



「全球首家区块链游戏垂直领域交易所」

BIT.GAME

项目白皮书

BIT GAME基金会
2018年3月

W H I T E P A P E R

DESCRIPTION OF THE PROJECT

联系我们：

基金会：foundation@bit.game

社区及技术：community@bit.game

版权声明：

此文档著作权归 BIT GAME Foundation 所有，严禁抄袭，如需转载，请注明出处。

BIT GAME Foundation 保留所有通过法律手段保护本文档知识产权的权利。

内容摘要：

2017 年，加密货币及区块链迎来了爆发式增长，资本的涌入带来了市场空前的繁荣。透过表象看本质，现在的区块链生态急需有效应用场景来落地。游戏作为互联网变现的重要力量，成为区块链项目落地的正确选择。

在目前阶段，区块链游戏的落地依然面临着价值流通渠道不通畅及技术支持不完备两大痛点，BIT.GAME 将帮助区块链游戏在价值兑现及技术实现上进行突破。

BIT.GAME 是全球首家区块链游戏垂直领域交易所，也是一家与用户共同成长的交易所。不仅拿出 30% 的 BGX 构建 PoC 矿池分享给游戏用户及交易用户。还将通过双重回购计划与所有 BGX 的所有者一同分享交易所成长的收益。

BIT.GAME 通过已有的技术积累打造出为区块链游戏服务的 BIT.GAME SOLUTION，一方面能帮助区块链游戏 CP 解决区块链方面的技术支持难题，另一方面无缝对接 BIT.GAME 区块链游戏交易所，快速实现游戏的价值流通，促进区块链游戏健康有序发展。

目录

1.	项目背景.....	2
1.1	区块链爆发式发展后面临应用落地的难题.....	2
1.2	游戏已经成为互联网变现的核心力量.....	3
1.3	游戏将成为区块链项目落地的正确选择.....	3
1.4	区块链游戏的机遇.....	3
1.5	区块链游戏的形态.....	3
1.6	区块链游戏的进化.....	4
2.	区块链游戏的痛点.....	4
2.1	价值流通.....	4
2.2	技术支持.....	4
3.	BIT.GAME 区块链游戏交易所介绍.....	5
3.1	全球首家区块链游戏垂直领域交易所.....	5
3.2	为交易所提供技术支撑的 BIT.GAME SOLUTION.....	6
3.3	为交易所提供产品支持的 BIT.GAME PLATFORM.....	6
3.4	下一代去中心化交易所 BIT.GAME AIDEX.....	7
4.	发展线路图.....	7
5.	通证兑换.....	8
5.1	发行目的.....	8
5.2	发行计划.....	8
5.3	通证分配.....	8
5.4	团队通证锁定计划.....	8
5.5	通证兑换后的使用计划.....	8
6.	团队介绍.....	9
6.1	核心团队.....	9
6.2	特别顾问.....	10
6.3	战略顾问.....	10
7.	基金会和社区.....	13
7.1	基金会.....	13
7.2	社区建设.....	13
8.	免责与风险声明.....	14

1. 项目背景

1.1 区块链爆发式发展后面临应用落地的难题

2017 年是区块链发展的爆发之年，区块链技术在各行业落地，开始了新的发展历程。以 Coinmarketcap 的统计数据，2018 年 2 月 16 日的全球区块链资产在市场上流通的数字通证种类超过 1500 多种，总市值高达 9000 亿美元，流通市值超过 5000 亿美元。资本的涌入给市场带来了空前的繁荣，但是通过市值的表象，我们却能发现，诸多数字通证却面临着应用落地的难题。在区块链未来世界

真正到来之前，2018 年的区块链行业还需要再进一步，寻找更快更有效的应用来帮助区块链技术落地。

1.2 游戏已经成为互联网变现的核心力量

2017 年全球游戏市场收入规模达 1160 亿美元(Newzoo 数据统计，比 2016 年取得 10.7% 的同比增长。其中手游类占比 43%，达 504 亿美元，同比增长达 23.3%；PC 游戏收入 323 亿美元，占 28%。随着游戏市场整体规模的高速增长，付费购买道具已经成为游戏市场收入的最重要组成部分。2017 年腾讯、Facebook 等公司市值继续增长，由游戏收入所贡献的公司市值也远超万亿美元。如今，游戏已经成为和搜索引擎、电子商务并列的互联网变现的核心力量。

1.3 游戏将成为区块链项目落地的正确选择

回顾国内外互联网行业的发展，也经历快速发展-泡沫破裂-缓慢复苏-价值认同等多个阶段。但是能经历了 20 年多年发展并成为互联网行业巨头的科技企业无一不是找到了互联网流量变现的方式。

2017 年，全球游戏玩家超过 22 亿人，如果能通过区块链游戏建立起一个庞大的区块链应用场景，那么不仅现在诸多区块链项目数字通证的价值能够得到支撑，还能发掘更大的想象空间。

游戏本身也是数据化最深的行业，其自身也有通过区块链来确保游戏数据不被篡改，通过社区聚合游戏用户，发行 Token 实现社区激励的需求。因此可以预见，2018 年，区块链游戏将成为区块链项目落地的正确选择。

1.4 区块链游戏的机遇

区块链游戏将联结起两个市值万亿美元的生态，区块链作为下一代价值互联网业态和基础解决方案，将会给游戏商业模式带来根本性的变革。现在游戏行业的竞争已然进入深水区，流量平台反而成了现在游戏行业的最终赢家。随着区块链技术在游戏行业的渗透，游戏的商业价值也将重塑。

1.4.1 下一代游戏的商业模式



图 1:游戏商业模式演变过程

第一代游戏商业模式靠卖许可+卖点卡，并没有对客户进行差异化运营，这是一种相对公平但是落后的商业模式。

如《魔兽世界》、《EverQuest2》、《Halo》等

第二代游戏商业模式靠免费模式引流+卖道具，对客户进行差异化运营，有钱的玩家多花钱，少花时间；没钱的玩家可以不花钱，多花时间；这也就导致现在洗流量方式盛行，推广成本越来越高。

如《热血传奇》、《征途》、《部落冲突》等

下一代游戏商业模式靠社区共赢，玩家加入游戏社区建设不仅不需要付费还可以获得游戏通证作为奖励。同时，投资者、开发者、玩家无论是有钱的还是没钱的都需要共同维护游戏社区的有序发展，从而提升整个游戏社区的整体价值。每个角色都可以获得收益。

1.5 区块链游戏的形态

首先，区块链游戏将是一个基于玩家、开发者及投资者的去中心化自治社区。社区的交易、自治等行为都将源于区块链游戏所发行的数字化通证(Token)。作为奖励，游戏开发者和投资者都会持有一定初始数量的Token，其余Token都将放入矿池由游戏玩家挖取。

其次，基于PoC贡献证明共识机制的挖矿将成为区块链游戏的标配，所有的玩家都可以通过自己的参与行为挖取Token，通过基于Token份额的投票决策从而获得区块链游戏的自治权。区块链游戏的所有收益也将根据所持Token数量分配给每位持有者。

Token是游戏里的唯一流通积分，所有的虚拟道具交易以及游戏收益分配也只会通过Token进行。

1.6 区块链游戏的进化

由于目前区块链主链的技术限制，并不具备直接将游戏资产、数据、内容同时转移至区块链上的条件，因此区块链游戏将会按照以下三个阶段逐步进化：

1.6.1 第一阶段 数据映射

游戏经济系统通证化，即让游戏资产与Token建立映射。游戏玩家的绝大多数行为，包括游戏数据的交互与修改都是在中心化的游戏服务器上进行的。只有在玩家对其游戏资产进行提取、存放、交易等行为时，才会对这些游戏资产所映射的Token进行提取、存放、交易等操作。

此阶段的区块链游戏也是目前最容易实现的一种区块链游戏形式，也是BIT.GAME的重点服务对象。

1.6.2 第二阶段：数据去中心化

将游戏数据从链下转移到链上，但是游戏玩法、游戏系统等数据交互中心依然是中心化的，这样可以保证游戏数据在存储过程中是无法被篡改的。

区块链用户所熟知的以太猫游戏仅仅是实现了这一阶段区块链游戏的部分功能，在游戏性方面依然有很大的发展空间。

1.6.3 第三阶段：内容去中心化

游戏内容的完全去中心化，不仅仅包括游戏资产和游戏数据；游戏玩法和游戏系统也是通过高级的智能合约来予以实现。玩家可以和开发者一同创造新的内容。

2. 区块链游戏的痛点

2.1 价值流通

游戏通证(Token)在游戏中是具有使用价值的，游戏用户的增长会带来Token价值的快速提升。按照现在的数字货币交易所标准，区块链游戏Token由于存在社区规模较小，受众单一等诸多问题而无法进入交易所交易。同时，交易所的高额入场费也是区块链游戏社区所难承受之重。

所以无论投资者、开发者、运营者，还是玩家，都会面临一个难题：整个游戏的经济基础——Token需要变现和交易。

即使少部分区块链游戏经过了漫长的等待以及缴纳高昂的入场费用进入一些综合性数字货币交易所，也会遇到交易所流量不足，成交难的问题：现在的交易所，也在面临着流量的争夺，除了个别大交易所以外，只能做一些价格竞争，服务品质的竞争。对交易的用户做不到有效聚合，从而导致某些交易品种成交难。

2.2 技术支持

当前区块链游戏的发展还处于初级阶段，行业还面临着技术支持难与价值流通难两个痛点。区块链行业人才匮乏，人才成本俨然跃升至技术行业第一，缺乏人才和技术的加持，游戏 CP 转型区块链游戏举步维艰。

优秀的游戏内容及社区，并不会限定于某一家公有链。类比现在移动游戏会发布 iOS、Android、及 Win10 等多版本一样，区块链游戏一样会寻求接入多条公有链，让更多的玩家参与游戏内容及社区建设。这就要求游戏在研发阶段，能解决诸多公有链上资产发布及交易流通等技术问题。目前来看，尚无公有链专门为区块链游戏资产交易提供完备的开发接口。同时做好多公链版本的开发和维护更是难上加难。

3. BIT.GAME 区块链游戏交易所介绍

3.1 全球首家区块链游戏垂直领域交易所 BIT.GAME EXCHANGE

为了解决区块链游戏价值流通难的痛点，BIT.GAME 首先致力于定位于区块链游戏垂直领域交易所的建设，以流通为核心与全世界的游戏开发者一起共建区块链游戏生态，重塑整个游戏链条的价值。

3.1.1 与用户一同成长的交易所

BIT.GAME 始终追求与生态用户及合作伙伴的共赢，不仅拿出平台 Token 总量的 30% 作为 PoC 矿池奖励游戏链条及交易链条上为 BIT.GAME 发展做出贡献的普通用户；而且还遵从 BIT.GAME 社区的管理原则，允许 BGX 持有人对 BIT.GAME 项目发展的重要决策点进行投票；并通过持续的回购来分 BIT.GAME 发展的红利。

3.1.2 基于 PoC 贡献证明共识的挖矿机制

PoC(Proof of Contribution)贡献证明共识是一种根植于社区的共识机制。BIT.GAME 社区将会根据贡献大小动态并持续调整激励机制，确保整个社区在公开透明的激励下不断发展。

3.1.2.1 游戏挖矿(IOU)

BIT.GAME 将面向所有游戏开放挖矿功能，用户可以基于 PoC 贡献共识机制在已经接入 BIT.GAME 挖矿 SDK 的游戏中挖取 BGX，并可以在 BIT.GAME 交易所上进行交易。

游戏挖矿功能是 BIT.GAME 流量获取的核心

游戏用户与区块链用户有很多相同点：年轻，并且愿意接受新鲜事物。挖矿功能，既可以让游戏用户接触到区块链的门槛，也让区块链用户参与建设游戏社区，同时成为 BIT.GAME 区块链游戏通证交易所的用户。由此 BIT.GAME 将建立起三者相互转化的平台，扼守住区块链游戏的流量入口。

3.1.2.2 交易挖矿(IOU)

BIT.GAME 的用户不仅可以通过游戏行为挖取 BGX，在 BIT.GAME 交易所中交易行为同样可以基于 PoC 贡献证明共识机制从矿池中挖取 BGX。

交易挖矿功能是 BIT.GAME 成交增长的核心

通证交易链条中的各方，如普通用户(买/卖)、代理商、项目方、做市商都会根据其在交易所成交额中贡献的多少来获取所对应的 BGX。

通过游戏及交易挖矿挖矿，BIT.GAME 将与广大游戏用户和交易用户的各方共同分享交易所成长所带来的红利，实现多方共赢。

3.1.3 双重回购机制

第一阶段：

BIT.GAME 交易所将拿出每年手续费净收入（扣除成本费用）的 50%用于回购 BGX 并销毁。回购明细确保公开透明，直至剩余流通总量为 BGX 计划发行总量的 50%为止。

第二阶段：

在第一阶段回购目标完成后，BIT.GAME 交易所将持续拿出每年手续费净收入（扣除成本费用）的 30%用于回购 BGX，该阶段回购明细依然确保公开透明，回购所得 BGX 用于补充矿池，确保挖矿产出在一个合理的水平线之上。

3.2 为交易所提供技术支撑的 BIT.GAME SOLUTION

为了解决技术支持不完备的痛点，BIT.GAME 和 Achain、Matrix AI Network、TrustNote、GCS 等战略合作伙伴一同创建区块链游戏发展实验室(BGDL)，共同研究基于新一代公链的区块链游戏开发平台，实现区块链游戏的快速移植，解除游戏开发商(CP)的后顾之忧。

BIT.GAME 通过已有的技术积累打造出为区块链游戏服务的 BIT.GAME SOLUTION，一方面能帮助区块链游戏 CP 解决区块链方面的技术支持难题，另一方面无缝对接 BIT.GAME 区块链游戏交易所，快速实现游戏的价值流通，促进区块链游戏健康有序发展。

3.2.1 链下流通方案(IOU)

全球 22 亿游戏用户，如果在玩游戏前能跨过区块链的技术基础，如数字钱包的安装；区分及管理好公钥、私钥；数字通证的购买和转账；这个教育成本无疑是巨大的。游戏行业也不会在这个方面投入更多的精力。因此，对于处于数据映射阶段的区块链游戏而言，BIT.GAME 所提供的基于 IOU 的链下流通方案将能有效帮助区块链游戏 CP 规避游戏用户门槛的问题。游戏用户可以很方便的在游戏中实现游戏 Token 的流通。通过经济的流通来促进游戏玩家进一步学习和了解区块链技术特性。

3.2.2 公有链接入解决方案

BIT.GAME 的多公有链接入解决方案可以帮助区块链游戏 CP 及社区无需过多关心区块链底层技术的实现，而是更加专注于游戏内容的建设。通过本方案可以快速实现在 Ethereum、Qtum、Neo、Achain、TrustNote、GCS、Matrix AI Network 等公有链上的资产发行。

3.2.3 多公有链接入解决方案

BIT.GAME 相信，一个优秀的游戏内容及社区，并不会限定于某一家公有链。类比现在移动游戏会发布 iOS、Android、及 Win10 诸多版本一样，区块链游戏一样会寻求接入多条公有链，让更多的玩家参与游戏内容及社区建设。

BIT.GAME 的多公有链接入解决方案将协助游戏社区解决多公有链上的资产发行，资产流通，资产交易等诸多难题，成为游戏发展的重要助力。

3.3 为交易所提供产品支持的 BIT.GAME PLATFORM

BIT.GAME 的发展更加离不开优秀游戏开发者及社区的支持。BIT.GAME 不仅会设有区块链游戏专项投资基金，用于投资区块链游戏，接入 BIT.GAME

交易所进行交易，为 BGX 持续不断的增加价值。还将通过 BIT.GAME PLATFORM 帮助游戏开发者及社区吸引游戏用户和股权投资资本。

3.4 下一代去中心化交易所 BIT.GAME AIDEX

3.4.1 集成钱包(Integrate Wallet)和轻量级游戏内钱包(Lite In-game Wallet)

为了进一步满足游戏用户管理游戏资产的需求，BIT.GAME 将与 BGD L 共同研发集合诸多公链特性的集成钱包，用于综合管理游戏类 Token。

同时也向区块链游戏 CP 及社区提供轻量化游戏内钱包解决方案，促进区块链游戏技术的进一步发展。

3.4.2 基于 AI 的去中心化交易所

BIT. GAME 将与基于人工智能与区块链技术的 Matrix AI Network 一起，共同建设下一代去中心化交易所 AIDEX。该类型交易所将具备如下特性：

- 超高并发性能
- 基于链下撮合的跨链交易
- 基于人工智能的交易撮合算法
 - 动态撮合
 - 最大交易环路
 - 最低交易成本

BIT.GAME AIDEX 将寻求去中心化与用户体验的最佳结合点。在安全、透明的基础上，不断优化用户体验，包括较低的用户成本；足够的交易深度；充足的流动性等等。

4. 发展线路图

共识阶段

2017.10 BIT.GAME 立项

2018.03 发布官网及白皮书

2018.04 首次 BGX 通证发行

建设阶段

2018.05 BIT.GAME SOLUTION 1.0 开始接入游戏

2018.06 BIT.GAME EXCHANGE 1.0 正式上线

2018.06 基于 PoC 的挖矿系统开放接入

2018.08 BIT.GAME PLATFORM 1.0 正式上线

发展阶段

2018.10 BIT.GAME SOLUTION 2.0 开始接入游戏

2018.12 BIT.GAME EXCHANGE 2.0 上线

2019.02 BIT.GAME 集成钱包上线

2019.04 BIT.GAME AIDEX 上线

5. 通证互换

5.1 发行目的

BIT.GAME 交易所通过面向全球投资者筹集项目持续开发以及全球化运营所需的数字资产，所筹集的数字资产会按照计划比例持续投入 BIT.GAME 交易所的研发、团队建设，并在游戏行业进行生态链的繁荣和推广。

5.2 发行计划

计划发行总量为 100 亿枚符合 ERC20 标准的 BGX，其中 40%即 40 亿枚通证用于通证互换。

5.3 通证分配

比例	分配方案	明细
40%	通证互换	通证互换所得主要用于 BIT.GAME 交易所的开发、市场、运营等，以及生态的扶持
30%	PoC 矿池	用于基于 PoC(Proof of Contribution)贡献证明共识下的游戏挖矿及交易挖矿奖励
15%	团队持有	用于奖励在 BIT.GAME 建设中做出贡献的创始团队、技术开发团队和顾问团队
15%	社区基金	用于长期运营推广及游戏落地支持,以及奖励为 BIT.GAME 交易所宣传和推广做出贡献的社区成员

5.4 团队通证锁定计划

半年期锁定：团队通证总量的 10% (1.50 亿枚 BGX)

一年期锁定：团队通证总量的 15% (2.25 亿枚 BGX)

两年期锁定：团队通证总量的 20% (3.00 亿枚 BGX)

三年期锁定：团队通证总量的 25% (3.75 亿枚 BGX)

四年期锁定：团队通证总量的 30% (4.50 亿枚 BGX)

5.5 通证互换后使用计划

■ 交易所持续开发：30%

用于完善整个项目的易用性、安全性和普适性。包括数字通证交易所、区块链游戏解决方案及区块链游戏孵化平台的持续开发及运维，以及优秀产品、运营、市场、技术人员的招募，现有团队成员提供奖励、研发经费等。

■ 生态扶持：20%

用于区块链游戏产品的扶持；并独占这些游戏内部的交易所入口。从侧翼建立 BIT.GAME 项目相对后来者的竞争优势。

■ 市场推广：20%

用于 BIT.GAME 项目的品牌建设和运营推广，包括但不限于针对传统游戏、区块链游戏行业持续不断地推广和普及，确保 BIT.GAME 项目快速获得市场认可，迅速积累交易用户。

■ IDC 及安全性：5%

BIT.GAME 项目会在安全性方面不断持续投入，使得 BIT.GAME EXCHANGE 始终成为快速、稳定、安全、可靠的数字通证交易平台选择。

■ 合规性管理：5%

BIT.GAME 项目将设立专门的法律、财税等风险预算，一方面不断健全自身的法务、财务、审计等流程体系；另一方面确保在开展业务的同时符合各类法律法规的监管要求。


■ 储备金和应急资金：20%

用于应对各种突发状况。

6. 团队介绍

6.1 核心团队

	<p>Eric Sun Founder&CEO 互联网连续创业者。清华大学硕士，前掌玩科技 CEO，比特币分叉币顾问，曾供职于完美世界，法国电信研发中心。资深游戏开发者，区块链专家。</p>
	<p>Kelvin Wong Co-Founder 10 年全球交易平台与游戏产品运营经验，曾打造东南亚地区最受欢迎的游戏平台，区块链技术爱好者。毕业于北京大学。</p>
	<p>Qing Zhang Co-Founder 前火币网风控部经理。09 年海外留学归国后，长期担任国内某城商行支行副行长。拥有丰富的内控审计经验。资深区块链爱好者。</p>

	<p>Sean He Co-Founder</p> <p>中欧国际商学院 EMBA，本科毕业于南京大学，北京大学硕士。15 年通信与传媒公司高级管理经验，有多次成功创业经历。</p>
---	---

6.2 特别顾问

	<p>Hunter Gao 高级安全顾问</p> <p>FIRST(Global Forum of Incident Response and Security Teams)会员，就职于全球领先的通信技术公司，知名安全专家。将负责 BIT.GAME 交易所的安全防护系统架设。</p>
	<p>Jefferson Chen 独立董事</p> <p>金沙江创业投资基金合伙人，长期专注于互联网、人工智能、金融科技和企业服务方面的投资。将协助提高 BIT.GAME 的运作水平并监督重要决策。</p>

6.3 战略顾问

	<p>Rong Chen 亦来云创始人</p> <p>亦来云创始人、策划人，亦来云基金会理事长。陈榕是清华大学计算机系七七级学生，先是在美国伊利诺伊大学研究了七年操作系统，随后又在微软总部八年参与了 Windows 操作系统底层模块的开发，回国后一心做操作系统苦熬十七年。2017 年 5 月，作为联合创始人参与策划成立亦来云(Elastos)基金会，支持亦来云——区块链驱动互联网项目。</p>
---	--

	<p>Feng Han 亦来云合伙人 韩锋，清华大学博士生，比特币基金会终生会员，曾任清华大学十五规划重点课题“基于网络(大数据)的创新人才评价和选拔”项目负责人，美国甲骨文教育基金会中国合伙人。</p>
	<p>Ian Maddison 欧洲区块链协会主席 Ian has been a part of the IT industry for over 45 years both in the UK and internationally. He has advised many blue chip organisations such as Vodafone, Centrica, BBC, Channel 4, the UK Government, Orange, Ericsson, American Express and J.P. Morgan, as well as many smaller organisations. After studying Chemistry at Brighton University, he worked as an Analytical Development Chemist with Beecham Pharmaceuticals (now part of GSK) before transferring into the computer industry. He then spent twenty years in the Middle East working in a variety of roles in the investment, IT and commercial fields. He was also an advisor to the Saudi Royal Family. He lives near London with his family. Fun fact: He has interviewed many top film stars at premieres in London as part of a celebrity film channel he and his wife established in 2007.</p>
	<p>汪东风 云游控股董事长兼 CEO 云游控股为香港上市公司(HK:00484),也是全球领先的移动游戏及网页游戏公司。</p>
	<p>Jacob Sun 先知资本创始人 先知资本(AWARE)是全球首家区块链通证管理平台，专注于投资优质区块链项目。</p>

	<p>Owen Tao Matrix CEO Matrix AI Network 项目创始人，区块链项目专家。</p>
	<p>Jeff Zhou TrustNote CEO TrustNote 项目创始人，区块链技术和芯片研发专家。</p>
	<p>Steve Deng MATRIX 科学家 清华大学副教授</p>
	<p style="text-align: center;">法链实验室 RegChain</p> <p>法链实验室于2018年3月15日在北京成立,是中国首家专注于大数据、区块链、监管科技为代表的金融科技政策法律研究和商业实践探索的研究实践机构。实验室由中国人民大学大数据区块链与监管科技实验室主任杨东教授指导,汇集全球大数据、区块链、监管科技权威专家,聚焦大数据和区块链政策法规、发展规律、风险管控、业务规范、技术创新应用等核心问题及其在监管科技中的前瞻性研究实践。</p> <p>实验室通过研究报告、丛书出版、行业培训、行业联盟、产学研合作等多种形式,为大数据区块链从业者、投资者和监管层提供实践经验和智力支持,打造大数据区块链科研与应用的第一服务平台,为行业健康发展探索创新路径,为监管政策制定提供重要参考。</p>

7. 基金会和社区

BIT.GAME 创新性地引入一个双核治理的运营架构，双核分别是 BIT.GAME 基金会及 BIT.GAME 自治社区，BIT.GAME 基金会负责整个项目的开发、运营、应用落地、对外资源合作、商业推广、资金监管及使用等工作，BIT.GAME 自治社区负责自行治理及运营整个 BIT.GAME 社区及生态，同时监督 BIT.GAME 基金会的运作情况，以及在未来对 BIT.GAME 的关键走向作出基于共识的决策。

7.1 基金会

BIT.GAME 基金会（以下简称“基金会”）成立于新加坡，为符合当地法律法规设立的非盈利性公司。基金会致力于 BGX 数字货币及区块链底层技术、智能合约、共识算法等的发展及研究，以及发行后督促团队成员根据路线图逐步实现 BIT.GAME 区块链游戏通证交易所的搭建。基金会将通过制定良好的治理结构，按照白皮书的要求帮助管理兑换的加密货币的使用情况。

7.1.1 组织构架

基金会组织架构主要由决策委员会、财务和市场及公共关系委员会、风险控制委员会组成。

7.1.2 决策委员会

决策委员会为基金会最高权力机构

决策委员会由基金会主席、核心开发人员等组成，每期任期为二年，任何决策事项需经 1/2 以上成员同意方能通过。

决策委员会决策事项包括如下：

- 修改基金会治理架构；
- 任免执行负责人及各职能委员会负责人；
- 制定重要决策；决策委员会成员在任期内的任免，如成员违反职能范围、法律、行政法规、主动辞职等。

7.1.3 财务部

负责项目资金的运用和审核、开发人员薪酬管理、日常运营费用审核等；目前日常的账务处理暂时外包给第三方。

7.1.4 市场及公共关系部

负责对外公告管理，若发生影响基金会声誉的事件，经内部审核评估后，统一由市场及公共关系进行公关回应。

7.1.5 风险控制部

风险控制部主要由三部分专家组成：知识产权专家、投资管理专家以及法律专家。专家按照各自所长，从多方面对 BIT.GAME 交易所的风险进行控制，从而保证交易所的健康发展。

7.2 社区建设

BIT.GAME 的团队认为，一个真正去中心化的平台和生态，需要由一个去中心化的社区来维护、管理以及提供源源不断成长的动力。

7.2.1 为什么需要一个去中心化的社区？

传统的中心化管理的社区，绝大多数的成员只会是社区的旁观者，或者只能分享社区的一小部分利益，由于社区的未来掌握在少数人手里，所以绝大多数人并不会发自内心地为社区做出自己的贡献。而在去中心化的社区中，每个人都变成了社区生态的主人，每个人可以对社区的发展做出自己的贡献，或是促使社区

向更好的方向进化，同时，个人的贡献必然会与收益正相关，在共识机制的秩序维护下，这一切的一切都将促进社区向一个更健康的方向发展。

7.2.2 如何建设一个去中心化的社区？

首先是价值观的统一。价值观回答的是“方式”的问题，也就是说，去中心化后，并非意味着社区本身不再影响每一个参与者，而是要启动社区价值观导向的力量来让社区的每一个参与者对社区形成积极的影响。

而维持社区价值观的统一，主要来自于社区自身的奖励贡献及共识机制，社区的所有重要决策，都由社区的共识机制来决定，每个人的趋利主义在共识机制下，会将社区引导向更符合社区整体利益需求的方向，同时奖励贡献的机制会促进绝大多数人积极地为社区贡献自己的力量。

7.2.3 BIT.GAME 去中心化社区

BIT.GAME 的社区会建设在 BIT.GAME 的生态体系之中，作为 BIT.GAME 生态中不可或缺的一个组成部分和动力来源。

BIT.GAME 的社区事实上是一个双层的分布式管理机制：网络层和用户层。首先社区管理者会通过整个社区的共识机制来进行投票选举，也就是用户层的投票，管理者可以连任，但是在共识投票通过的前提之下。在整个投票过程中，网络层会对投票过程进行监控和分析，避免选举中制造多个私人节点刷票的舞弊情况。与此同时，网络层还实时监控整个社区的运行状况，网络层和用户层均有权利对社区的管理者提出弹劾或者对社区的制度提出修改意见，当然提出改变的提议本身，需要经过各层的共识达成才可生效。

同时在 BIT.GAME 社区中，任何对社区有益的贡献都将受到奖励，在 BGX 发行初始，即划分出 15% 的 BGX 来奖励社区。如果是多人做出贡献，那么也将依据 PoC 的机制对贡献者按照贡献比例进行奖励。整个社区的激励机制是正向的、健康地、有助于 BIT.GAME 长久发展的。

8. 免责与风险声明

本白皮书仅限于用户对 BIT.GAME 项目及 BGX 兑换的说明，为基金会及交易所发起人共同制定，并不构成对交易所及 BGX 的专业意见；本白皮书中的内容不构成任何承诺及保证；亦不作为对白皮书所描述事项任何合法及合规性承诺，本白皮书不作为对 BGX 进行兑换的协议组成；本白皮书中的信息或分析不构成任何决策或建议，请读者自行对行业及本白皮书中描述的商业模式的可行性、合理性及合法性自行决策，本白皮书不组成也不理解为提供任何兑换行为，或任何与兑换相关的邀约邀请，也不构成任何形式上的合约或者承诺。

意向兑换人若自行决策后进行兑换，应当完全接受该等风险，并愿意自行为此承担一切相应结果或后果。基金会及交易所发起人明确表示不承担任何参与币安项目造成的直接或间接的损失，包括但不限于：

- 因为用户交易操作带来的经济损失
- 由个人理解产生的任何错误、疏忽或者不准确信息
- 个人交易各类区块链资产带来的损失及由此导致的任何行为

BGX 是一个交易所平台使用的加密 Token。兑换 BGX 不是一种投资，我们无法保证 BGX 一定会增值，在某种情况下具有价值下降的可能，没有正确使用 BGX 的用户有可能失去使用 BGX 的权利，甚至可能失去他们的 BGX。基金会

及交易所发起人现向意向用户明确兑换 BGX 的风险，意向用户一旦参与即应当被认为明确知悉并完全了解以下风险：

■ 技术安全性风险

许多数字资产交易所因为安全性问题而停止运营。我们非常重视安全，但世界上不存在绝对意义上的 100%安全，例如：由于不可抗力导致的各种损失。我们承诺尽一切可能确保交易所的技术安全性。

■ 市场竞争产生的风险

交易所是一个竞争异常激烈的领域，有数千个团队正在计划并着手开发交易平台，竞争将是残酷的，但在这个时代，任何好的概念，创业公司甚至是成熟的公司都会面临这种竞争的风险。但对我们来讲，这些竞争都是发展过程中的动力。

■ 法律政策风险

由于加密货币及 Token 的发行具有极大的创新性，在全球范围内的绝大多数国家均具有法律空白，行业存在极大的法律及政策不确定性，因此交易所存在被认定为违法的可能性。

■ 价格波动风险

若在公开市场上交易，加密通证通常价格波动剧烈。短期内价格震荡经常发生。该价格可能以比特币、以太币、美元或其他法币计价。这种价格波动可能由于市场力量（包括投机买卖）、监管政策变化、技术革新、交易所的可获得性以及其它客观因素造成，这种波动也反映了供需平衡的变化。无论是否存在 BGX 交易的二级市场，BIT.GAME 项目的开发和运营团队对任何二级市场的 BGX 交易不承担责任。因此，BIT.GAME 项目团队没有义务稳定 BGX 的价格波动。BGX 交易价格所涉风险需由 BGX 交易者自行承担。