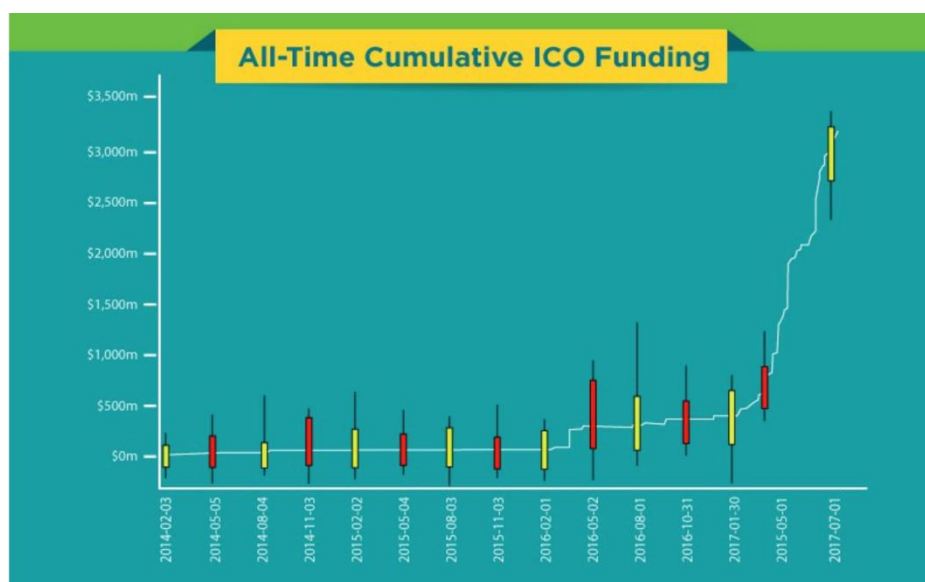
1. 用 CPG 直接兑换游戏币，用于支付、打赏等
2. 公平直接地与中小游戏发行商进行利润分成
3. 置入一个筹资机制，实现游戏项目的众包
4. 设置一个投票机制，让玩家通过投票表达自己的偏好
5. 引入代币销毁机制，确保 CPG 保值、增值

Castle Peak World 凭借其强大的实力和丰富的经验，团队将致力于提升 3.3 亿 MEA 地区玩家的游戏体验，助力全球游戏产业的繁荣发展。

前言

在全球游戏产业，中东与非洲（MEA）市场的发展速度最为迅猛，在手游产业尤其如此。MEA 游戏市场的同比增速在 2015、2016 和 2017 年分别达到了 83%、57% 和 46%¹。MEA 市场同时有着 3.3 亿人的庞大玩家基础²。然而，当地游戏形式较为单一。主要游戏制作商、发行商在进入 MEA 市场时都面临着诸多挑战。

根据德勤发布的报告《区块链技术演变，Github 平台的窥见》，2017 上半年共有 25,000 个区块链项目在 GitHub 上推出，而 2015 年全年的项目不过 15,000 个³。从某种程度上讲，这一数据反映了区块链项目在全球的火热程度。据 Coinlist.me 的统计，2017 年各个融资项目的总融资额高达 20 亿美元，并有望在今年年底突破 30 亿大关⁴。各项目的数量呈现爆炸式增长，数字通证的价值也水涨船高。



在众多区块链项目中，“融资+ 娱乐”的人气颇高，得到的评价也尤为积极。基于 Cryptocurrency Market Capitalizations 网站的数据，至今共有 1,281 种数字通证，总市值

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>

达 2,191 亿美元⁵。与此同时，IcoBench 数据显示，“融资 + 娱乐”大类下有 108 个项目，“融资 + 游戏”下有 43 个项目⁶。Castle Peak World 公司把握“融资 + 娱乐”的契机，将游戏研发与以太坊技术相结合，创造出了前无古人的“Castle Peak Game”，既能降低成本，把控风险，又构建了一个让玩家和游戏公司能够双赢的解决方案。

这一解决方案有效地消除了传统中心化游戏开发与发行的弊端，允许 CP 以低成本、低风险的方式进入 MEA 市场这片蓝海。由此，33 亿游戏玩家就能享受到多种多样的游戏种类。最终，一个允许游戏资产更公平且高效地在全球流通的生态便得以建立。

⁵ <https://coinmarketcap.com/>

⁶ 数据来源：2017 年 11 月 11 日，在 IcoBench 官网统计

1. 概述

1.1 全球游戏产业

全球游戏产业的前途从未如此光明。根据 Newzoo 发布的《全球游戏市场报告》⁷，2017 年游戏产业总市值已达到 1,089 亿美元，年增长率为 7.8%，而到 2020 年其市值将增至 1,285 亿美元⁸。

网络游戏正成为最受欢迎的娱乐方式之一。相较于过去，人们愿意在网游上投入更多的时间和金钱。2017 年，全球共有 22 亿网游玩家，其中有 10 亿付费玩家。2017 年数字游戏的总营收将达 944 亿美元，占据 87% 的市场份额⁹。



过去两年，手游（包括手机和平板游戏）已成为获利性最高的市场，手游行业营收在 2017 年增长了 19%，达到 461 亿美元，市场份额高达 42%。而其营收预计将在 2020 年增至 650 亿美元¹⁰。此外，游戏、媒体、电信和竞技之间的界限愈发模糊，新的合作与合并方兴未艾。

⁷ 来源：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/

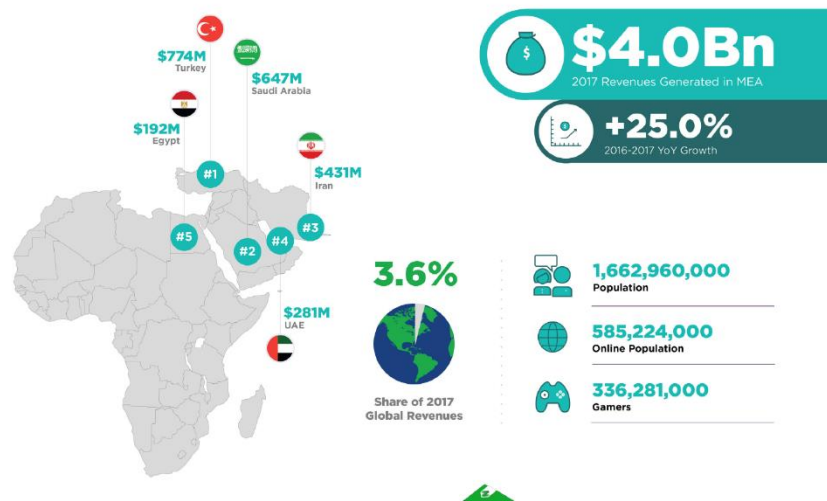
¹⁰ <https://newzoo.com/about/press/in-the-press/newzoo-mobile-game-revenue-will-grow-66-38-billion-2016-65-billion-2020/>



1.2 MEA 游戏产业

MEA

2017^E GAME REVENUES TOP COUNTRIES BASED ON GAME REVENUES



2016 年，纵观全球游戏产业，MEA 地区以 26.2% 的增速雄踞第一。该地区有 3 亿游戏用户，2016 年的游戏收入达到了 32 亿美元。其中手游市场风头正劲，未来几年年增幅预计将达 30%-60%¹¹。

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

相较于其他地区，MEA 是游戏收入增速最快的地区之一，2015 和 2016 年分别达到 83%和 57%，可谓全球手游市场的火车头¹²。

欧洲、中东和非洲地区的游戏营收在 2017 年共计 262 亿美元，同比增长 8.0%。其中 MEA 市场录得 40 亿美元的营收，占全球市场的 3.6%，同比增长 25.0%，游戏用户总数为 336,281,000 人¹³。在所有 MEA 国家中，土耳其、沙特阿拉伯、伊朗、阿联酋和埃及是最大的五个市场。

此外，MEA 游戏产业的市场集中度较低。就市场渗透率而言，阿拉伯地区最受欢迎的游戏的年收入为 2.5 亿美元，其市场份额不到 7%。排名前五的游戏加起来的总市占仅为 21%。老牌游戏公司相对而言没有形成垄断，准入壁垒较低，发展潜力巨大。

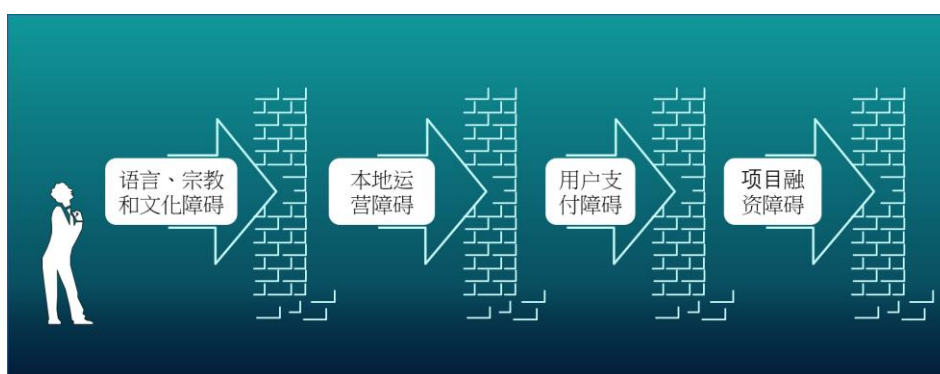
总而言之，MEA 游戏仍是一个蓝海市场，尚待开拓。

1.3 痛点分析

游戏开发商和发行商对 MEA 市场向来有着浓厚的兴趣。然而，各种限制让 MEA 地区的玩家在游戏形式上的选择十分有限。这抑制了该游戏市场的增长，也影响了国际游戏开发商和发行商的全球运营和营收增长。

1.3.1 对 CP 的本地化挑战

想进入 MEA 地区，主要有四个障碍挡在全球 CP 的面前。1) 语言、宗教和文化障碍；2) 本地运营障碍；3) 用户支付障碍；4) 融资困难障碍。



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/

语言、宗教和文化障碍。阿拉伯语的阅读习惯为从右至左（包括图片）。同时相较于其他地区也有更多的宗教禁忌。国外游戏开发商和发行商要进入 MEA 市场，其产品和运营的本地化将花费大量的财力和时间。仅以一个大型游戏为例，其阿拉伯语的 UI 本地化耗费三个月才最终落地。

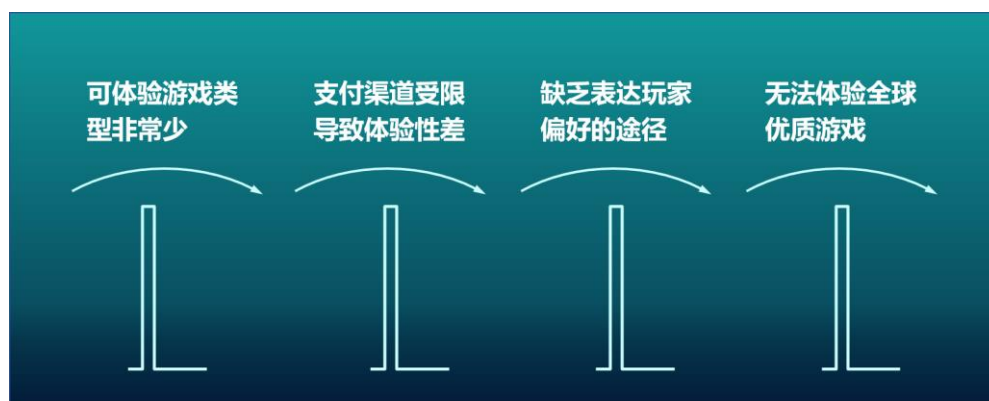
本地运营障碍。在 MEA 开发、发行游戏需要公司对当地的监管、政策和市场情况有深刻的把握，搭建本地办事处和团队，并与当地分发渠道和游戏平台建立合作。这些要求互相叠加也增加了资金成本与运营风险。

用户支付障碍。不同 MEA 国家的信用卡普及率和支付方式各不相同。一些国家信用卡普及率低，没有信用卡的游戏玩家很难从 App Store、Google Play 等应用市场下载、购买手游。在 MEA 地区，缺乏统一的支付方式也让游戏体验大打折扣，间接地增加了游戏开发商和发行商的运营成本。

项目融资困难。与其他资本热捧的市场相比，MEA 地区的金融投资少且刚刚起步。2016 年，印度共获得 16 亿美元的投资，中国有 300 亿，而美国有 720 亿¹⁴。相比之下，MEA 地区的总投资额仅有 8 亿美元。此外，MEA 地区的投资大多是种子轮。B 轮及更晚的融资轮仅占总投资的 11%。除了后期投资匮乏，投资者同样面临着股权分配和法律方面的问题。

1.3.2 玩家的痛点

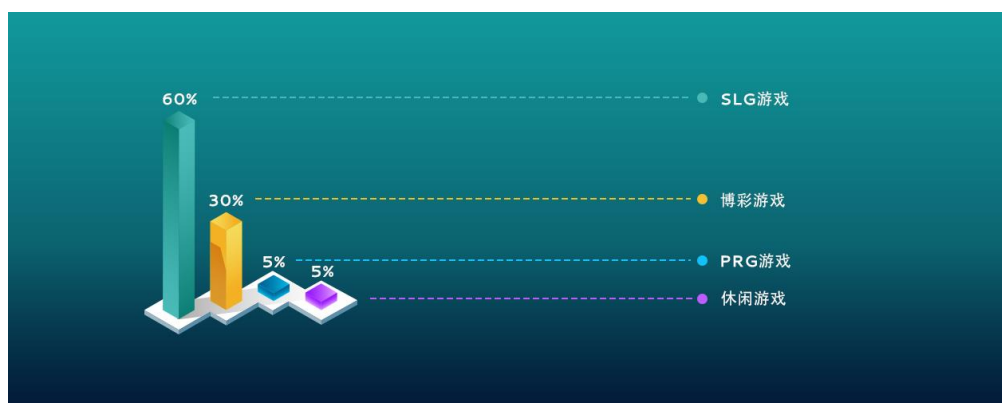
玩家主要有四个痛点。



¹⁴ <http://36kr.com/p/5079428.html>

1) 游戏种类有限

以中东地区为例，2017年6月，20大手游榜单上，12款是SLG游戏，6款是赌博游戏，1款是战争主题RPG游戏，还有1款是休闲游戏。而在中国，最受欢迎的游戏主要是RPG和MOBA游戏。



2) 支付手段匮乏，用户体验差

支付是提升游戏体验的最重要一环。除了波斯湾地区六国之外，其他国家缺少线上支付和信用卡支付的基础设施。电商领域的主要支付手段仍是货到付款。在阿拉伯国家，51%的电商交易使用的是现金到付。碍于信用卡的低使用率，仅有26%的网购订单是信用卡支付的。而苹果和谷歌则要求用户进行信用卡支付，这使得当地游戏用户急需一种能绕过银行和互联网公司的支付方式。

3) 玩家缺乏表达偏好的发声渠道

一般而言，游戏都遵循着从研发到正式推出和运营的单一方向路线图。然而没有渠道能让玩家表达其对游戏的偏好。因此有时游戏研发成本虽投入巨大，但游戏本身可能并不能让玩家感到满意（尤其是R级别的游戏）。

4) 玩家接触不到 MEA 地区以外的游戏

玩家十分热衷于体验其他地区的高质量游戏。但开发商和发行商针对不同的区域所开发的游戏各不相同，游戏运营方式各异，玩家无法接触到全球游戏资源。

1.4 我们的解决办法

1.4.1 我们的优势

Castle Peak World 是一家专注 MEA 游戏市场的国际网游公司，总部位于迪拜，有一个发行中心。我们在北京设有研发中心，在洛杉矶、首尔、香港设有办事处。我们的管理和核心团队来自全球顶尖的游戏和互联网公司，包括 NCsoft (036570.KS)、蓝洞、雅虎 (AABA.US)、7nujoom、奇虎 360 等。迄今为止，我们已开发了多个面向 MEA 市场的高质量游戏，未来更多项目将陆续推出。

Castle Peak World 主要有三大优势：

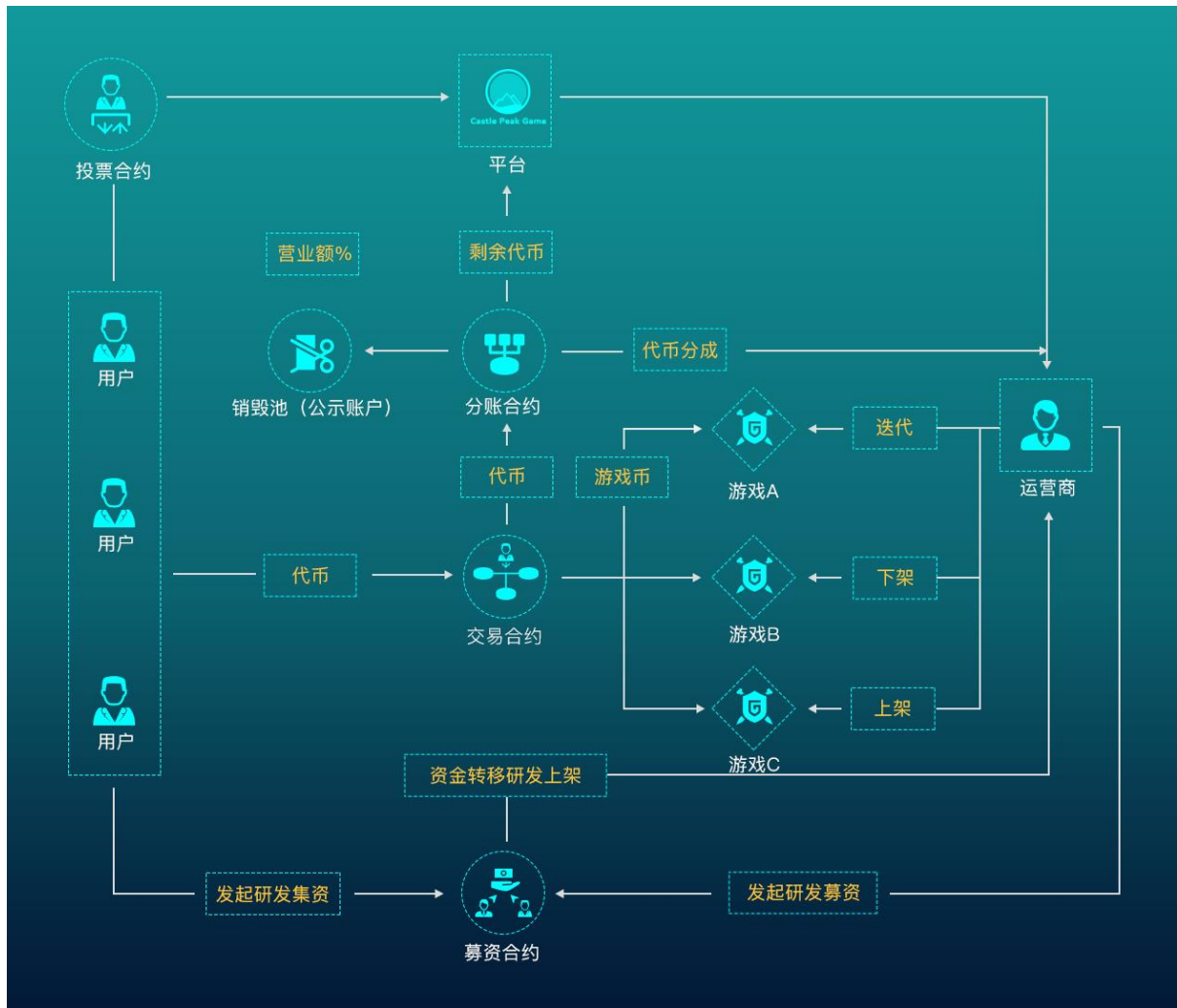
- 1) 团队在游戏研发、MEA 本地游戏研发和全球游戏发行方面有着丰富的经验。
- 2) Castle Peak World 是全球首个基于以太坊的游戏研发和发行生态系统。先发优势是我们最大的优势，Castle Peak Game 将游戏发行与区块链技术相结合，通过智能合约实现游戏内支付，促进玩家和游戏 CP 间的互动，实现与游戏开发商/发行商的分成，并为高质量游戏 CP 筹资。
- 3) Castle Peak World 有 200,000 个潜在用户。我们预估在包括波斯湾六国、印度、印尼、俄罗斯和巴西在内的新兴市场，Castle Peak Game 新用户数量将在上线后 15 到 30 日内达到 200,000，他们将主要来自 UC 平台。

1.4.2 Castle Peak Game

为了解决 CP 进入 MEA 市场所面临的四大问题，Castle Peak World 根据当地宗教、语言、文化、政策和游戏市场环境，运用最前沿的技术——包括区块链、大数据和 AI，打造了史上首个基于以太坊的游戏开发与发行平台“Castle Peak Game”。

Castle Peak Game 将在以太坊平台发行代币 (CPG)，生成四份智能合约，即交易智能合约、分账智能合约、募资与投票智能合约，还将引入代币销毁机制，从而解决传统中心化游戏开发与发行机制的弊病，实现玩家与游戏发行商、开发商的互利共赢。

Castle Peak Game 不仅将为 3.3 亿 MEA 地区的游戏用户带来更多游戏选择和高质量游戏，也能为游戏 CP 降低进入 MEA 市场的成本和风险。



2. 技术方案

2.1 概述

如 1.4.2 小节所述，Castle Peak Game 的基础包括以太坊代币发行、四份智能合约，以及代币销毁机制。

Castle Peak Game 使用以太坊编程语言 Solidity 发行代币 CPG，遵循 ERC20 代币标准。CPG 将用于游戏开发和游戏生态内的价值交换。CPG 能用于互动、决策、信息存储，可在 CP 游戏、玩家和生态内的其他用户之间流通。智能合约将运行于 Castle Peak Game 生态之上。

Castle Peak Game 的代币销毁机制将在二级市场控制代币流通量，抑制通胀，确保 CPG 长期升值。

以太坊是什么？

以太坊在 2013 年底由 Vitalik Buterin 提出，这一系统在 2015 年七月 30 日推出。简而言之，以太坊是运行“智能合约”的去中心化平台，可以将其称为高度可编程的**数字通证**。试想该系统在满足一定条件后，能自动完成人与人之间的转账。比如，某游戏商店希望向游戏开发商购买 3,000 份游戏。在过去，必然会有一些第三方代理参与这次交易，包括代理商和律师，他们的存在不必要地降低了效率，且增加了成本。有了以太坊，只需一段代码便可以自动将 3,000 份游戏的所属权转移给买家，并将资金发送给卖家，交易的达成将不再需要第三方代理的参与。

很多广为使用的中心化系统可以在以太坊上去中心化的方式构建。交易可以高效地、无需信任地达成，打开了去中心化应用的大门，消除了单点控制与中心化机构单点出问题影响全局的现象，并通过去除中介降低了用户费用。以太坊是一个不受侵蚀的合约执行系统。<https://blog.coinbase.com/a-beginners-guide-to-ethereum-46dd486ceecf>)

以太坊平台分发以太币，是当今市值第二大的**数字通证**，足见其受欢迎程度。以太坊是开源平台，且为公有链，因而平台上已经建有一系列去中心化应用。大型公司，诸如埃森哲和德勤，也与以太坊基金会(<https://entethalliance.org/members/>)建立了合作关系。同时，以太坊通过 ERC20 代币标准也能支持创建新的**数字通证**，很多代币都使用其协议，包括 Bancor（该项目通过融资 1.5 亿美元 <https://www.coindesk.com/150-million-tim-draper-backed-bancor-completes-largest-ever-ico/>）。

鉴于以太坊的风行与强盛，Castle Peak Game 决定在以太坊链上发行 CPG 代币。

为何要发起融资？

融资是公司建立数字通证和区块链相关项目进行的一种融资手段，在 2017 年变得异常火爆。公司向公众分发其代币/数字通证（生态的繁荣可使代币升值），从而获得比特币或以太坊融资，然后将筹得资金在交易所兑换成法币补充公司资金需求。因此，鉴于诸多区块链项目的创新，CPW 也决定推出自己的融资。

Castle Peak Game 希望通过以太坊的智能合约创新，在 Castle Peak Game 平台上执行一系列智能合约，平台将运营支持众多游戏。CPG 的主要用途包括：

1. 交易智能合约
2. 分账智能合约
3. 募资智能合约
4. 投票智能合约

这些智能合约是 Castle Peak Game 的构建基础，也将在 Castle Peak Game 生态上运行。代币销毁机制能控制代币在二级市场的流通量并避免通胀，从而确保 CPG 代币将长期升值，将在后文详细解释。

2.2 CPG

CPG 是 Castle Peak Game 生态的数字通证。以下为 CPG 的其他主要用途：

1. 买卖生态中的游戏币
2. 用于生态中用户间交易

3. 用于项目的投融资支付
4. 代币持有者将获得 Castle Peak Game 投票权
5. 用于游戏开发商/发行商、玩家与 Castle Peak Game 开发者之间的利润分成

2.3 交易智能合约

交易智能合约机制可以将 CPG 转换成我们生态系统中的游戏币。为鼓励用户使用 CPG，Castle Peak Game 的玩家在用 CPG 充值游戏账户时将享受比法币充值更优惠的汇率。



1. 用户通过融资、交易所甚至场外交易获得 CPG，都可以用于在我们的游戏平台中的游戏消费，转换成平台中某个游戏的游戏币。交易智能合约的引入打通 CPG 平台的内部支付渠道，一定优惠幅度吸引玩家常驻本平台。与此同时，平台争取加入更高层次的交易平台中，以保证 CPG 的有效流通。
2. CPG 价格的任何波动——尤其当 CPG 已经在虚拟货币交易所公开交易后——都不会影响游戏币的价值。原因如下：首先，我们生态里游戏币的价值都是固定的；第二，交易智能合约将用 CPG 的交易均价（不同交易所的价格因为地理等一些因素会有所不同）动态计算出 CPG 与游戏币的汇率以及游戏币的价格；第三，在计算出价格后，CPG 将以实时汇率与游戏币实现兑换。

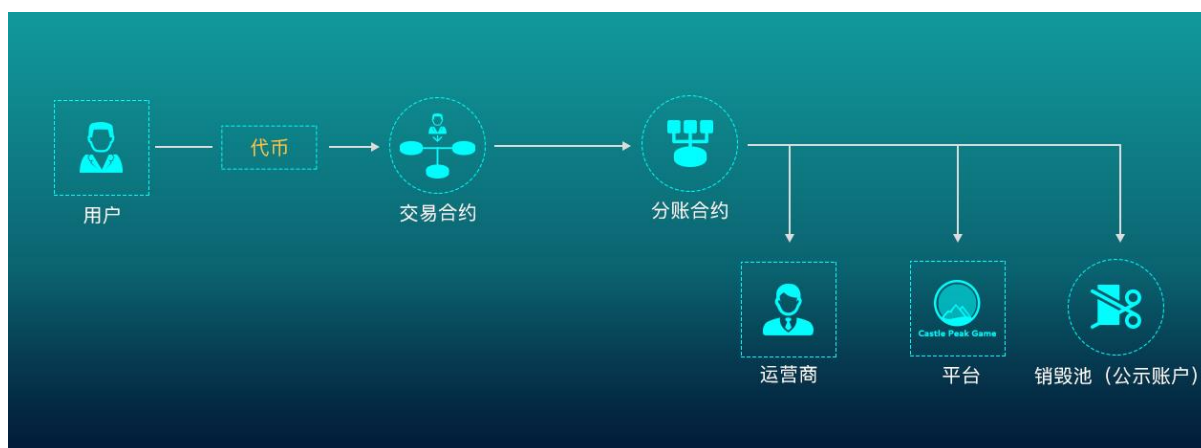
因此已买 CPG 的用户不必担心币价波动，因为在游戏生态中所享受的福利将是不变的。

2.4 分账智能合约

在与其他游戏运营商的商业往来中，中小游戏制作商蒙受着不公的利润分成。这制约了优良中小游戏公司的发展。分账智能合约能通过确保游戏制作商与运营商之间公平透明的利润分发，解决了这一问题。

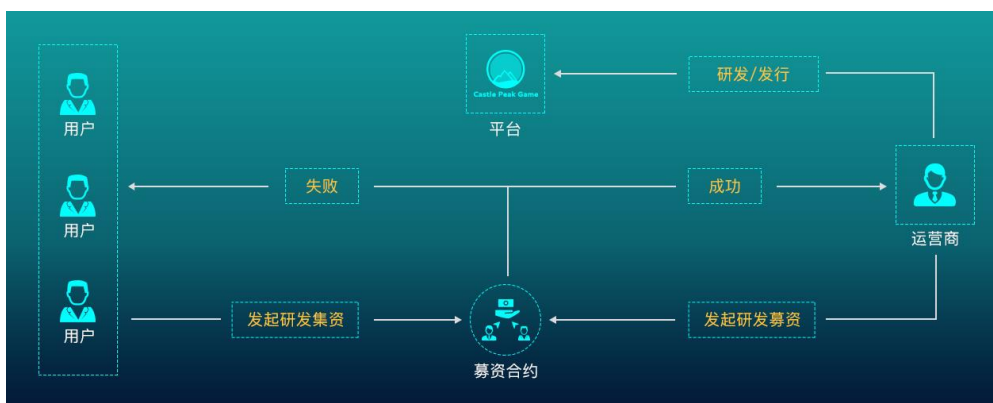
通过这一办法，游戏制作商支付给 Castle Peak Game 的发行费更低，其发行风险也相应更低，并且支付还能实时到账。智能合约省去了中间商，使得支付更加便捷，减少了运营风险，减少了制作商与运营商的费用支出，使其分得更多利润。中小游戏制作商利润率得到提升，也能促进游戏市场的良性竞争，壮大整个产业。

Castle Peak Game 平台获得的收入将分发给游戏开发商/发行商、玩家、平台以及用于代币销毁。这是为了填补开支以及游戏开发所需利润，维持运营，并且激励游戏玩家。



2.5 募资智能合约

募资智能合约和游戏开发商/发行商筹集项目所需款项提供了一个创新且行之有效的办法，也为游戏玩家提供了投资、参与游戏项目的机会。智能合约确保资金将仅在满足条件的情况下转账，减少了 Kickstarter 等众筹平台上猖獗的诈骗行为。参与这些众筹项目的用户与玩家还能收取作为投资人的额外奖励。



从 MEA 玩家的角度看，募资智能合约能让其接触到更多类型的游戏。比如，策略和读博类游戏在 MEA 市场占主导，RPG 等其他类型游戏十分有限。MEA 地区玩家则可以为他们心仪的游戏发起众筹，吸引开发商夺标，研发该款游戏，并在 Castle Peak Game 平台上发布。

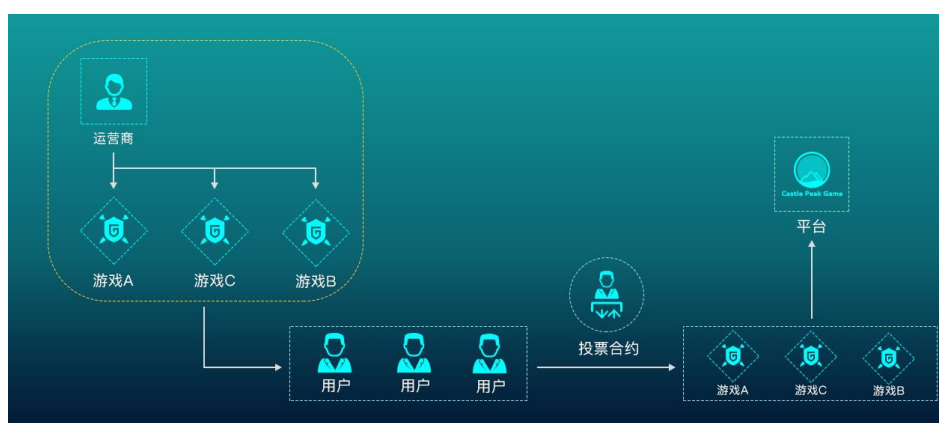
玩家也可以具体提出对项目要求，引领一场高质量游戏的复兴！

从游戏角度而言，募资机制不仅为项目提供了必要的融资渠道，也让游戏聚集了大量种子轮、天使轮用户和先天的玩家基础，得以支持游戏发展。

2.6 投票智能合约

智能合约同样能赋予用户投票的权利。

该合约能转变传统以游戏公司为主导的游戏开发过程，让用户参与决策。玩家在游戏项目之初便可以投票，只有满足用户需求的项目会被选中，提升整个游戏产业质量，减少资源浪费在不受欢迎的游戏项目之上。此外，投票智能合约允许用户在项目早期就参与进来，间接性地降低了游戏运营的壁垒、成本与风险。



1. CPG 持有者可以通过投票智能合约支持他们喜欢的游戏。投票结果将决定开发商和发行商将制作发行何种游戏，甚至精确到游戏的细节设计。

2. 用户表决权重将取决于他们所持有的 CPG 数量。获胜方将决定游戏的走向并获得 CPG 奖励。这是一个民主、公平、去中心化的决策与偏好表达机制。

a) 如果拥有大量的 CPG 用户为劣质游戏投票，导致其他玩家不愿玩该游戏，属于该玩家的代币奖励将被折价。

b) 对于没被选中的项目，其投票者不会得到任何奖励。玩家因此会倾向为最受欢迎的游戏投票，确保投票结果反映市场情况，这对于游戏研发和发行也是宝贵的信息。

3. 代币销售

3.1. 代币发行分发

代币发行的目标总量定为 98,000,000，其中 39,200,000 个（40%）将不供销售：20%留给团队，5%赠予顾问，15%用于市场推广开支。供销售的代币量为 58,800,000 (60%)。

总发行量	98,000,000				
不供销售 (%)			供销售 (%)		
40%			60%		
不供销售 (数量)	39,200,000		供销售 (数量)	58,800,000	
团队保留	20%	19,600,000	早期引入 CP	15%	14,700,000
顾问	5%	4,900,000	平台运营	10%	9,800,000
市场推广支出	15%	14,700,000	技术开发	20%	19,600,000
			市场推广支出	15%	14,700,000

总量	100%
----	------

3.2 代币使用与技术细节

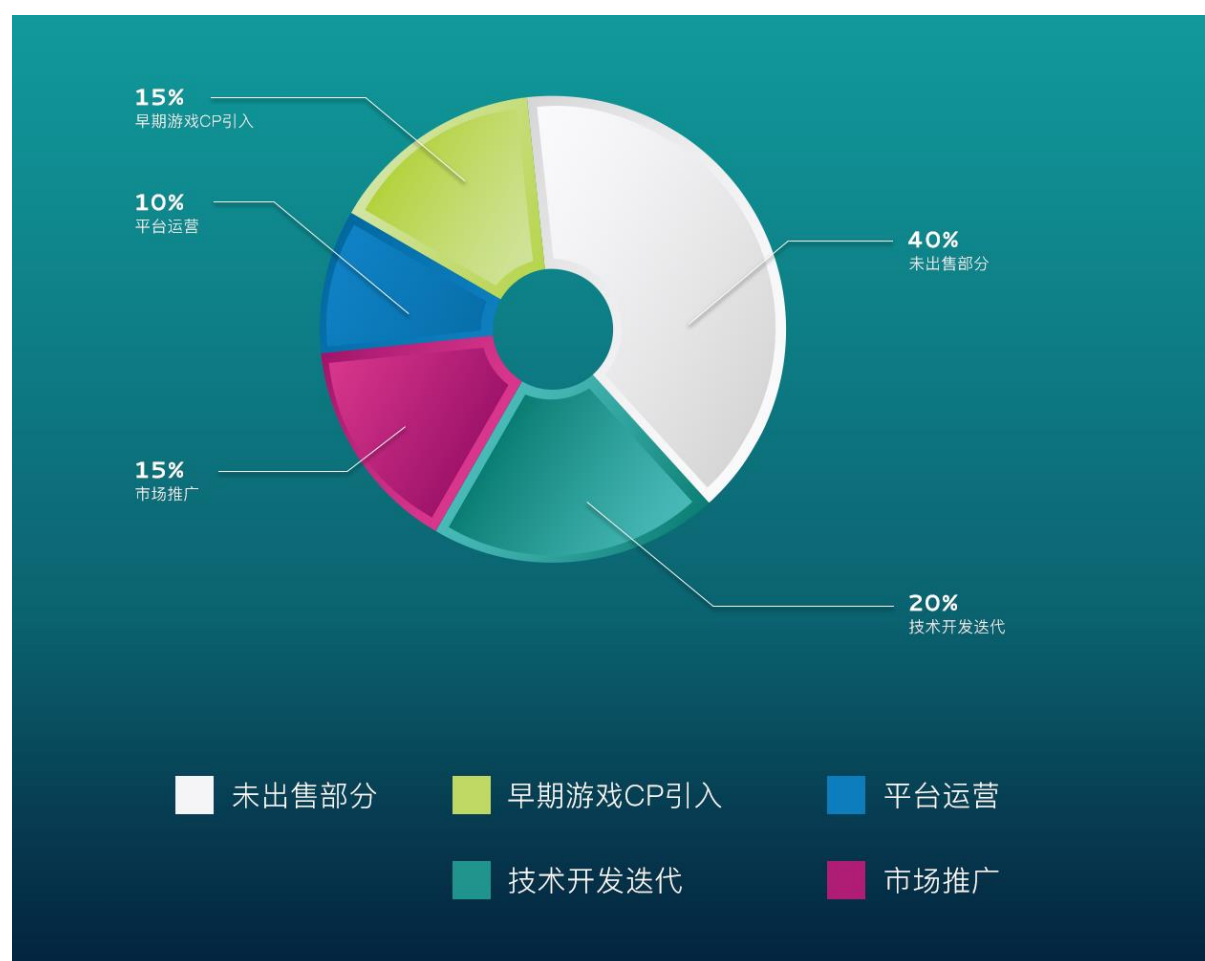
60%的代币将用于筹资。其中，15%将用于在平台早期引入 CP，10%用于平台运营，20%用于技术开发，而 15%用于市场推广。

15%将用于在平台早期引入 CP，吸引高质量 CP，从而解决游戏 CP 最初资本投资问题。

10%用于平台运营，在平台扩张中确保日常运营平稳。我们也会在过程改进中投入更多，并在运营上聘用更多人力。

20%将用于技术开发。大部分核心开发将集中于改进客户端体验和新功能。

15%将用于市场推广，主要为社区管理，增加我们在玩家中的曝光度，鼓励游戏 CP 参与合作。



4. 团队



CEO
Mohammed AI-NADARY

Mohammed AI-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PLAY SHOO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

5. 顾问



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



Coinwall
联合创始人&COO-Justin Hung



腾讯
高级运营经理-彭鹏



育碧
高级概念艺术家-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

6. 路线图

6.1 项目路线图



6.2 计划引入的游戏 CP

基于当地市场竞争和当地游戏发行条件，Castle Peak Game 准备了 4 款游戏，包括该地区缺乏的 RPG 游戏、现代战争游戏、和在该地区最能盈利的 SLG 游戏。他们将在 2018 年上线。

6.2.1 传奇英雄

游戏类型: RPG



游戏介绍:

在一个异域魔幻世界，异教徒入侵导致魔幻世界分崩离析。作为拯救世界的大英雄，主角需要组建自己的英雄队伍，通关不同的副本收复失地，同时防止其他玩家入侵，守卫自己的排行榜。

游戏亮点:

全天候自动打怪，极品装备，无限经验，战斗升级根本停不下来！还有史诗级英雄等你招募，多人团战建立最强战队，装备熔炼，巅峰竞技，超多副本，为荣耀而战！

上线时间：2018 年 2 月

6.2.2 装甲战队

游戏类型：现代战争

游戏介绍:

2020 年，武装分子武装干涉海湾 A 国政权。为了保家卫国，抵抗侵略，阿拉伯地区最精锐的部队‘阿拉伯之鹰’誓师报国，率领精锐装甲部队奔赴世界各地，扫平武装分子，保家卫国。

游戏亮点：

通过创新的反恐题材、精细的 3D 建模、战略乐趣十足的合击玩法以及颠覆传统卡牌游戏的福利体系进行融合，打造出了一款基于现实热点的革新形态的军武战略手游。

上线时间：2018 年 6 月



6.2.3 帝国雄鹰

游戏类型：古代战争

游戏介绍：

中古世纪，随着王权的崩坏，世界上出现了许多的领主。整个世界充满了战争，生灵涂炭。这个时候，作为其中的一个领主，主角需要组建自己的军队，招募英雄，不断占领不同的堡垒，最终一统天下。

游戏亮点：

基于真实地理打造一款创新性策略手游。不同种族、不同军队之间厮杀。



上线时间：2018 年 11 月

6.2.4 暗影之怒

游戏类型：魔幻 RPG

游戏介绍：

上古时代，人魔战争。人类在唯一真神的指引下战胜了魔鬼。千年之后魔鬼重现人家，人族英雄召唤自己的魔法伙伴一起踏上拯救世界、消灭恶魔的征程

游戏亮点：

千人同屏、即时 PK、6 种职业任意选择。

上线时间：2019 年 3 月

7. 结语

凭借强大的实力和丰富的经验，Castle Peak World 公司有信心成功完成 Castle Peak World 项目。Castle Peak World 不仅是一个“区块链+游戏”的商业应用创新，也紧随区块链 3.0 的技术趋势。

区块链技术的发展与全球游戏市场的增长将使更多企业家、投资者与游戏玩家注意到“区块链+游戏”这一模式。Castle Peak Game 全球生态系统不仅为国际游戏 CP 进入 MEA 游戏蓝海市场提供了一个有效、去中心化的机制，同时也让 3.3 亿 MEA 玩家更好地体验全世界的游戏，开创了一个全球游戏产业的宏图。

8. 法律信息

8.1. 版权声明

Castle Peak Game 社区保留白皮书的版权和最终解释权。白皮书仅供公众参考。未经 Castle Peak Game 社区的授权，任何人或组织不得复制或分发白皮书或其中的任何部分，否则，Castle Peak Game 将采取法律行动。同时，白皮书、复印件或复印件的任何部分不得在禁止或限制分发白皮书的国家分发。做出此类行为的主体将自行承担风险。

8.2. 免责声明

Castle Peak Game 的支持者，请仔细阅读 Castle Peak Game 白皮书和官方网站的相关说明，全面理解区块链，认识购买 Castle Peak Game 代币所存在的潜在风险，并充分评估自己的风险承受能力和实际情况，进行理性判断。

本项目有因合法性、市场需求、技术性或者其它不可控的原因导致项目开发失败，项目失败的最差后果可能会导致您投入的所有 BTC(比特币)、ETH（以太币）或者其它币无法收回。购买者应明白 Castle Peak Game 项目不会在任何情况下提供退款。Castle Peak Game 项目团队将按照白皮书所披露的信息，合理运用所筹集的数字资产，规范管理项目，尽最大努力确保项目朝正确的方向发展，但购买者也依然存在损失的风险，同时 Castle Peak Game 项目团队也保留根据实际情况调整项目及进度的权利。

- 1) CPG 是数字通证，而非传统金融产品，不作为证券在任何政府实体进行登记。
- 2) 不作收入和利润的保证，不能保证 CPG 代币会一直增值。
- 3) 与以太坊系统相关的风险：CPG 基于以太坊区块链。因此，以太坊协议的任何故障都可能导致 CPG 的交易网络不能按预期工作。
- 4) 监管的不确定性：目前世界上多个国家对区块链保持谨慎偏消极的态度，任何国家的不利政策都将影响 CPG 代币的价格。
- 5) 周期转换的风险：任何行业都存在周期性，区块链行业也存在周期性，市场从牛市转向熊市之后，多数项目都会受到影响。

6) 网络安全的风险：区块链技术同样建立在互联网之上，黑客的攻击可能会影响项目安全导致客户损失。

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