



OKOK白皮书

全球领先的Web3元宇宙链游社交分发平台





前言

开放世界是未来重要的游戏形态，其可以有效提高游戏用户承载规模，延长游戏生命周期，提升游戏生命周期收入。此外，开放世界具备身份、社交、沉浸感等元宇宙要素，成熟的商业变现模式或为元宇宙产品商业变现打下基础。根据我们测算，中性假设下，2025 年开放世界游戏市场规模或达 448 亿元，增长空间大，各厂商正在积极布局。在开放世界游戏的开发上，游戏引擎决定了开放世界游戏的表现水准，游戏设计决定了游戏的核心体验，IP 是游戏创意的重要来源与商业手段；此外，借鉴区块链游戏快速发展经验，去金融化 NFT 与游戏 IP 的结合或可有效提升用户付费意愿和付费规模，降低游戏获客成本，进一步延长游戏生命周期。因此，我们认为在 IP 打造方面具有优势的头部游戏研发商，以及头部引擎开发商或更受益于开放世界游戏市场的快速发展。

我们的 OKOK 正是开放世界类游戏游戏中的佼佼者，OKOK 是基于 Web3 网络构建的动态价值体系，并且不断自动扩展的综合性数字游戏社交平台。玩家、开发者可以在 OKOK 不但可以在这里享受 OKOK 游戏带来的快感，平台更是增加了购买、下载、应用、讨论、视频、上传、更新和分享游戏及软件及游戏链改，提升更多的趣味性。

平台主要服务游戏生态、区块链游戏支付生态、打造全球大型世界元宇宙链游价值网络生态，是畅玩游戏、讨论游戏、分享游戏、创造游戏、虚拟社交互动的快乐所在。



1.0 发展趋势

1.1 Web3 链游的发展

GameFi 和 NFT 的出现代表了长达数十年的权力从游戏工作室到玩家的转移。

从付费游戏 (pay-to-play, P2P) 到免费游戏 (free-to-play, F2P), 然后是玩赚游戏 (play-to-earn, P2E), 它实施区块链和 NFT, 使用户对资产的所有权完全民主化。P2E 由声名在外的 GameFi 项目开创, 例如 Axie Infinity 和 Gods Unchained。

乐观的看, P2E 的未来将是以 GameFi 为中心的交互性元宇宙, 将市场参与者从边缘拉出来, 并通过游戏内资产的创建和金融化来奖励游戏玩家和开发者。



然而, 现阶段如果把 70% 以上的精力放到 X To Earn 去考虑 Web3 链游的顶层设计, 其项目的可持续性、主网积分的价值大概率会随着经济激励的消退而迅速下降。因为目前 GameFi 领域中的 X 无法沉淀价值, 它像是某种带着经济刺激的“工作”。因此如果一款游戏无法通过 X 从 Web2 获取增量, 或者利润, 那它靠什么来持续补助玩家从而让玩家留在这个生态中呢?



以上问题在 P2E 模式中尤为突出，就算彼时站在顶端的 Axie Infinity 也无法避免。

说白了，当前市面上的大多 GameFi 项目在玩的 P2E，本质上就是个披着游戏外衣的流动性挖矿，且这游戏还很难玩，DeFi 那边热度一过，大家都心知肚明自己在干嘛的时候，下一个传导的对象无疑便是 GameFi。

迫在眉睫，Web3 链游是时候需要新的价值叙事了。

1.2 开放世界游戏

1.2.1 开放世界游戏或代表游戏形态的发展趋势

开放世界核心在于“开放”。在开放世界游戏中，游戏开发者们往往设计了多种探索性元素，玩家可以更自由地探索这个世界，而不是被预先定义或严格限制的区域探索顺序所限制。近年来开放世界已成为热门的游戏设定，越来越多的游戏都在贴近“开放世界”这一概念。开放世界在塑造新的游戏行业发展格局的同时，自身也在不断进步和进化。

开放世界类游戏发展至今，已经拥有了基本成熟稳定的模式体系，拥有地图游览开放性、任务路线开放性、交互元素开放性等属性，同时其中也经常出现快速旅行、沙盒建造、多重结局等元素。开放世界游戏所支持的平台也逐渐从 PC 和主机端扩展到了手机端，开放世界手游《原神》在商业上的成功也吸引众多厂商加快了在开放世界手游的布局。



1.2.2 开放世界游戏具备元宇宙要素和成熟商业模式

开放世界游戏已初步具备身份、社交、沉浸感、随时随地等元宇宙要素。

元宇宙八大要素：身份、社交、沉浸感、低延迟、多元化、随时随地、经济系统和文明。我们认为在元宇宙概念被广泛认知之前，开放世界游戏就已经持续在探索虚拟世界的构建和体验，目前已初步具备了部分元宇宙要素，或为最接近元宇宙的产品形态。

开放世界游戏中，身份是用户体验的入口和载体。RPG 即角色扮演游戏，天然的赋予玩家某种角色认定或身份，无论游戏是否允许玩家选择不同的角色或职业等，玩家需要扮演游戏给定的身份在虚拟世界进行活动是 RPG 的核心体验。在元宇宙中，用户的身份既是获得元宇宙体验的入口，或也将成为数字资产的载体。



1.2.3 区块链游戏市场发展阶段



1.2.4 如何布局开放世界游戏？

开放世界是未来重要的游戏形态，其可以有效提高游戏用户承载规模，延长游戏生命周期，提升游戏生命周期收入。此外，开放世界具备身份、社交、沉浸感等元宇宙要素，成熟的商业变现模式或为元宇宙产品商业变现打下基础。根据我们测算，中性假设下，2025年开放世界游戏市场规模或达448亿元，增长空间大，各厂商正在积极布局。在开放世界游戏的开发上，游戏引擎决定了开放世界游戏的表现水准，游戏设计决定了游戏的核心体验，IP是游戏创意的重要来源与商业手段；

此外，借鉴区块链游戏快速发展经验，去金融化 NFT 与游戏 IP 的结合或可有效提升用户付费意愿和付费规模，降低游戏获客成本，进一步延长游戏生命周期。因此，我们认为在IP打造方面具有优势的头部游戏研发商，以及头部引擎开发商或更受益于开放世界游戏市场的快速发展。



2.0 关于 OKOK

2.1 OKOK 概况

2.1.1 OKOK 简介

OKOK 是由贝莱德世界金融基金与 Sea Limited 游戏公司基于 Web3 网络构建的动态价值体系，并且不断自动扩展的综合性数字游戏社交平台。

OKOK 基于 Web3 网络让游戏贡献者、开发者、玩家共同参与，搭建公平、公开、透明、去中心化的游戏红利分配价值网络，提供游戏生态、区块链游戏支付生态、元宇宙链游价值网络生态等服务，是畅玩游戏、讨论游戏、分享游戏、创造游戏、虚拟社交互动的快乐所在。

OKOK 不但为玩家、开发者提供游戏带来的快感，更是增加了购买、下载、应用、讨论、视频、上传、更新和分享游戏和软件及游戏链改等功能，提升更多的趣味性。

2.1.2 贝莱德世界金融基金

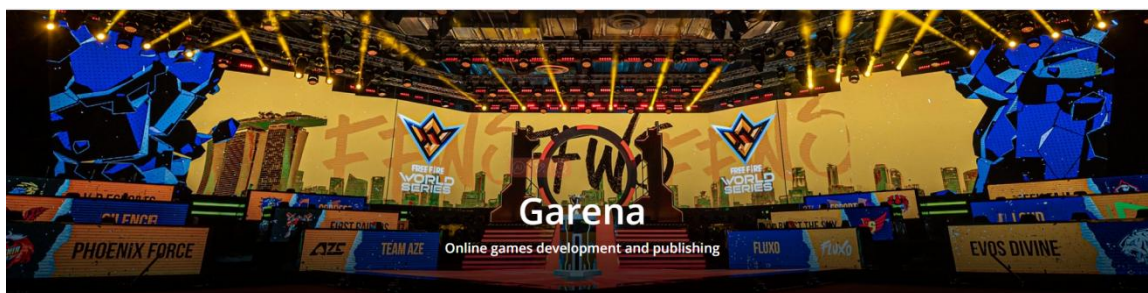
贝莱德集团（英语：BlackRock Inc.，NYSE：BLK），也译作黑岩集团，是一家美国的投资管理公司，总部设于于美国纽约市，并在全球 30 个国家中设立了 70 个办事处，客户遍及 100 个国家。主要业务为针对法人与零售通路提供投资管理、风险管理与财务咨询服务。旗下知名基金包括贝莱德环球资产配置基金、贝莱德世界矿业基金、贝莱德拉丁美洲基金、贝莱德新兴欧洲基金、贝莱德世界能源基金及贝莱德新能源基金等。

贝莱德世界金融基金以尽量提高总回报为目标。基金将不少于 70% 的总资产投资于全球各地主要从事金融服务的公司的股本证券。



2.1.3 Sea Limited

Sea Limited 是一家新加坡跨国科技集团，以其电子商务、游戏和数字金融服务业务而闻名。Sea Limited 截至 2023 年 12 月 31 日的 12 个月收入为 131 亿美元，同比增长 4.9%，其中 5.1077 亿美元来自其名为 Garena 的数字娱乐业务。Sea Limited 发行的一些热门游戏包括《英雄联盟》、《超神英雄》、《Arena of Valor》、《Speed Drifters》和《Free Fire》。

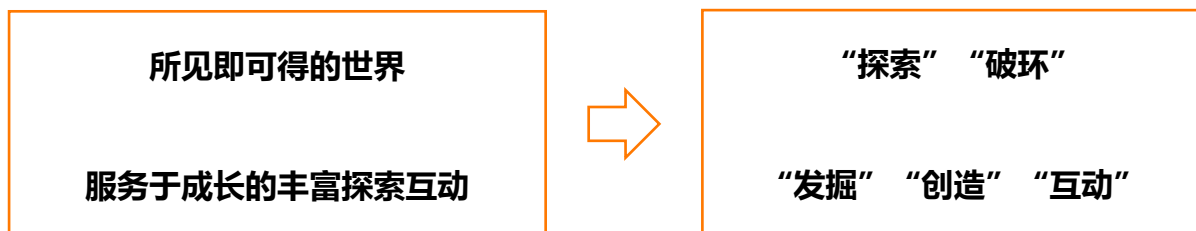


2.2 OKOK 布局

- 单品爆款游戏：根据实时趋势和玩家需求研发相应的单品爆款链游。
- 多品爆款游戏及引入更多场景：社交、购物、竞赛、会议等活动出品多款爆款游戏及场景。
- 基础设施：下沉发展，向类似 Decentraland/SandBox 的基础设施方向发展，布局硬件设施。
- 工具：链游创作工具/资产生成工具/星际穿梭等中间件。
- 交互系统：打造完善的交互系统，确保玩家与玩家，玩家与平台，玩家与厂商，平台与厂商的实时交互。
- Gamified Dex：与多条公链合作开发定制版地图、武器、人物。游戏化公链上的 DeFi 项目，增加玩法/粘性。

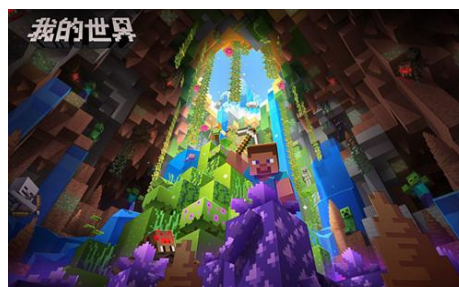


2.3 OKOK: 打造所见即可得的世界



- 合现实预期的环境交互
- 无规则束缚的战斗体验
- 实现目标的多样化手段
- 度拟真化的交互逻辑 AI
- 丰富的收集要素与创造空间
- 高自由度主线与丰富支线

玩家在开放的 OKOK 游戏生态中，运用包括战斗在内的丰富的互动方式(破坏探索搜集等)，从环境中获取自身提升素材，并能通过创造/毁灭等形式对环境产生反馈。一个所见即所得的游戏世界是对现实世界的模拟与再创造，对所有玩家来说，亦是游戏人对游戏人生的梦想与追求。





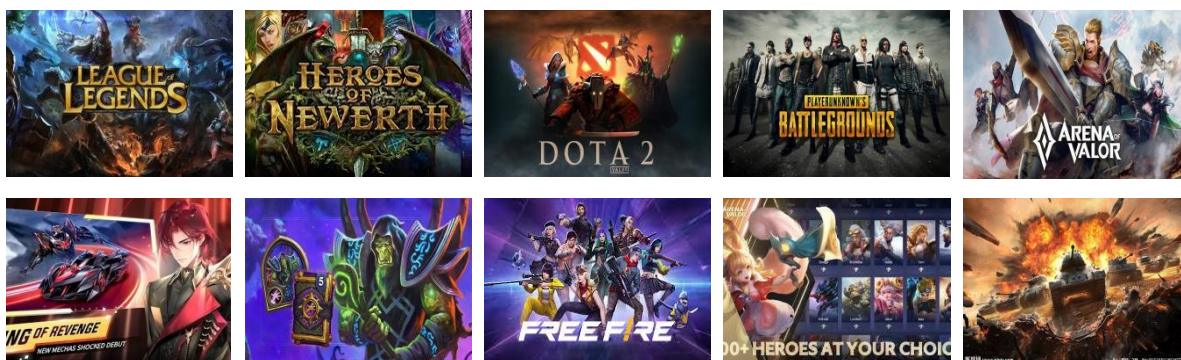
2.3.1 游戏发行与访问

●发行游戏

OKOK 是一整套工具与服务，能帮助游戏开发者与发行商从 OKOK 上分发游戏中获得最佳效益。

●访问游戏

OKOK 平台有 100 多款游戏，从 AAA 大作到小品的独立游戏，种类繁多，应有尽有。您可以尽情享受独家优惠、游戏自动更新及各种出色服务。



2.3.2 游戏社区

OKOK 平台创建了链上游戏社区版块：

- 成就型：这类玩家的需求是在游戏世界里证明自己，热衷于在各类排行榜中登上。
- 杀手型：这类玩家的需求是在游戏中与其他玩家进行互动，热衷于 PVP 玩法。
- 社交型：玩家的兴趣在于与其他玩家产生联系，热衷于各类社交玩法。
- 探索型：这类玩家的定义是他们追求新的惊喜，也就是与游戏的世界展开互动。

玩家可通过加入社区会见新玩家，加入群组，建立俱乐部，在游戏中畅聊，以及分享更多游戏精彩瞬间！



在这里，可以与超过一亿名潜在的好友（或敌人）一起享受无穷的乐趣！

2.3.3 游戏体验

- 支持移动设备

您可以使用手机应用，在 IOS 或安卓设备上随时随地访问。

- 抢先体验游戏

探索、体验、并参与游戏发展。率先目睹未来的到来，并成为推动这个进程的一份子。

- 多种语言

创建全球性的社区对我们至关重要，因此我们的客户端将支持多国语言，并将不断的拓展。

- 轻松购买

我们的商店支持多种支付方式及多种货币（如 USDT 支付），让您自由选择如何付款。

- 支持控制器

OKOK 鼓励开发者在游戏中支持各类控制器，包括 PlayStation、Xbox 及 Nintendo 控制器。

2.3.4 多元化服务

- 游戏厂商：游戏厂商可以免费在 OKOK 平台发布游戏，平台通过筛选、数据分析匹配导流玩家进入游戏。同时平台对于新入驻的厂商给予推送宣传。

- 玩家：玩家的虚拟财产得到保护，厂商游戏独立架设在平台服务器，有系统智能运行。OKOK 保证玩家在公平公正的环境下进行游戏娱乐体验。

- 交互系统：玩家不但可以与玩家之间时时交互，同时玩家可以直面游戏厂商交



互，玩家的需求与创意更能精准的反馈给厂商。

2.4 战略合作



2.5 OKOK 平台功能

2.5.1 创作和管理虚拟商品

游戏和社区可以使用 OKOK 代币为基础制造独特的游戏内物品、货币和特权令牌。任何持有者都可以将这些资产按照铸造时的原始汇率兑换成 OKOK 代币。

A、铸造定制硬币

将开发针对造币智能合约的 Web、移动应用程序和基于 API 的用户界面使资产创作和管理过程变得更简单。以下参数定义了新的定制资产：名称、图示、最大供应、小数位、汇率、访问列表、数据等。

一旦创作造币智能合约将被克隆并在单一注册智能合约中注册这将允许所有智能钱包认可的定制资产。通过将 OKOK 发送至新的造币智能合约现在访问列表中的任何人可以铸造定制资产，造币合约所有者将随时更新名称、图示和访问列表的属性。



B、定制硬币作为游戏物品

铸造定制硬币的相同机制可用于代表独特的游戏物品，在这种情况下 OKOK 代币将用于铸造一个或多个定制硬币代表具有价值的游戏物品。

C、独特物品

不可替代的物品可以通过包括独特数据如拥有该物品的原始玩家、铸造日期、掠夺的怪物领主或注入特定单位的其他不可复制的数据进行发行。

D、物品交易市场

使用分散资产可让玩家在游戏环境之外进行相互交易甚至在多个不同的游戏之间进行交易并建立价值。定制硬币将与支持 BEP 令牌的任何对外兑换兼容。此外 OKOK 将直接在 OKOK 社交网络和活动馈送系统内开发市场、愿望清单和拍卖功能以促进 P2P 交易。

E、定制硬币作为特权令牌的功能

定制硬币将被添加在 OKOK 的论坛中使用的现有访问控制并可用作授权的强大方法。例如网站所有者可以出售有限数量的“广告”令牌允许将广告上传至新闻页面或留言板。在游戏中打开包含稀有物品的宝箱可能需要定制的“宝箱钥匙”令牌。

2.5.2 社区综合

OKOK 功能将综合整个 OKOK 以及现有游戏网站支持。通过 OKOK 将开发 phpBB、vBulletin、Xenforo 等其他论坛和 CMS 综合作为开源平台 API 的一部分这将使更多的互联网社区能够轻松地在其网站和游戏中采用 OKOK 币。

开源 PHP 和 NodeJSSDK 将使 Web 开发人员能够轻松访问所有 OKOK 币功能并提供定制网站和 API 的综合功能。



A、奖励自动化

OKOK 上的现有自动化系统可以根据条件和触发的强大组合给用户账户奖励硬币。可以在论坛和其他活动中设置各种奖励系统以供用户参与。

B、论坛留言板

OKOK 包括一个丰富的论坛系统,目前正在为小型团队到巨型社区提供一切功能超过一百万用户参与他们的留言板。论坛投票和积分将会随着显示定制硬币而扩大。消费系统将被添加到论坛以便通过简单点击几下给予用户硬币并且此操作将显示在话题上。

2.5.3 分散式支付网关

平台 SDK 使创作复杂的分散式支付网关变得轻而易举。它旨在允许独特的新支付构架可以减少会计工作增加商家和客户之间的信任。建立自己的定制网关构建类似 PayPal 网关所需的所有后端功能都将包含在平台 SDK 中。

您可以通过基于开源代码和 SDK 中提供的示例实现自己所需的功能如购买设备、网络发票、电子邮件/短信通知、退款等。

A、支付插件

支付插件是 JavaScript SDK 版本的一部分将允许网站轻松地在任何网站上接受 OKOK 币和定制硬币的支付。该插件可能与 SDK 上构建的任何支付网关连接。插件可用于主要开源和商业购物如 Magento、Drupal、Shopify、Volusion、ZenCart 等等。

B、无内置费用

除了非常少的 BNB 作为交易手续费以外可以创作完整的支付网关不会产生内置费用或成本。



2.5.4 虚拟商品商店

创作商店游戏资产可以用定制硬币来表示在 OKOK 创作游戏内物品或特权，OKOK 上托管的网站可将包含 OKOK 和定制硬币的特定钱包与网站账户关联。这可以将任何可销售资产链接到 OKOK 商店模块管理面板。这些可以在游戏内和网站上销售并以 OKOK 币、定制硬币、比特币、莱特币、以太坊或不兑现纸币等货币报价。

2.5.5 完整的钱包与区块链浏览器

OKOK 向多种运行平台提供数字资产钱包，包括 Android、iOS 及 Windows 等操作系统，确保主流运行环境下的用户均可以参与资产交易。通过数字资产钱包，用户可以将所有的游戏 Token 和通过承兑网关导入的 BEP20 Token 存储在其中，更加方便在游戏金币交易市场进行消费和交易。另一方面，OKOK 对数字资产钱包进行了金融级别的算法加密，同时会结合运行平台的 KYC 认证服务，确保用户存储在钱包中的数字财产安全。

OKOK 在钱包中直接提供区块链浏览器功能。区块链浏览器是浏览区块链信息的主要窗口，每一个区块所记载的内容都可以从区块链浏览器上进行查阅。每一个独立的区块链系统都有对应的区块链浏览器。

OKOK 提供一个完整的、带有查询和跳转功能的区块链浏览器，例如当用户在游戏中产出一件珍惜级别的道具资产时，对应的游戏道具数据就会在主链中产生，用户可在区块链浏览器中查询到对应的交易信息，OKOK 的区块链浏览器支持原子操作的查阅。区块链浏览器可以让用户更加透明的了解自己的资产分布，所有的数据在链上记录，真实不可篡改。



2.6 OKOK 特点

资产安全保障：用户的游戏资产链接后，不会因为服务器故障或运营商问题而导致去中心化管理消失。

流程透明度和清晰度：让流程和规则对程序的执行有更多控制权，以解决不透明和信任问题。

更高的收益率：经过自动化流程后，可有效降低运营成本，为用户提供更高的收益率。

全球市场：传统游戏行业使用法币参与和结算，由于地区政策不同，全球用户的参与度有限，GameFi 无国界、可全球流通，让更多用户参与。

丰富的玩法：准备多款玩法达成丰富的游戏体验，可以在体验游戏和探索未知领域的过程中实现财富的不断增长。

2.7 OKOK 价值愿景

OKOK 将充分整合各方游戏资源优势、区域优势、服务优势、团队优势和品牌优势，这不仅预示着 OKOK 自身发展步入全新阶段，更体现了 OKOK 在游戏行业整合和规模发展商的深耕运作。

OKOK 将多种游戏资源、要素进行不同组合，划分整合业态，重构游戏网络，统建信息系统，总结经验，完善流程。

同时 OKOK 将基于游戏产业链接 IP 塑造、粉丝经济，在线线下交流圈等，商业圈的多方位融合，确立多业态整合的新型商业模式。

OKOK 将打造一个人人均可参与共建，人人共享收益的超级应用公链平台，让普惠金融走进每一个个体！



3.0 OKOK 特色

3.1 游戏数据信息

每个游戏参与者在 OKOK 都拥有独一无二的游戏数据，并且 OKOK 将会通过链游数据给予用户游戏确权，数据的拥有者即是数据生产者本人，他人无权再未征得本人同意的基础上获取和使用该数据，数据信息在用户本人同意后，可以开放给游戏开发商，游戏机构、游戏商业组织、游戏研究机构等并获得相应的 OKOK 的奖励，同时数据信息的积累也增加了游戏用户的粘性，有助于建立游戏用户终身游戏档案以及围绕该用户提供长期有效的游戏服务计划。

3.2 咨询分享社区

OKOK 将会提供一个专业的游戏信息咨询平台，为用户于第三方机构，机构于机构交换信息并撮合需求。

3.3 业态资源整合

OKOK 将充分整合各方游戏资源优势、区域优势、服务优势、团队优势和品牌优势，这不仅预示着 OKOK 自身发展步入全新阶段，更体现了 OKOK 在游戏行业整合和规模发展商的深耕运作。

OKOK 将多种游戏资源、要素进行不同组合，划分整合业态，重构链游网络，统建信息系统，总结经验，完善流程。同时 OKOK 将基于游戏产业链接 IP 塑造、粉丝经济，线上线下交流圈等，商业圈的多方位融合，确立多业态整合的新型商业模式。





4.0 首款链游—《浩淼星空：银河大战》

4.1 《浩淼星空：银河大战》介绍

4.1.1 游戏背景及介绍

生活在地球的人类,肆意妄为的发展科技,却忽略了地球资源正一点点消耗殆尽,虽然拥有了探索外太空的能力,但却始终没有找到适合人类的宜居星球,无奈之下,地球保护联盟只能通过太空探索寻找资源,以暂时性的解决地球资源短缺的问题,但这始终不是长久之计,所以,我们故事也从这里开始,开启了《浩淼星空：银河大战》探索收集资源旅程。

《浩淼星空：银河大战》完美的诠释了元宇宙的全新概念,以浩瀚无垠的太空为背景,为玩家提供一个沉浸式太空探索环境,通过各种道具及资源的铸造,结合区块链 NFT 的游戏内容,铸成有价值的 NFT+DeFi+SLG 的策略类链游。

《浩淼星空：银河大战》链游将于 2025 年 Q1 正式上线。



4.1.2 游戏基本概念

《浩淼星空：银河大战》是属于 NFT+DeFi+SLG 的策略类链游,模拟太空环境,



通过购买并抽盲盒的形式，让玩家开启太空探寻资源的旅程。

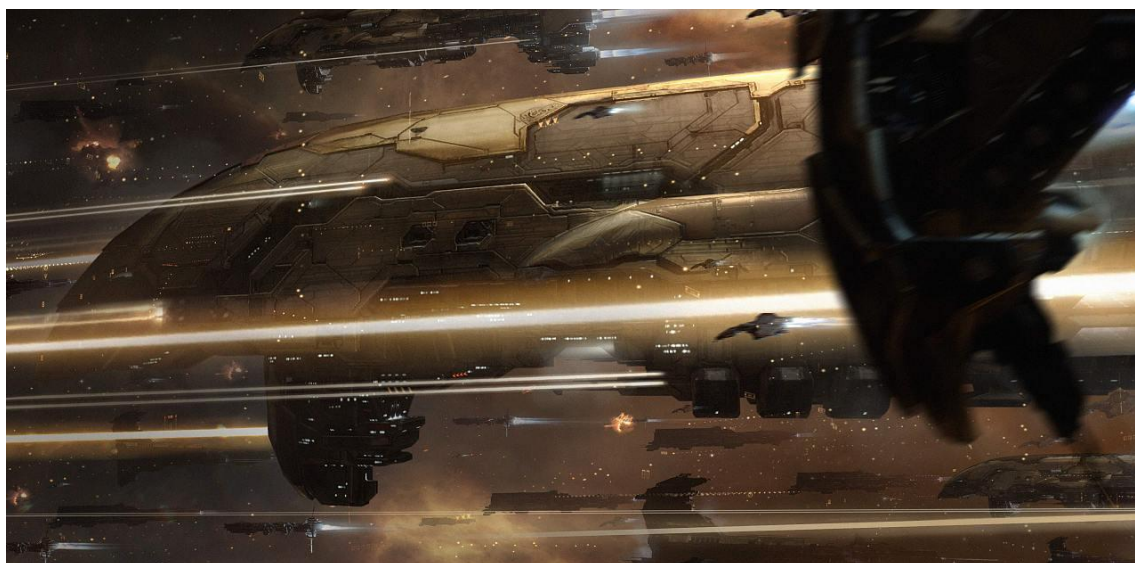
区别于其他的普通游戏，游戏中加入了区块链上的 NFT 元素以及 DeFi 的特性，让其变成了真正的 NFT GameFi。拥有了 NFT 的收藏鉴赏价值，又具备了 Game 的可玩性，同时还可以通过游戏中的 DeFi 属性，赚取不断增值的 OKOK 代币。

4.2 玩法介绍

4.2.1 基本玩法

游戏包含 3 种资源，每种资源采用三种不同的采集器进行采集。玩家初期必须拥有一种采集器才能出发探索手机太空资源，拥有基地可以托管多种采集器进行探索。因此，玩家需消耗游戏代币购买盲盒礼包，开启盲盒礼包随机获取收集器、资源、基地。

抽取获得收集器，将通过收集器可以不断探索收集太空资源获得收益；抽取获得资源，将可通过陨石碎片+合金矿石合成收集器，并消耗水晶持续探索收集工作；抽取获得基地，可托管装备进行加成收益。





4.2.2 盲盒系统

游戏中共有三种类型盲盒礼包，购买并抽取盲盒，开启后会随机获得收集器、资源、基地等不同功能的盲盒。

1) 收集器礼包盲盒

A: 机械壁，空间锚，巡航卫星

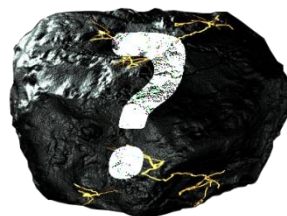
B: 电磁枪，激光炮，声波导弹

C: 粒子球，太空舰，动能隼



2) 资源盲盒

D: 能量水晶，陨石碎片，合金矿石



3) 基地盲盒

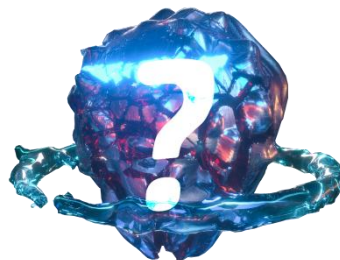
E: 基地（分为大中小三种不同类型基地）

主要用途：

小型基地可各装备托管 1 个，收益加成 0.5%；

中型基地可各装备托管 2 个，收益加成 1%；

大型基地可各装备托管 4 个，收益加成 2%；



4.2.3 盲盒发行及抽取

ABCDE 5 个类型，每种类型发行 1000 个盲盒，总量 5000 个盲盒。

●ABC 三种盲盒抽取概率

初级盲盒抽取概率：92%

中级盲盒抽取概率：8%

高级盲盒抽取概率：1%

●抽取 D 级盲盒可以得到三种原材料资源



D级盲盒：能量水晶，陨石碎片，合金矿石

- 抽取 E 级盲盒可以得到大中小三种不同级别的基地

基地可以托管装备加成收益，每种级别托管的装备数量以及收益是不同的。

4.3 科技介绍

在《浩淼星空：银河大战》中，人类通过空间科技技术，研制出了多种科技道具，用于探索收集太空资源，每种科技道具的功能及特点各不相同，玩家只有通过合理的策略搭配，才能实现资源的可持续发展。科技道具必须由陨石碎片+合金矿石进行合成，通过消耗能量水晶来让其进行工作。

4.3.1 收集器介绍

- 机械臂：通过虫洞空间技术而驱动的初级能量水晶收集器，可收集能量水晶。



- 空间锚：使用空间定位技术研发的中级能量水晶收集器，可收集能量水晶。





- 巡航卫星：利用反重力系统实现的高级能量水晶收集器，可收集能量水晶。



- 电磁枪：利用电磁感应技术研发的初级陨石碎片收集器，可收集陨石碎片。



- 激光炮：通过半导激光原理实现的中级陨石碎片收集器，可收集陨石碎片。



- 声波导弹：利用超声波+定向技术的高级陨石碎片收集器，可收集陨石碎片。





- 粒子球：利用粒子加速技术研发的初级合金矿石收集器，可收集合金矿石。



- 太空舰：使用空间跃迁技术研发的中级合金矿石收集器，可收集合金矿石。



- 动能隼：根据动力学原理驱动的高级合金矿石收集器，可收集合金矿石。



4.3.2 资源介绍



能量水晶

- 主要用途：为各类型科技道具提供运行所必须的能量，当道具能量不足时，无法进行宇宙探索及工作，必须消耗能量水晶来恢复。

- 获取方式：

- (1) 通过机械臂、空间锚、巡航卫星探索收集；
- (2) 通过市场交易所得。



陨石碎片

- 主要用途：合成各类科技道具的必备材料之一。
- 获取渠道：
 - (1) 通过电磁枪、激光炮、声波导弹探索收集；
 - (2) 通过市场交易所得。



合金矿石

- 主要用途：合成各类科技道具的必备材料之一。
- 获取渠道：
 - (1) 通过粒子球、太空舰、动能隼探索收集；
 - (2) 通过市场交易所得。

4.3.3 收集器修复

在《浩淼星空：银河大战》中，各类型收集器由于长期在太空进行探索收集工作，因宇宙辐射原因会对机体产生损耗，需要消耗能量水晶对其进行修复。

4.3.4 银河净化事件

在《浩淼星空：银河大战》中，由于人类的长期对太空的采集，产生了许多太空垃圾，这严重影响了太空中各个小行星、陨石、流星的生态平衡，所以每隔一周，需要对太空垃圾进行清理，玩家必须同时使用三种采集器来完成清理，从而获得丰厚的奖励（奖励可以是 OKOK 代币）。



5.0 技术优势

5.1 Web3.0 技术逻辑

5.1.1 Web3.0 介绍

Web3.0 是一个去中心化，以用户的数字身份、资产和数据的决定权和处置权回归用户本身为前提的，自动化、智能化的互联网世界。OKOK 基于区块链、语义网络、人工智能等技术为基础，构建了一个完全由用户意志主导的、全智能的、无处不在的、自动服务的链游网络世界。

5.1.2 Web3.0 技术下的应用逻辑

基于 Web3.0 技术，OKOK 从多方面为用户提供了应用：

(1) 去中心化的通用数字身份认证体系

用户的基本信息及网上行为痕迹的集合，代表了用户的数字身份。现阶段的 Web2.0 互联网虽然已经实现较好的交互和信息流动，但用户在各个互联网平台商搭建的框架内进行的线上行为基本是相互割裂的。每个互联网用户都不得不在众多提供不同服务的平台上重复注册，且用户若想在若干个同质化的平台服务间进行转换，将面临着高昂的迁移成本，这就自然地加剧了平台商的垄断和信息孤岛效应。且由用户线上行为抽象出的数字身份完全掌握在服务商手中，用户甚至对此毫不知情。

OKOK 基于 Web3.0 提供了一个可能的解决方案：建立一个去中心化的通用身份认证体系，代替被中心化平台割裂的多重数字身份，由用户自行管理，任何第三方不能篡改，也不能在未授权情况下随意使用。用户可以选择何种身份信息被用作何种用途，不必担心身份信息泄露和滥用。



(2) 数据确权

传统的网络游戏中，游戏服务商从产出环节开始就牢牢掌控着所有的数据，并全部储存在中心化服务器中，用户无时无刻不面临着自己的数据被篡改、删除、贩卖的风险。一旦服务商选择变更或停止服务，用户将会遭受巨大损失，且服务商随时可能在用户完全不知情的状况下，擅自利用数据二次盈利。而用户除了无条件的信任中心化互联网服务商外并无其他选择。中心化的数字资产（如虚拟货币、虚拟物品、会员权益等）完全以服务商的信用作为背书，其价值也完全由服务商控制。服务商可以通过操控自身发行的数字资产价值获利，造成用户财产损失。而 OKOK 基于 Web3.0 技术，通过区块链技术的应用使用户的数据资产利用分布式存储技术去中心化的托管，由用户个人控制。区块链信息透明且不可篡改的特性从机制上保证了任何与用户数据资产相关的行为都需要获得用户的授权。

(3) 价值分配结构优化

历史的经验告诉我们，无论既得利益者是否愿意，自由市场永远会朝着更公平，更高效的方向迈进。现存的互联网已经在某种程度上造成了生产力发展的阻碍，那么市场自然就会产生变革，以适应生产力发展的需要。Web3.0 去中心化的分布式结构将生产和交易的过程打碎，分散到每一个节点，以此彻底重构互联网的价值分配体系，互联网服务商将不能再无偿霸占用户的数据，利用区块链技术，可以切实保证用户能够获得生产资料产生的价值。去中心化的互联网商业环境会让垄断和信息不对称成为历史，打造一个真正公平开放的市场环境将成为可能。

(4) 产品设计和定价权向用户的转移

Web 3.0 时代，中心化的互联网服务商将演变成去中心化的加密协议，通证经济体系让用户可以直接参与开发的决策，用户既是服务的使用者，又是 Token



holder, 真正掌握话语权。用户诉求将以社区治理的方式直接影响产品开发, 真正实现需求决定产品。

5.2 协议层

OKOK 的协议分为实时层、共识层、内容分布层:

5.2.1 实时层

使用户世界中的参观者可以相互交流空间所有权建立在共识层上。在这一层, 空间内容会通过文件内容的哈希值进行引用。根据引用, 用户可以从 IPFS 或 Storj 或 Cloud Service 上下载内容。下载的文件包含对物品、纹理、声音及其它呈现该场景所需元素的描述。除此以外, 文件还包括集结地服务器的网址, 这可以用来协调同时探索的 P2P 用户之间的交流。

5.2.2 共识层

OKOK 通过智能合约维护虚拟世界中的地块所有权账本。我们将这些不可替代的数字资产叫做“空间”：每个空间都有独一无二的(x,y)坐标、一名空间拥有者人和内容描述文件的引用(可以用来编码空间所有人想要提供的内容)。OKOK 用户会与币安、波场及以太网络连接, 及时获取空间智能合约的状态更新。空间需要使用 OKOK 的 OKOK 代币购买, OKOK 代币是宣称空间所有权所需成本的替代品, 空间合约设有销毁功能, 通过销毁 OKOK 代币可以在空间登记上创建新条目, 新的空间必须要紧靠已经被认领的空间。

5.2.3 内容分布层

OKOK 使用去中心化的存储系统来分布呈现该虚拟世界所需要的内容。每一块需要呈现的土地都会有一个对于该地块内容的描述文件的引用, 可以通过智能合约检索到。当前的解决方案是给每个地块存储磁力链接, 使用经过实际测试的 IPFS



和 Kademlia DHT 网络。

但随着 IPFS10 的技术不断成熟，它提供了一种更好的解决方案。这个去中心化的分布式系统使得 OKOK 不需要任何中心化的服务器基础设施就可以工作。于是，只要有用户分布内容，将运行该系统的成本转给其它可以从中获益的参与者，这个虚拟世界就会一直存在下去。

而且，这个系统还可以给 OKOK 提供强大的审查抵抗力，消除中心化权威机构强制改变规则或阻止用户参与的权力。但是，托管这些用来服务内容的文件和带宽会带来巨大的成本。

当前，OKOK P2P 网络的用户播种内容是出于善意的，完全没有补偿的。但在未来，基础设施的成本可以通过使用 Filecoin11 等协议的方式来支付。等到这项技术真正落地，小额支付就可以用来支付服务费用。届时，OKOK 通过不断售出 OKOK 代币获得的利润也足以支付长期的运营费用了。

空间的描述会包括一张用来呈现该地块的文件列表，一张空间所有人提供的服务列表，以及一个用来协调对象及其行为位置的入口点。这份文档必须声明：

(1)内容文件

对三维网格、纹理、音频文件和其它用来呈现空间的相关内容进行引用。对此进行规定，用户就会知道呈现空间需要哪些内容，而不必特地发布指令。

(2)脚本入口点

脚本系统控制的是内容在空间中的位置及其行为。这使得应用和动画可以在该空间中出现。脚本系统还需要协调各种行为，比如对象的定位和活动、声音播放的时长和频率以及与用户可能产生的交互等。

(3)P2P 互动



这使得用户能与服务器连接，而服务器又可以自动实现用户之间的连接、协调位置和姿势并实现语音聊天和消息发送。

借助空间所有人或第三方托管的服务器，用户可以通过 P2P 连接进行相互交流。

不需要借助中心化的服务器，P2P 连接就可以在用户之间提供社交互动以及空间所有人想在自己空间中运行的应用。为了协调 P2P 连接的引导程序，空间所有人必须提供集结地服务器，否则用户就不能够在他们的空间中看到对方。

这类服务器的维护可以采用和内容服务器一样的激励措施。当 STUN12 之类的轻量级协议能够涵盖服务器所要求的功能时，成本就会变得相当低。但对于更加先进的功能来说，如多个并发用户之间的语音交流或网络遍历服务等，可以通过小额支付来支付费用。在 OKOK 世界中，用户的社交体验将包括化身、其他用户的定位、语音聊天、消息发送以及与虚拟环境的交互。这需要不同的协议来协调，而这些协议会在现有的 P2P 解决方案(如 FederatedVoIP 或 WebRTC13)上运行。

5.2.4 支付渠道

通用型的公共分布式 HTLC 网络(如闪电网络)至少还需要一年的时间才能落地，但是低信任化的轴辐式支付渠道网络速度快、成本低，而且现在就可以实施。

支付渠道对 OKOK 十分重要，有以下两个原因：

- 在虚拟世界内实现购买行为；
- 激励内容服务器和 P2P 服务器提高服务质量

如今，各大平台都缓和了信用卡支付本身具有的内在风险：用户信任平台，而不信任应用可以保护他们的支付细节。

有了支付渠道，用户就可以直接向开发者处进行购买，而不必担心身份信息被盗。



部分 OKOK 的基础设施使用费支持小额支付。其中成本包括托管内容、提供内容、运行 P2P 协议等。

开发者在 OKOK 运行应用的边际成本接近其实际成本，因为这本质上就是商品化的。但是，为了让后来的开发者没有准入障碍，OKOK 会将 OKOK 代币的销售收入作为提供这些服务的奖励。

5.3 多链交互

5.3.1 多平台游戏运行

OKOK 认为未来的区块链游戏的运行环境应具备以下的特征：

- 一致和完善的链互操作接口；
- 向下透明的承接方式；
- 封装的原子操作；
- 多平台兼容。

为了简化开发者的使用过程，OKOK 设计了一套可适配多种类型 APP 的集成运行环境，以及配套的互操作接口。和 OKOK 结合，简化游戏程序和区块链的对接过程，使链内交互工作对开发者透明化，让传统游戏的开发者也能无门槛地开发或迁移区块链游戏。

OKOK 游戏运行 SDK 被集成到 TRX 引擎中，对游戏提供完整的链交互接口，游戏开发者基于 TRX SDK 完成游戏内容向区块链网络的接入，链交互过程透明化、结构化，游戏开发团队不再需要投入研发力量用于适配链网络 and 不同设备。

同时，运行环境将兼容原生 Android、iOS 和 PC Web、移动 H5 等系统和环境，运行环境内的游戏将具备原生跨平台能力，实现链上游戏在多个平台无障碍运行的特性。



5.3.2 区块链交互接口

OKOK 提供链交互的开发环境，以便开发者能够通过这套环境便捷地与链交互。

OKOK 的区块链交互开发环境提供兼容多种工作平台的开发组件，包括适配 Android、iOS 系统的 SDK，适配前端 web 应用的 javascript 库，以及适配后端应用的 python、PHP 库等。

开发者能够使用这些开发环境开发自己的区块链软件，实现数据交互，诸如用户注册、用户信息和资产操作、用户游戏数据操作等功能。链上数据接口允许用户在链上存储同质或非同质资产数据，并且为了提供最佳的兼容性和可定制特性，区块链系统不会强制要求资产数据以明文方式存储，游戏开发者可以更灵活的设计自己的链上数据存储结构，以便这些信息可以更为安全地通过游戏客户端和市场的插件解析。

目前链交互开发环境主要提供同质、非同质数字资产和道具查询、转移、所有权变更、事务提交、提议与表决等功能的封装。

5.3.3 同质和非同质 Token 的跨链网关

OKOK 提供一套承兑网关用于游戏金币和道具的自动化承兑，在统一的价值衡量体系下，实现链上不同游戏、不同平台间内容的平滑过度，可用于承兑的内容包括游戏金币、游戏装备数据等。

OKOK 币支持通过承兑网关与其他联盟链以及独立链进行资产转移，承兑网关对游戏道具与非同质合约的承兑类似于一个专用编译器，通过对结构化数据的翻译和转换，实现非同质合约到链内游戏道具的双向承兑，兼容更多类型的链内外道具流转，提供更丰富的游戏内容和用户体验。

除跨链承兑网关外，OKOK 将在未来支持更加直接的多链挂接方案。例如，在下



一阶段的升级中，OKOK 将支持使用 IPFS 存储大段的合约与一些游戏数据。

5.3.4 资产与合约的数据分离

同质、非同质资产和智能合约数据在链上的存储是分离的。

OKOK 的网络中会存在大量的、持续发生的事务，需要尽可能降低资产解析和流转的运算成本，资产与合约分离可以实现合约的单独解析执行以及必要结果上链的操作。

在资产与合约数据存储分离的设计下，资产拥有者具备该资产的全部权限，资产的操作仅能由拥有者的授权完成。可以避免因资产合约不分离而出现通过修改合约内容而破坏资产属性或者调用他人资产的情况发生，并且不考虑合约因素的制约则更容易实现非同质资产的跨链承兑，因此资产和合约分离是更安全的设计。

5.3.5 多链挂接

除跨链承兑网关外，OKOK 将在未来支持更加直接的多链挂接方案。

区块链游戏的道具制作是原子性的，道具制作者根据玩家提交的需求和材料、资产打造道具，打造完成后，道具转移给玩家。在这一过程中包含一系列操作(OP)：数字资产生成、设置道具属性、变更资产所有权到用户等，为了保证过程中所有操作结果的一致性，我们将这一系列操作合并为了一个事务，即一次原子操作，事务中的所有操作只会同时成功或同时失败。

原子合并的另一个应用是去中介资产流转，目的是让卖家多获益、买家少消耗。

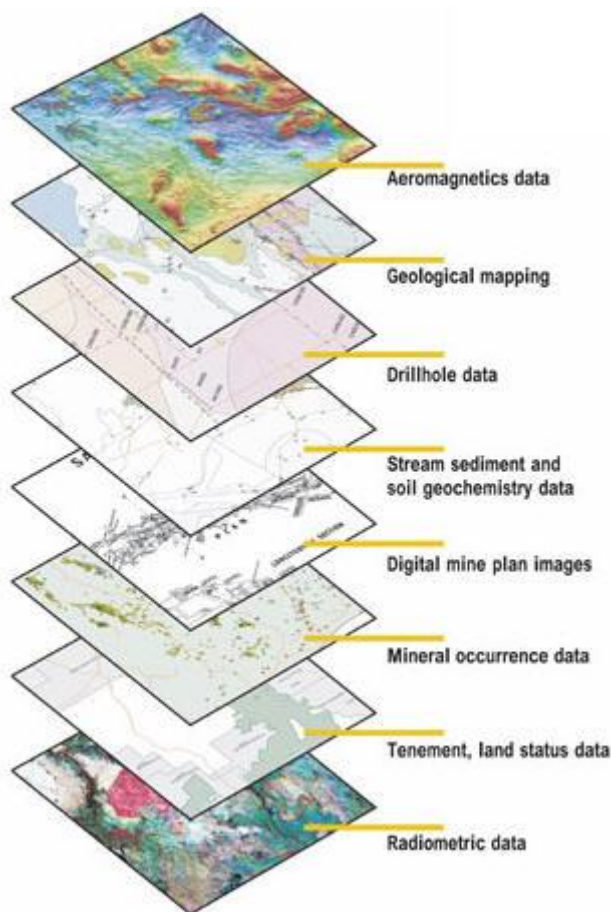
去中介流通平台本身不存储用户的资产数据，而仅作为点对点请求的撮合媒介，游戏厂商可以灵活的设计自己的游戏资产数据结构，可流转的内容不局限于游戏内的同质资产，也涵盖道具、装备、游戏数据等非同质资产。

用户在游戏内容流通平台上提交出让请求时，请求对应的游戏资产（金币或道具



等) 将被锁定, 暂时无法继续在游戏中使用, 直到取消本次请求。请求包含出让人的主链 ID 以及出让资产的内容, 当出让请求达成时, 系统自动完成资产所有权的变更, 并且向出让人转移购入请求人支付的资产, 完成整个流转请求。

发生资产流转行为时, 出让/求购以请求的形式提交至流通平台, 资产转移与资产的所有权变更被视为一次不可分割的操作, 即双方的行为均需被共识认可, 如果任意一方资产变更动作不被主链区块认可, 则整个事务将被回滚。即在整个流转过程中资产的所有权变更或资产转移等行为将打包在一笔事务内, 两个动作的状态具有一致性, 事务正常完成后将产生唯一链上可查的事务 ID。





6.0 OKOK 经济模型

6.1 OKOK 代币说明

6.1.1 OKOK 代币

OKOK 是基于 OKOK 平台共存生态下，是为平台量身打造的游戏内生态令牌和社区治理代币，具有去中介化、和不可篡改的内在属性，通过私募空投和游戏合约产出、流动性管理机制等保证币值阶段性稳定和恒定增值。

OKOK 是平台的唯一支付代币，《浩淼星空：银河大战》等所有游戏充值与购买都需要用 OKOK 代币支付。OKOK 代币可在平台自由互转交易，玩家与游戏工作室可通过 OKOK 代币变现。

代币发行分配

代币简称：OKOK

发行公链：BSC 链

发行数量：1000 亿枚

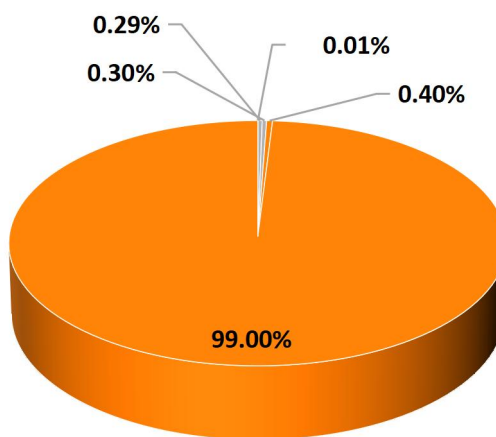
私募空投：1000 万枚

市值管理：2.9 亿枚

基金会：3 亿枚

链游生态：4 亿枚

合约产出：990 亿(算力产出，其中 50 亿前期推广产出)



6.1.2 OKOK 的应用

●交易流通

OKOK 上线二级市场，可实现在全球交易市场的交易流通。

●支付



OKOK 是平台的唯一支付代币, 玩家可以利用 OKOK 进行平台各类游戏内支付, 并通过支付 OKOK 购买《浩淼星空: 银河大战》等游戏 (设备)。

●治理

OKOK 将实施定期的 DAO 治理机制, 使 OKOK 持有者能够通过将其令牌质押在指定的产品中获得投票权。

●储备

储备 OKOK 将被分配用于未来的计划和支持社区、营销、交易所费用和长期流动性。

●激励

可以通过 DAPP 质押 24 小时即可获 OKOK 收益激励。后期, OKOK 也将会用于其他更多游戏收益激励。

●充值提现

OKOK 可通过平台进行普通的充值提现操作。

●铸造

在由 OKOK 所发布或支持的游戏或其他生态内, 持有 OKOK 代币的用户可以根据其规则进行 NFT 资产的合成, 并从中获得合成 NFT 资产带来的长尾收益。

6.2 OKOK 产出规则

50 亿产出规则

- 1.持有 OKOK 通过 DAPP 质押 24 小时即可获 OKOK;
- 2.最低质押 1W 枚, 最高质押 50W 枚, 质押时间结束后 1 小时内未赎回, 则 HETDTERSE 自动进行下一轮质押;
- 3.每轮质押结束后, 可获得质押量 1.5%奖励;



4.分享用户质押 OKOK 每轮可以获得用户收益的 10%;

5.团队奖

去除一个大区，其余业绩算小区

会员级别	小区质押量	收益
V1	50 万枚	领取伞下会员收益的 5%
V2	200 万枚	领取伞下会员收益的 10%
V3	500 万枚	领取伞下会员收益的 15%
V4	1000 万枚	领取伞下会员收益的 20%
V5	3000 万枚	领取伞下会员收益的 25%
V6	5000 万枚	领取伞下会员收益的 30%
V7	1 亿枚	领取伞下会员收益的 35%

平级奖励：领取团队收益的 10%

6.3 OKOK 上线交易平台





7.0 OKOK 团队介绍

7.1 核心团队

Tom , CEO



Tom 在 OpenView Venture 开始了他在技术行业的早期职业生涯。随后, 他加入 3D 技术的全球化 IT 公司 UNIGINE, 迅速晋升为一名投资经理, 并积极参与新技术领域投资和融资活动。在创立 THE STAR DIMENSIONAL Studio 之前, Tom 是 Battery Ventures 的副总裁, 为公司带来价值 1.4 亿美元的利润。

Scott Kupor , COO



Scott Kupor 是 NCsoft 的投资合伙人, 他还负责公司运营的所有运营方面。在加入 NCsoft 之前, Scott 在惠普担任副总裁兼软件即服务总经理。Scott 于 2007 年作为 Opsware 收购的一部分加入惠普, 在那里他担任客户解决方案高级副总裁。在此职位上, 他负责全球客户互动, 包括专业服务、售前技术和客户支持。Scott 在公司成立后不久就加入了 Opsware, 并担任过多个执行管理职位, 包括财务规划副总裁和企业发展副总裁。

John Den , 首席高级开发人员



John 是 THE STAR DIMENSIONAL Studio 的首席开发人员, 负责监督公司的整体技术开发、实施和部署。在创立 THE STAR DIMENSIONAL Studio 之前, John 曾经在 Sky Mavis 与 NCsoft 等公司的一员, 负责监督全球热门多人游戏的开发。



Peter Levine , CFO



Peter Levine 是风险投资公司 Andreessen Horowitz 的普通合伙人，他专注于企业投资。他曾担任 Citrix 数据中心和云部门的高级副总裁兼总经理，负责收入、产品管理、业务发展和战略方向。Peter 于 2007 年通过以 5 亿美元收购 XenSource 而加入 Citrix，并担任 CEO。

7.2 开发小组



Satish Talluri



Justin Kahl



John Garcia



Vijay Pande



Sriram Krishnan



Julie Yoo



Mason Hall



Kristina Shen



Justin Larkin



8.0 OKOK 战略发展

8.1 战略规划

•启动期

OKOK 已完成初期工作，将对整个商业逻辑的闭环进行有效测试及部分应用，并依据计划将小范围地预热市场，测试社区和节点的接受度。

•发展期

OKOK 的全球化市场、社区、节点、核心技术，都会随着 OKOK 进行深度发展，其生态代币 OKOK 将深入推进挖矿、质押、提供流动性等应用，受益每一位参与的用户。

•商业期

围绕社区用户的增长，以及生态服务布局，实现一个良性循环、双向激励、自我净化的生态社区，持续创造高收益的价值平台。

8.2 发展路线

2023 年 Q2，项目讨论并立项

2023 年 8 月，正式开始 OKOK 平台的搭建

2023 年 9 月，正式开始首款链游《浩淼星空：银河大战》的开发

2024 年 Q1，与多家知名机构达成战略合作

2024 年 Q2，OKOK 全生态系统完成搭建，开始测试

2024 年 8 月，OKOK 平台试运营，并开始节点的招募

2024 年 9 月，OKOK 代币发射上线 XT.COM 交易平台

2024 年 11 月，OKOK 代币发射上线 MEXC Global（抹茶）交易平台



2025 年 1 月，OKOK 代币发射上线 Gate.io (比特儿) 交易平台

2025 年 Q1，平台首款自创大型链游《浩淼星空：银河大战》正式上线

2025 年 Q1-Q2，OKOK 代币陆续发射上线 Bitget、OKX、Binance 等交易平台

2025 年 Q3-Q4，平台进行第二款链游的开发

2026 年-2028 年，平台陆续搭载不同类型的链游，打造超级商业应用元宇宙链游分发社交平台



9.0 免责声明

请仔细阅读此免责声明部分，如果您对应当采取的行动有任何疑问，您应当咨询您的法律顾问、财务顾问、税务顾问或其他专业顾问。

(1) 本白皮书中所载的信息可能并不全面，并不暗含任何合同关系要素。

(2) 本白皮书中的内容对 OKOK 成长价值生态不具有约束力，可能随着项目不断研发而变化。

(3) 本白皮书不构成投资、法律、税务、监管、财务、会计或其他方面的建议，并不旨在为购买 OKOK 的交易评估提供唯一的依据。本白皮书中的任何内容不被视为构成任何类型的招股说明书或投资邀请，如果任何司法管辖区的法律法规禁止或以任何方式限制涉及或使用数字货币的交易，则本文档并不是依据该等法律法规而编制，不受该司法管辖区的法律法规限制。

(4) 本白皮书中包含的若干陈述、估计和项目规划商业信息被视为前瞻性陈述或信息。此类前瞻性陈述或信息涉及已知或未知的风险和不确定因素，可能会导致实际事件或结果与此类前瞻性陈述或信息中暗示或明示的估计或结果存在重大差异。

(5) OKOK 以及其他数字代币资产持有人不得向适用法律法规禁止或以任何方式限制交易数字货币的国家或地区。各潜在 OKOK 购买者的责任是要确定购买者在其所在的司法管辖区是否能够合法购买 OKOK 以及其他数字代币资产，以及之后购买者是否可以在任何特定司法管辖区内向其他购买者转售 OKOK。请个人或者组织在购买 OKOK 和其他虚拟数字资产时先仔细阅读项目免责声明提示，谢谢合作！