



# BLOCK GAME SQUARE WHITE PAPER

## 区块链游戏广场白皮书

BGS是个集合基于ETH、EOS等市面上  
主流公链开发的DAPP游戏分发平台



Version 1.0 (2018/10/26)

公众版



# 目录

一、概述 .....	01
二、项目背景 .....	02
2.1、区块链的发展 .....	02
2.2、区块链游戏的发展 .....	02
2.3、传统游戏和区块链游戏的对比 .....	03
2.4、区块链游戏的现状 .....	05
2.5、区块链游戏玩法 .....	05
2.6、区块链游戏和传统游戏的区别 .....	07
2.7、区块链游戏的发展趋势 .....	08
三、区块链游戏广场 .....	09
3.1、区块链游戏广场简述 .....	09
3.2、BGS业务逻辑 .....	09
3.3、BGS盈利模式 .....	11
3.4、BGS的超级流量生态 .....	11
3.5、区块链游戏广场的技术 .....	12
3.6、内容齐全易扩展 .....	12
3.7、中心化与去中心化 .....	13
3.8、全球合伙人 .....	13
四、BGS代币的分布 .....	14
4.1、BGS的总量与分配 .....	14
4.2、BGS挖矿的分配与权益 .....	14
五、时间线路图 .....	16
六、法律和免责声明 .....	17



## 一、概述

区块链游戏广场，即BLOCK GAME SQUARE，以下简称BGS。BGS是个集合基于ETH、EOS等市面上主流公链开发的DAPP游戏分发平台，并无缝衔接传统游戏玩家。以区块链游戏为载体，集区块链游戏平台、交易所、钱包、资讯等为一体的综合区块链产品。我们致力于把BGS打造成区块链界的腾讯和360（游戏DAPP的分发平台）。

BGS将服务于各种运营正常的区块链游戏，BGS将择优选择区块链游戏产品展示给游戏玩家，其中除了资深的区块链游戏玩家外，还将导入大量传统的互联网游戏玩家。BGS通过技术的实现和底层的架构，简化平台操作让普通游戏玩家摆脱区块链繁琐的流程和过高的门槛，体验到区块链游戏的曼妙之处。因此，BGS既是一个服务于游戏开发团队也是一个服务于游戏玩家的游戏平台。区块链游戏广场在性能、体验、安全性、选择性上都会有一个完美的提升。



## 二、项目背景

### 2.1、区块链的发展

比特币诞生之日起，区块链技术不断被人们提及和使用，并且正逐渐改变传统的金融和社会体系，以及财富分配。区块链技术推动了更多行业的发展和社会的进步，自2017年之后，区块链项目如雨后春笋般的蓬勃发展。

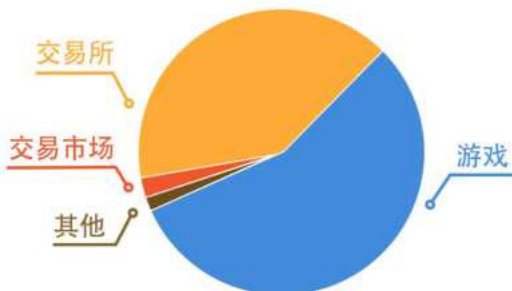
2018年5月，习近平总书记在两院院士大会上的讲话中指出，“以人工智能、量子信息、移动通信、物联网、区块链为代表的新一代信息技术将会加速突破应用。”中国和世界诸多国家一道自上而下都开始支持和推动区块链的发展。

作为底层平台，公有链能够推动整个社会进入“可信数字化”时代，真正开启“价值互联网”的新篇章。一方面，基于区块链的激励模式推进分享经济向共享经济升级，这完全符合创新、协调、绿色、开放、共享的新发展理念，是一种更高层次的新型平台经济；另一方面，基于底层公链的区块链应用也将迎来大爆发，DAPP时代即将来临。DAPP之于底层公链，就如同APP之于IOS和Android系统，未来可能会衍生出一个新的生态体系。DAPP中的APP Store和应用宝类重量级产品就有待被创新。

### 2.2、区块链游戏的发展

随着区块链的发展和进步，更多的人都意识到区块链游戏是区块链技术最好的落地应用之一，区块链游戏拥有广阔的发展前景。因此，有越来越多的项目方开始关注和投入到区块链游戏中，并开发出了自己的游戏产品，甚至一些出色的产品引起了行业的轰动。

DAPP中游戏占了大壁江山,区块链游戏成为了项目方和资本的首选。区块链的DAPP类型构成如下图：





2017年年底开始，一个季度就爆发了上百款区块链游戏。从云撸猫到二次元包罗万象，其游戏题材也是多种多样，包括十二生肖和名人、车辆、国家、版图等。其中主流的游戏玩法是：Hot potato（击鼓传花）、Ponzi（庞氏）、收藏交易和博彩等。最著名的当属以太坊猫，成为了继“王者荣耀”“吃鸡”之后的新宠，迅速引起了市场的关注。

2017年到2018年初主要是以ETH公链上开发游戏为主，也有一些国产的小圈子类区块链游戏。从2018年6月EOS主网上线后，基于EOS等的游戏也有了长足的发展。例如EOSBet。未来，随着主流公链的增加，区块链游戏的生态将会更加丰富。

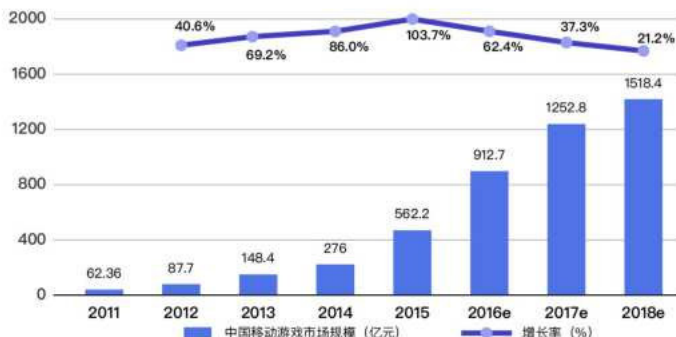
### 2.3、传统游戏和区块链游戏的对比

有数据显示，目前全球游戏玩家已超过22亿，付费用户超过10亿。而区块链游戏用户只有区区十万之众，但效益规模却十分惊人。因此，区块链游戏上升空间巨大。

传统游戏在人们心中依然占着很重要的地位，但也存在有许多弊端，例如：传统游戏同质化现象严重、大厂垄断，使行业逐渐走向发展瓶颈，游戏平衡遭破坏。传统游戏中在公平和公正方面被大家诟病。区块链本质就是从信息互联网向价值互联网的转变，是基于分布式记账的技术特点将对传统游戏产生颠覆性的变革，第一次让玩家除了游戏体验之外也更加重视在通证经济下的虚拟资产。因此，区块链游戏的发展潜力巨大。

目前区块链游戏DAPP从数量上以及流量上都得到了很好的增长，但是和传统游戏相比依然有较大增长空间。

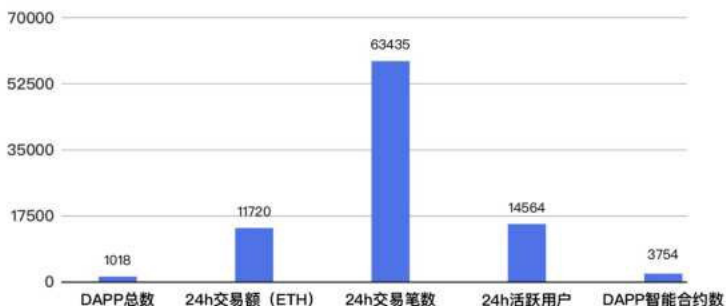
传统游戏移动端市场每年已达到上千亿规模。如下



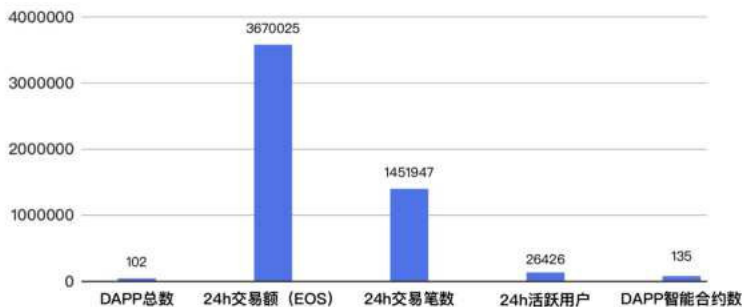


目前主流区块链公链上的游戏DAPP数量和每日活跃用户以及交易额，见下图：

基于ETH开发的DAPP数据

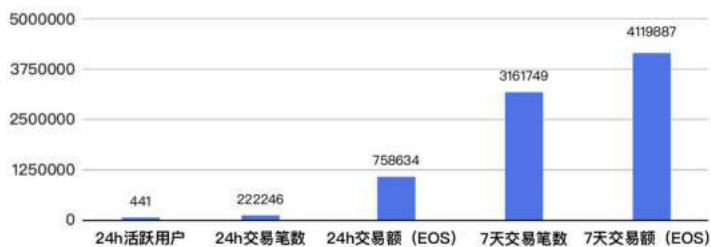


基于EOS开发的DAPP数据

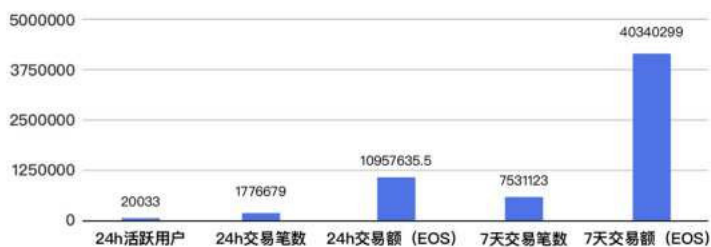


基于EOS开发的DAPP单品分析，见下图：

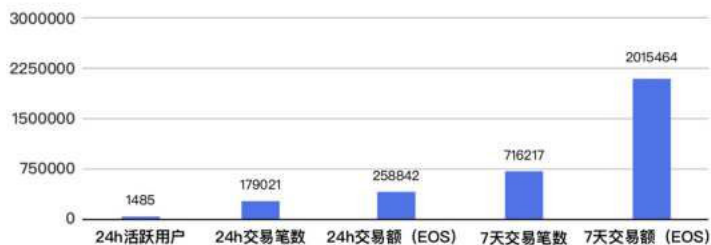
### EOSBet



### BetDice



### EOSPlay Lottery & Dice







## 2.4、区块链游戏现状

目前，区块链游戏虽然发展迅猛，但是还是属于起步早期，依然存在很多不足之处。其最主要的就是区块链游戏产品众多，但产品受众小，游戏种类缺乏对比，每个玩家不能很好的去选择哪个是最适合自己的。

区块链游戏都是基于不同的公链上开发的，玩家想玩这款游戏必须先去了解和熟悉这款公链并且需要持有该公链发行的代币。相对于传统游戏而言，其研究成本较高。

对于传统游戏玩家来说，习惯了直截了当的传统互联网游戏，如果想要去玩区块链游戏的话得先去了解和学习区块链相关知识，这对游戏玩家而言是一个壁垒和障碍。因此，会阻挡大部分传统游戏玩家。同样，由于区块链游戏的固有特性，造成区块链游戏在体验的时候有些生硬的特性必须遵守，从而也降低了游戏的可玩性和用户的黏性。因此，急需要一个平台能够解决这一现状。

## 2.5、区块链游戏玩法

养成：玩家在游戏中收集、培育特定的对象（角色或宠物等），并可进行繁殖和交易。

RPG（角色扮演）：玩家扮演虚拟世界中的一个或多个角色，角色独一无二且可成长、战斗或交易。

ARPG（动作角色扮演）：加入较多动作元素（战斗及其他操作）的角色扮演游戏。

MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏）：玩家和其余玩家控制的角色在虚拟世界互动，推进情节和环境变化并令角色成长。

模拟经营：模拟现实社会，玩家对虚拟世界进行经营管理买卖，例如国家、房产、公司等。

沙盒：开放式场景游戏，丰富的开放世界体验，可买卖构造自己的土地。

TCG（集换式卡片游戏）：卡片收集对战游戏，玩家拥有自己的卡片，可进行对战和自由交易。





放置：几乎不需要对游戏进行操作，玩家花零碎而少的时间体验游戏数值增长的乐趣。

策略：玩家通过决策对游戏角色和资源进行调配，达成游戏目标。

竞技：玩家可参与竞赛和投资，获得相应的奖励。

虽然表面上与现有的游戏玩法一致，但是有了区块链的加持，玩家能够拥有真正属于自己独一无二的数字资产，并且更加安全。如此丰富的区块链游戏玩法也侧面反映了区块链游戏的多样化和广阔前景。

## 2.6、区块链游戏和传统游戏的区别

对比	传统游戏	区块链游戏
规则	自主性 厂商随时可更改	透明性和不可篡改性
场景	中心化服务器上	去中心化 且开发者无权控制
道具	随意滥发、更改	按照智能合约规定进行

### 传统游戏与区块链游戏

传统游戏，无论是在游戏规则的制定、场景的架构、还是道具的归属问题，都是由游戏开发商一手操控的，换言之游戏开发商掌握游戏控制权，最大程度上保障了开发商的利益，却在很大程度上损害了玩家的利益。

以传统射击游戏为例，玩家可以通过购买枪支道具来提升战斗力，一旦游戏开发商更改了游戏规则及道具属性，而玩家为了不亏损，便会根据新规进行投入，从而使玩家对该游戏产生依赖性。

区块链游戏就不同，以《淘淘扑克》为例，利用分布式发牌算法结合区块链底层技术引入到游戏中，使发牌机制完全透明，解决了棋牌行业长久以来的痛点。



### 区块链游戏的特点

●资产真正属于用户。玩家在区块链游戏中的代币和道具资产，是属于玩家私有的财产，可交易流通、甚至跨Dapp使用，只要私钥不丢失，厂商也没能力回收，这在传统APP是难以实现的；

●规则的透明性和不可篡改性。这个在各大DApp尤为突出，规则以智能合约的方式上链，从根本上杜绝了坐庄的可能性。

●资产的跨应用使用成为可能，在区块链世界，一个游戏装备可以在多个游戏内流通使用，这在传统APP和游戏时代是难以做到的；

### 区块链游戏与传统游戏区别

区块链游戏的资产是全球流通的，但传统游戏的经济系统是单服封闭的，既不能跨服流通，也不能全球流通；

区块链的经济系统是通缩或者恒定的，但传统游戏的经济系统则是无限膨胀的。

当然上述本质区别将严重冲击当前成熟游戏模型，产生巨大的不可预测性。所以说，区块链游戏还有很漫长的一段路要走。

### 区块链时代的蜕变

从国外的“以太猫（CryptoKitties）”，到“ETHERCRAFT”、“ETH-ERBOTS”；再到国内的“网易星球”、“百度莱茨狗”、区块链游戏百家争鸣，其中不乏还有“旁氏游戏”繁华中的乱象；越来越多的玩家对区块链游戏的要求也更趋向于传统游戏的体验。

链游已来，我们有理由相信，随着资本的介入，越来越多制作精良的区块链游戏定将迎来一个全盛时代。

## 2.7、区块链游戏的发展趋势

传统互联网游戏的发展趋势是从最开始的端游、页游，到现在的手游，用了1~2年的时间，如今已经达到了一个行业巅峰，也可以称作瓶颈，很难再有大的突破。

在传统互联网游戏难以突破的当下，区块链游戏发展却越来越迅猛，预计在未来的1~2年内，更多的传统互联网游戏会向区块链游戏转化，为用户带来更好的游戏体验。



## 三、区块链游戏广场

### 3.1、区块链游戏广场简述

区块链游戏广场 BGS是一个集合基于市面上各大主流公链DAPP的平台，平台内嵌钱包、提供场外交易服务和各游戏接口功能。游戏玩家只需要在平台上注册和实名认证即可轻松的买卖各游戏DAPP需要的TOKEN和进行游戏娱乐，并且通过算法和信息采集对比进行游戏的热度和可玩性等多维度的排名和推送，BGS镶嵌的钱包也会实时对接主流币的价格，以便玩家实时了解个人资产。

### 3.2、BGS业务逻辑

BGS是一个对接市面上各大游戏DAPP的一座桥梁，在DAPP上我们不仅仅是简单的链接游戏和玩家，我们还会提供更便捷的服务，让用户的体验和游戏项目方的收益都得到加持。

首先，我们有支持各大公链DAPP的接口，让任何区块链游戏都能对接上我们用户的数据，我们用户也能通过我们的平台直接去玩这款游戏，而不需要其他的下载和转换等一系列复杂的操作。

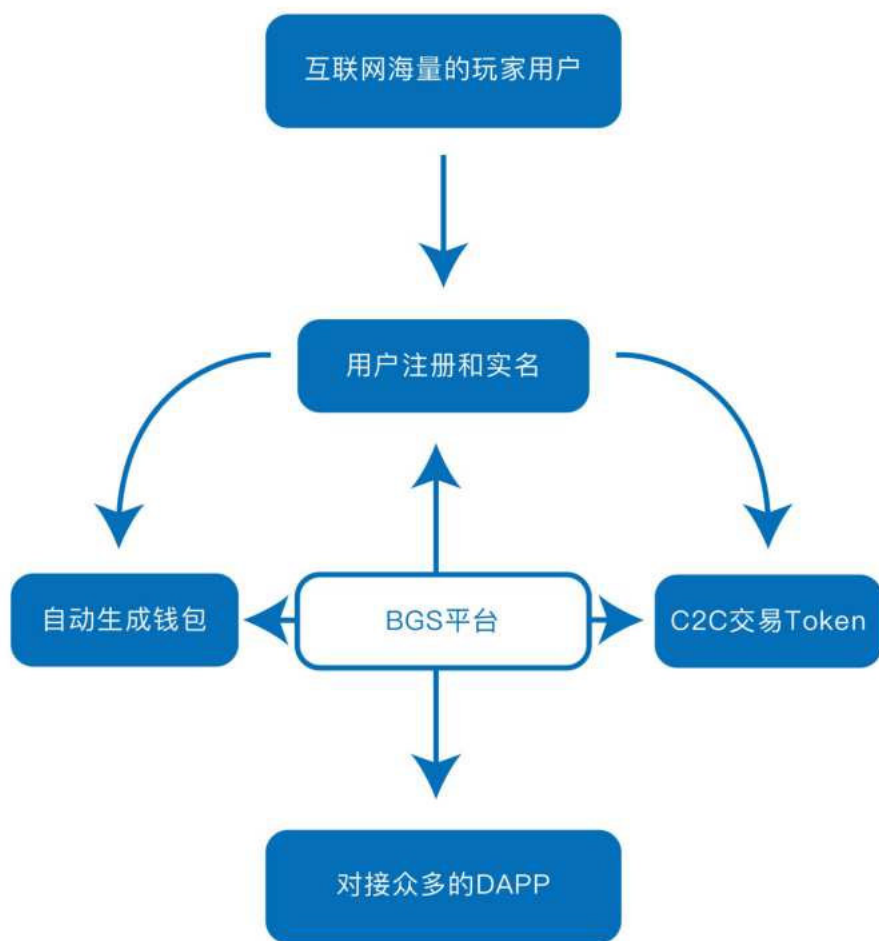
其次，我们会开发一个超级钱包，支持市面上所有主流币，也就满足了玩游戏所需Token的要求。玩家可以通过这个钱包，使用BGS直接去购买和体验任何一款DAPP上的游戏。

最后，我们会提供一个官方客服系统，玩家不需要去了解这个Token的价值和具体用途，直接可以通过客服系统介绍的玩家进行交易。价格会参照市场价格，并且所有的买价和卖价都随市场波动，但是不会出现买1和买2的阶梯价格，只有有买1和卖1价格，以保障用户的买卖价格都是倾向于市场的主流合理价格。不需要繁琐的挂单和等待，系统会按照实时价格先行发起清算和垫付。

玩家在使用BGS平台的时候只需要实名认证并且绑定支付和结算账号即可，不需要备份助记词等区块链钱包账户，若用户忘记密码可以通过安全验证找回，不必担心钱包丢失造成的损失。因此，我们鼓励用户对钱包资产进行实时清算。



BGS业务逻辑图如下：





### 3.3、BGS盈利模式

任何一个项目要想长久持续运营，需要一个良性的被每个用户所接受的盈利模式。那么BGS的盈利模式主要来源拟定于以下：

出售和购买Token  
需要0.1%的手续费

项目方DAPP上  
平台费用

广告收入

其他项目对接和  
数据接口所产生的盈利

游戏流水的收入，回馈  
给持有并锁仓BGS的用户

出售和购买Token的手续费，我们拟定为0.1%的手续费，这部分费用主要用于BGS先行垫付所产生的差价亏损填补。币圈的用户所熟知的是场外交易买价偏高卖价偏低，而上交易所购买都是需要手续费的，我们做到比交易所还低并且价格一致。BGS也会不定期有手续费减免活动，并且可以长期使用BGS抵扣手续费。

项目方上平台费用，因为我们会给项目方提供很多优质的服务和导流游戏玩家用户。因此，后期会考虑收取一定的项目方上DAPP的费用。

游戏流水的收入。我们为游戏项目方提供了超多流量和流水，会协商和项目方的流水分成，此部分分成是公开透明，并且会回馈给持有并锁仓BGS的用户的，正所谓取之于民用之于民。

广告收入。我们不会强制给用户推送广告，但是会有广告界面，可供用户自行浏览，并且标明广告字样，并在投放广告之前对广告方作仔细的调研和排查。我们承诺绝不滥竽充数的滥发广告。

其他项目对接和数据接口所产生的盈利。

### 3.4、BGS的超级流量生态

BGS的目标是打造传统互联网和区块链的无缝衔接，BGS将作为区块链游戏的一个超级流量入口。尤其是游戏用户和区块链游戏DAPP的结合，让传统互联网游戏玩家能体验到区块链游戏的曼妙之处，让传统的互联网游





玩家能够一边玩游戏还能一边获得该游戏所产生的红利。这对于未来的发展趋势有一个引领作用。我们所做的就是降低门槛，让更多普通玩家能够更好地进入区块链游戏领域。

BGS项目方已经拥有若干年从事游戏行业的经验和积攒。BGS项目方线下有3000家加盟网吧和拥有上千万游戏玩家的项目可以进行引流和交互，实现一个大的游戏玩家流量池。让优秀的区块链游戏有更多人玩，让普通的游戏玩家有更多人陪伴。

### 3.5、区块链游戏广场的技术

区块链游戏广场融合了现有成熟的公链区块链技术，能顺畅的对接现存的ETH、EOS等公链的游戏端口，做到安全性、兼容性和高并发性，让玩家感觉不到繁杂的区块链技术转化后所带来的延迟，也不会影响游戏性能和体验。

BGS钱包采用自主加密技术，保证每个钱包地址的安全性。

BGS服务器采用现在性能最高、安全性能最好的顶配阿里云和亚马逊服务器，并且核心数据我们拥有自己的独立服务器，并跳动多重数据备份。防止意外的发生。

BGS代币分发选择成熟的ERC20代码执行，其分配原则按照消费即挖矿，游戏即挖矿的模式，一旦确定规则就不会改变，保证了BGS代币分配的公平公正性，并与慢雾和360等专业的安全公司开展检查代码和检测实时数据异动的合作。

BGS还有一套完善的自查和审核机制，对于恶意攻击和漏洞处理的响应均在毫秒级，并能快速地对应问题所在以便启动应对机制。保证用户的数据和钱包安全，保证项目方的数据和资产安全。

### 3.6、内容齐全易扩展

BGS是一个集合基于ETH、EOS等市面上主流公链开发的DAPP游戏分发平台，提供一个超级流量池，让传统互联网游戏用户体验区块链游戏。后期会接入更多的区块链DAPP以及传统互联网的精品游戏。

BGS在自身模板上也是具有扩展性的，依据业务需求和用户诉求，后期会开发自己的游戏DAPP、游戏资讯、链圈资讯、交易所、社交系统等功能和模块。





BGS在自身模板上也是扩展性的，依据业务需求和用户诉求，后期会开发自己的游戏DAPP、游戏资讯、币圈资讯、交易所、社交系统等功能和模块。

### 3.7、中心化与去中心化

区块链项目中都不可避免的出现去中心化和中心化的两个悖论。依照目前的发展来看，任何区块链产品都不能做到完全的去中心化。因此，我们打造的DAPP是遵循区块链精神和逻辑的DAPP，认证和资产保管中心化，用户体验和玩家游戏均为去中心化操作。交易自由、游戏体验多样化，玩家的一切操作都切合这款游戏的本质诉求，所有数据都是透明和上链的。玩家的安全认证和钱包中心化保管，是为了防止恶意刷号、密码丢失，用户盗号等发生的资产损失。因此，我们采用的是最安全的身份认证和手机号验证以及邮箱辅助验证等方案。

### 3.8、全球超级合伙人

在全世界设立8个超级合伙人，以更快的速度，链接全球各地的DAPP开发商。





## 四、BGS代币的分发

### 4.1、BGS的总量与分配



发行量：**10亿**，总量恒定，永不增发。

团队激励：20%，即**2亿**。将用于创始团队激励，持续的BGS平台开发、运营与市值管理等。

海外公开募集：30%，即**3亿**。用户是持币即分红模式。

空投奖励：5%，即**0.5亿**。是指给推广即分红模式。

挖矿奖励：45%，即**4.5亿**。消费即挖矿。采用游戏即分红的模式，采用黄金比例减半衰减机制，挖完为止。

### 4.2、BGS 挖矿的分配与权益

BGS挖矿奖励为BGS总量的45%，即为4.5亿个。其挖矿机制为消费即挖矿，游戏即挖矿。玩家消费等值10EOS的Token将获得1BGS奖励，挖完为止。为了防止劣币逐良币现象的发生，该平台热度排名前10%的游戏参与挖矿奖励翻倍，即消费等值5EOS奖励1BGS，该平台排名40%之后的在原有挖矿奖励的基础上减半，即消费等值20EOS奖励1BGS，该平台排名80%以后的游戏不参与挖矿奖励。

BGS挖矿奖励额度和分配比例一经确定不会变更。系统会有严格且近乎



完美的黄金分割衰减机制，即每个衰减期内已挖矿产出BGS/剩余待挖BGS的比例为0.618:1。例如：第一次衰减触发的BGS被挖矿节点为：已挖BGS/(4.5亿BGS-已挖BGS)=0.618，即第一次衰减的节点为：171878862枚BGS的时候减半；然后已挖部分进入下一个计算周期，第二次衰减触发的BGS被挖矿节点为：第二周期已挖BGS/(4.5亿BGS-第一期被挖出部分-第二周期已挖BGS)=0.618，即第二次衰减的节点为：171878862+106229210枚BGS的时候再次减半。依此类推.....

拥有BGS即表示拥有平台收益分红的权益。拥有BGS平台币愿意锁仓的用户，分为7日，30日，90日的周期，锁仓周期越长，分得的平台收益越大（主要是EOS.ETH),分红在每日我的收益钱包里面体现出来，可以随时提现。

项目方会不定期从市场上回购BGS作为以保障BGS的长期稳定运行，项目方也有权以初始发行价格的10倍等比回收不超过总流通量的10%以确保应急所需BGS。例如项目方需要对接某一巨型合作方或交易所，但是手上持币不足，市场上解锁流通的BGS为8万，那么项目方有权从每个账户扣除10%以内的BGS，即不超过8000万的BGS，并且返还用户账户10倍于发行价的BGS。

## 五、时间路线图



## 六、法律和免责声明

我们仅提供游戏平台，不做任何性质的引导或诱导玩家参与游戏，同时严禁任何未满十八周岁的人员参与平台游戏。

我们并不做任何形式的承诺，也不保证BGS的内在价值和升值空间，同时BGS不代表区块链游戏广场的股权或所有权，玩家挖矿需充分考虑代币价格风险，并避免使用超过自己能承受损失的资金参与游戏。

参与游戏可能会面临损失，玩家需自行承担所面临的任何风险，区块链游戏广场项目团队仅作为项目的技术支持团队，不对非主观原因造成的区块链游戏广场项目运行产生的问题负责，请谨慎参与项目游戏，如无法承担相应风险，请勿参与游戏。

世界各国对加密货币、区块链、DApps的法律法规不尽相同，玩家需充分考虑所属国家和区域的法律法规，确保行为的合法性，区块链游戏广场团队不存在任何诱使玩家违反任何地方、国家法律法规的意图。

本文件属于区块链游戏广场项目团队所有，文件中所有内容均受国际版权保护法保护，未经书面许可不得对文件内容进行抄袭、修改、伪造、传播、盗版等行为，违者如对区块链游戏广场团队合法权益产生影响，区块链游戏广场团队有权追究侵权者法律责任。