



EOSBET

白皮书

去中心化博彩业的未来

草案

版本 3.0.3

2018 年 7 月

eosbet.io

目录

1. 引言	4
2. 市场概览	4
2.1 博彩行业速览	4
2.2 传统网上博彩游乐场存在的问题	5
2.3 当前区块链平台存在的问题	6
3. 为何选择 EOS.IO?	7
4. EOSBet 平台	9
4.1 高性能且针对可扩展性而建	9
4.2 最出色的游戏	10
4.3 完全分布式、去信任化且无需许可	10
4.4 100% 无需交费	11
4.5 代币持有者红利	12
5. 已获证实且经验丰富的公司	12
5.1 在游戏开发方面卓有成就	12
5.2 团队	12
6. BET 代币	13
6.1 以 EOS 投注, 赢取 EOS!	13
6.2 BET 代币	13
7. 空投、推介计划及代币销售	14
7.1 交互式空投	14
7.2 推荐计划	14
7.3 代币销售	14
8. 法律/免责声明	15

摘要

EOSBet 现正基于 EOS.IO 区块链而建立一个商用规模化的博彩游乐场及创新型游戏平台。我们提供一个完全免费、去信任化、无需许可的游戏体系结构，允许用户以零成本用 EOS 下注，并且可以绝对肯定的是，所有游戏均赋予 100% 的公平性。我们的 BET 代币允许持有者从游戏利润中获取红利，且其作为我们的去中心化治理协议的投票机制。EOSBet 团队先前曾基于以太坊建立了两个卓有成效的投注应用程序（跻身网络中的去中心化应用程序前三名），随后我们全神贯注投入到更具扩展性的 EOS.IO 区块链上。EOSBet 解决了传统在线游戏公司以及其他加密货币博彩游乐场的不足之处，主要有：收费高、缺乏信任以及抗审查性、无法扩展与提供充满乐趣的玩家体验。

1. 引言

自 2015 年以来，我们的团队一直在深入研究加密货币领域。当我们看到这一行业发展壮大之时，我们意识到我们可以为加密货币投注领域增添一些激动人心且新奇的东西，并建立一家能够颠覆网上博彩行业的公司。我们认识到区块链排除了在各中间方或可信中介的需要，并为所有交易提供了一项安全牢靠、恒定不变的分类账，因而我们着手创建一个去信任化且无需认可的博彩游乐场，其将权力、控制权及信任均交还给用户。我们的目标是汲取人们热爱博彩的精华——激动、兴奋以及快速上网玩娱乐游戏的能力——并摒弃我们所厌恶的所有博彩行业的糟粕——贪得无厌、常常诡计多端的公司、侵扰式注册、博彩游乐场优势高以及糟糕的玩家体验。

EOSBet 填补了价值 500 亿美元的网上博彩市场中的一个巨大空缺：尽管不乏区块链博彩游乐场初始代币发行，但仍未出现从真正意义上使人们玩的尽兴且具备商业化扩展性的去中心化博彩游乐场。所有的退出骗局以及无产品的公司让我们倍感厌倦，因而我们迅速基于以太坊网络而创建了两个概念验证游戏。这些游戏大受欢迎，获得了数以万计的游戏量，并使我们保持在多种去中心化应用程序榜单中跻身博彩网站前 3 名。这些游戏还突出了以太坊网络的局限性，并成为我们投身于 EOS.IO 的跳板，我们认为 EOS.IO 是一个强大且可扩展的、足以使我们的雄心壮志得以实现的区块链。除了像 21 点、轮盘赌、花旗骰以及视频扑克之类的流行桌面游戏之外，我们还计划开发一些极具创新性且独特的游戏概念，尤其是在多人游戏领域。

我们从一开始便是一个社区主导型项目，这亦是我们选择与 BET 代币持有者分享游戏利润及决策权、而不需要一种不必要的平台专用代币来投注的另一个原因。我们还将向所有 EOS 代币持有者赋予空投代币。

EOSBet 有望成为基于 EOS 的主要博彩游乐场及首批商业化成功项目之一，我们的宗旨是成为现存的最大型加密货币博彩平台。加入我们的行列吧，我们将打造世界首个真正去信任化、无需许可且高性能的博彩游乐场！

2. 市场概览

2.1 博彩行业速览

全球博彩市场规模约为五千亿美元，规模极其庞大。网上博彩在这一行业中所占的比例越来越大：2017 年，网上博彩市场总值逾 500 亿美元，预计到 2022 年将超过 810 亿美元。^{1, 2}

比特币的早期涌现出了许多比特币博彩网站。不久之后，各种网上博彩游乐场开始在其集中式平台上接受比特币或其他加密货币。自 2014 年以来，逾 370 万比特币被用于网上押注，折合成如今的价格的话，相当于 300 亿至 400 亿美元。这些数字预计只会有增无减，尤其是在加密货币继续赢取主流吸引力及认可接纳的情况下。

2.2 传统网上博彩存在的问题

老式网上博彩游乐场存在许多的弊端，这些弊端使其在使用方面不得人心：

问题 1：存款及取款困难

传统的网上博彩游乐场在存取款方面的不可靠性可谓是臭名昭著。以下是常见问题的例子：

- 存款未正确记入
- 奖金及奖励永远不会出现

¹ 注：此数字是基于对合法博彩市场的估计。而非正式及灰色地带投注规模相当大。有人估计非法博彩市场规模为合法市场规模的 100% 以上。

² https://www.researchandmarkets.com/research/kct6t8/global_online

- 用户只能提取一小笔钱，或者只能在特定的日子取款。
- 用户必须费劲周折才能将钱取出
- 存在掠夺性做法，如隐藏费用或高额取款费

EOSBet 如何解决这一问题:

我们提供即时取款及存款。我们的网站将与我们的合作伙伴 Scatter——领先的基于浏览器的 EOS 钱包相集成，极其便利。若要开始进行游戏，玩家调用合约上的一个函数并发送 EOS 即可。游戏将立即得以进行(1-2 秒，比动画速度还快！)，并且，如果你获胜，资金将直接从合约发送至你的 EOS 帐户。

问题 2：游戏不以可验证的形式赋予公平性，有时甚至存在彻底造假舞弊

在过去的十年里，存在无数的游戏结果与随机性不一致的实例。例如：

- 2007 年：Absolute Poker 被发现在两周内（通过舞弊操作）盗取了 100 万美元
- 2012 年：受用于十几家倍受欢迎的网上博彩游乐场的 SkillOnNet 软件被发现统计规范不一致
- 2013 年：Reel Deal 与 Hi/Lo Gambler 被发现其所运行的一款掷硬币游戏在广告宣传中称向玩家支付 100% 的报酬，而真正支付的报酬为 96%
- 2015 年：AmigoTech 的结果一直以来都不在统计规范的范围内
- 此外，还发现多个网站对投资者隐瞒利润。

Wizard of Odds——了解网上博彩游乐场信息的必选网站——已将 60 多家博彩网站列入黑名单，这一数字所指的仅仅是最不道德的罪魁祸首³。不幸的是，诡计多端的网上博彩游乐场可谓层出不穷。

EOSBet 如何解决这一问题：

我们平台的每一个元素，包括我们的所有游戏，均完全透明且以可验证的形式赋予公平性。我们的源代码可供以在我们的 GitHub 页面上公开查看，并将在全面发行之前由多个独立方进行审

³ <https://wizardofodds.com/online-gambling/blacklist/> 以及 <https://www.casino.org/rigged-casino-guide/>

计。我们的游戏是基于 EOS.IO 而运行的恒定不变的智能合约，完全可以预先查看，并且完全可在游戏期间及之后进行验证。

问题 3：繁琐的注册及验证

集中式网上博彩游乐场要求用户创建账户并提交侵扰性个人信息，如公用事业账单及护照扫描文件。这一过程通常十分耗时，亦是用户采用方面的一个巨大障碍。有些网站需要数天甚至数周的时间来核实这些文件。通常情况下，这种行为仅在用户请求“取现”的情况下触发，以阻止用户取现并将用户的款项保留于博彩游乐场网站上。

许多用户更倾向于在确保隐私的情况下进行游戏，无需恐慌个人身份被追踪而查出个人所进行的博彩活动。

EOSBet 如何解决这一问题：

如果你在任何 EOS 应用程序上拥有账户，一切即可准备就绪！若否，或若你想创建一个独立私人账户，只需点击几下即可轻松注册。我们绝不会向我们的玩家索要任何侵扰性的信息！

问题 4:平台高度集中化

集中式系统控制着操作以及源自单点的信息流⁴。在这些系统下，所有玩家均直接依赖中央权利来处理信息、确保公平、保持游戏运行以及向玩家或投资者支付他们所赢取的奖金。如上文所示，中央机构在这些任务上频频以失败告终，有时是由于疏忽而造成，不过通常是由恶意预谋及贪婪所致。高度重视信任及透明度的行业借助去中心化技术来实现颠覆的时机已渐成熟。对于像网上博彩这样无疑已是声名狼藉的行业而言尤其如此。

你的博彩游乐场运营商有可能会开设一个账户来与银行对赌，从而耗尽投资者的资金，或者卷走博彩游乐场所有钱款携款潜逃到巴拿马，而这并不是你使用集中式平台所承担的唯一风险。从本质上说，集中式系统不具备充分的容错性及抗攻击性。传统网上博彩游乐场具有敏感的中心点，可以用远低于去中心化系统的经济成本来对其进行攻击。2017 年第三季度，74% 的比特币博彩网站遭受 DDoS 攻击，整个网上博彩行业所遭攻击占全球 DDoS 攻击的 34.5%⁵

⁴ Raval, Siraj. “去中心化应用程序。” O'Reilly | Safari, O'Reilly Media, Inc., July 2016, www.safaribooksonline.com/library/view/decentralized-applications/9781491924532/.

⁵ <https://www.incapsula.com/ddos-report/ddos-report-q3-2017.html>

EOSBet 如何解决这一问题：

操作均基于 EOS.IO 区块链而进行，一个完全分散式、具备抗审查性的网络。我们采用去中心化治理系统并将决策权交给我们的用户及代币持有者。

2.3 当前区块链平台存在的问题

在过去的几年里，基于区块链的博彩游乐场或博彩游乐场平台层出不穷。其中有一些远比其他博彩游乐场或博彩游乐场平台出色，但它们均面临着以下一个或多个问题：

- **繁琐且具侵扰性的注册程序**
- **要求玩家购买、存储或使用不必要的平台专用代币来进行游戏**
- **无聊、无新意的游戏**
- **无起作用的产品或原型**，即使在数百万美元的初始代币发行之后很久亦是如此。少许确实基于以太坊网络而运行的游戏在功能及用户体验方面均存在极大的局限性。

如下节所述，EOSBet 解决了其中每一个问题。

3. 为何选择 EOS.IO?

我们的需求

在选择一个可供我们进行构建的区块链平台之前，我们的团队列出了一个需求列表。其必须：

- 适当地去中心化与分散化
- 达到或超过主流性能标准，每秒处理数千次交易 (tx/s)。
- 允许用户以极少的费用或免费进行游戏，并允许博彩游乐场支付用户的交易费用(若有的话)
- 有能力将用户规模扩展至数百万用户，以及存储 50 多个独立游戏。
- 尊重用户隐私，允许匿名投注
- 完全透明、可审计、且提供可证明公平性的游戏。

开发一个大规模的商用级平台是一项重大的承诺，因此我们必须花充裕的时间来对我们所用以作为构建基础的适当系统进行尽职调查。我们开始高度专注于研究不同的区块链平台，观察它们如何能与我们的需求相一致，并在其上创建了各种小型去中心化应用程序 (Dapp)。在将近一年

来参加会议及聚会、深入钻研技术白皮书并花上数百个小时来研究现有的在线博彩网站之后，我们断定 EOS.IO 是可供进行构建的最佳基础设施。

关于以太坊？

两位团队成员都曾是以以太坊的早期采用者，并具有 Solidity 方面的编写经验，因此这是一个显而易见的实验之选。我们的开发者基于以太坊网络创建了两个功能完善的概念验证游戏。尽管我们的骰子及老虎机游戏倍受试玩者欢迎，但在使用以太坊方面存在明显的局限性。

最为显著的是，**我们可创建的游戏类型受到了困扰着以太坊网络的可扩展性问题以及高昂交易费的严重阻碍**。即使是我们所创建的相对简单的骰子及老虎机游戏——这些我们坚信是网络上实现最优化且构造最完善的游戏，也需要等待 30 秒以上的时间才得以挖掘初始交易。对于我们的用户而言，此类延迟是完全无法接受的。此外，玩家还要为他们所进行的每一场游戏支付一笔交易费，这并非我们所期望的平台所具有的因素。

以太坊网络的其他方面也因以太坊的快速增长及无法扩展而受到严重阻碍。远程节点 (Infura、Metamask) 会不断地出现故障，且拒绝向用户通知他们的游戏结果。我们的第三方随机性供应商亦存在其自身的问题，回调严重延迟以及交易手续费价格上涨导致的费用过高。通过我们对以太坊区块链以及第三方提供商与节点基础设施的使用，很显然，以太坊在其当前的状态下并非可扩展的区块链。

我们的开发团队精通所提议的以太坊扩展解决方案，包括权益证明、交换虚拟机、支付渠道、Plasma /联盟侧链及分片技术。我们认为，这些解决方法要么 (1)不足以使以太坊网络足够强劲以供建立一个商业化可扩展的智能企业，要么(2)无法在我们希望予以推出并获得一个庞大玩家基群的时限内完成。

EOS.IO 可最大限度地扩展

由于应用程序开发人员均希望扩大并扩展他们的项目，此特性对于任何区块链系统而言均至关重要。为能占据价值数十亿美元的老式网上博彩游乐场 (如 Paddy Power Betfair、William Hill 以及 Playtech) 的地位，EOSBet 平台必须能够每秒处理数以千计的交易(tx/s)及数百个游戏。

目前，以太坊受到 CPU 多线程性能的限制。早期测试网络表明交易率为~25 tx/s，但现实环境中的性能接近~10 tx/s 或更低。让我们来透彻比较分析一下，一个典型的交易平台每秒执行 10 万次交易，而 Facebook 仅处理“点赞”请求便达每秒 5.2 万次⁶。过去，以太坊网络的交易量已超负荷，如同在众多热门初始代币发行以及贯穿整个 Cryptokitties 应用程序疯狂热潮可看到的那样，其导致了令人烦躁不已的慢速交易以及高昂的费用。由于以太坊网络中的每个参与节点必须按次序验证每项交易、将交易存储到分类账上并维护该分类账的副本，因此，随着网络规模的增加，区块链的可扩展性日渐减弱。

EOS.IO 开发了一种区块链体系结构，旨在支持去中心化应用程序的纵向及横向扩展，该体系结构具有低延迟与极高通量的特性。通过利用石墨烯技术，EOS.IO 区块链每秒处理的交易量达 100000 tx/s 以上。智能合约的确定性并行处理将使网络规模扩展至每秒交易量达数百万 tx/s，这对于我们的平台以及一系列互联应用而言已是绰绰有余。

如今，EOS 已被证实在其当前的多线程主网上每秒成功处理的交易达 2500 tx/s。目前 EOS 区块链的规模超出以太坊两个数量级以上，显然是我们的应用程序的候选项。作为一名应用程序开发人员，视可扩展性为重中之重，而 EOS 已证实其具有扩展性。

卓越共识及治理模式

EOS.IO 使用拜占庭式容错委托权益证明 (DPO) 作为其共识算法，其中，代币持有者通过一个持续不间断的批准投票系统来选择 21 个区块生产者。这是区块链上唯一已被证实支持大规模应用程序的众所周知的共识算法。以太坊目前所采用的是工作量证明，并计划转向工作量证明与权益证明相结合的混合模式。一些人认为委托权益证明的去中心化程度不及工作量证明或权益证明，因为仅有 21 个区块生产者被选中以确保网络安全。不过，大家均非常清楚，以太坊矿池和比特币一样，均高度集中化。让我们看一看这两个系统的区块生产：

EOS.IO 21 个区块生产者

以太坊顶级挖矿机，2018 年 3 月

⁶ Dan Larimer presentation at Consensus 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=MUZWZj1pu94&t=7>



来源：EosSoCal.io

可以看出，EOS.IO 的特点在于 21 个被选中的区块生产者分布于全球各地，每个生产者所验证的交易百分比大致相同，而在以太坊中，4 个矿池所进行的验证大约占网络的 72%。两个矿池几乎控制网络的 51%。

此外，一些人认为以太坊受其根基的易变性以及主要利益攸关者拒绝承认对治理的需要所带来的不利影响。EOS.IO 将权力交予社区掌管，并制定了一部具有法律约束力的宪法，其中确立了对争端的管辖权。以太坊中的应用程序故障或损坏（如 DAO 事件），会导致投资者遭受重大损失或导致极具争议的硬分叉，而 EOS.IO 则包含了一种机制以对损坏或冻结的应用程序进行冻结及修复。换言之，DAO 漏洞若是发生在 EOS.IO 上而不是发生在以太坊上的话，那么这一问题会被冻结、修复并予以更新，而无需中断其他应用程序或需要进行硬分叉，

这对于开发人员而言显然是一个巨大的益处。如果你的智能合约被发现存在问题，你肯定会损失所有的资金。EOS 允许开发人员对其智能合约执行“回滚”操作，并可随心所欲地修补缺陷。要求处于早期阶段的初创公司创造永恒不变的完美无缺陷代码是一种误导，已导致大量的高调黑客攻击（DAO、Parity、Bancor 等）。更糟糕的是，初创公司本身除了名声败坏之外，通常不会有什么损失。相反，用户的资金被窃取，除了得到初创公司一句“对不起”之外，没有任何追索权。

EOS.IO 自身并非不存在任何问题。主网发布后的最初几个月，人们对区块生产者的选择及 RAM 的价格感到忧虑。不过，这些小问题都是可预料的，因为我们仍处于这一极具革命性意义的区块链的初创期。我们坚信 EOS.IO 将会长存并提供一个可作为成百上千个成功的应用程序及公司的创建基础的去中心化体系结构。

4. EOSBet 平台

4.1 高性能且针对可扩展性而建

长久以来只有进行基本的投注游戏让人尽兴。没有人愿意干坐着等待他们的交易得以处理或一遍又一遍地玩同一款老式而令人厌烦的游戏。玩家们应该享有激动人心的行动、刺激及乐趣。现在已不再是 2012 年；加密货币游戏没有理由不具备极致的娱乐性。EOSBet 将提供所有的博彩游乐场经典游戏以及我们自己利用智能合约的独特去信任化力量所创作的游戏。

强大的 EOS.IO 区块链体系结构使我们能够提供与当今领先平台不相上下或更为优越的游戏体验。我们将能够创建动态且极其快速的游戏，其延迟几乎为零。我们正通过使用如 Unity3D 之类的框架来积极研究多人游戏以及混合博彩游戏。

未来并非将实体博彩游乐场所普及推广的游戏稍作改动后重新在互联网上推出。我们为未来制定了极其详尽的计划，所以，请随我们一道踏上这一征程吧。

4.2 最出色的游戏

EOSBet 并非仅是一个普通乏味的典型在线博彩游乐场。当然，我们计划提供一些最受欢迎的桌面游戏，如骰子、老虎机、21 点、轮盘赌、百家乐以及花旗骰，不过，我们的目标在于突破在线博彩游戏的界限。为能达到此目的，我们将开发一些新型且极具创新性的游戏概念，特别是在多人游戏领域。我们还将开发一些独一无二的流行彩票、古惑狼以及基本的大逃杀风格游戏的变体。尽管我们的大部分开发工作均将在内部完成，但我们亦与一些有兴趣合作的独立游戏工作室进行交流。关于要创建哪些游戏的决策，将由我们的代币持有者及用户以去中心化方式作出。

一旦我们在网上树立了存在感，我们计划为移动市场开发多款游戏，这些游戏预计到 2018 年为止全球将有 1.65 亿玩家(从 2013 年的 6500 万增长至此数字)，价值逾 1000 亿美元⁷。我们首次推出移动游戏的时间轴在极大程度上取决于 EOS.IO 平台的开发以及我们能以多快的速度掌控在线加密货币博彩市场。

⁷ <https://www.juniperresearch.com/researchstore/content-commerce/mobile-online-gambling/casinos-lotteries-betting>

最后，尽管这并非当务之急，但我们最终希望能够与在网页浏览器方面为众多虚拟现实设备提供支持的 WebVR JavaScript API 相集成，从而进军虚拟现实领域。游戏玩家花数小时来玩《魔兽世界》等游戏，以解锁游戏内置物品及争夺游戏内置货币。游戏工作室不愿将现实价值分配予这些项目及货币，因为这会使利润降低。利用 EOS 上的代币化技术，我们可允许购买及出售这些游戏内置资产。游戏玩家可通过玩我们的游戏来赚取真钱，我们认为这对于技术娴熟的玩家而言极为有利可图。

EOSBet 不仅仅是一家博彩游乐场，亦不是一家博彩公司。随着 EOS 生态系统的成熟，我们力求将游戏与博彩结合成为一个新型混合游戏类别。我们将允许玩家在战斗及任务中使用他们的游戏代币来押注，提高赌资及乐趣！

我们所发布的第一款游戏是骰子——加密货币游戏中的经典！增加你的筹码筹码、自定义你的赔率即可开始投掷！

4.3 完全分布式、去信任化且无需许可

正如大多数熟悉加密货币的人所了解的那样，这些属性是人们将筹码筹码投注到基于区块链的平台上而非投注于传统网上博彩游乐场的关键原因。

EOS.IO 软件运用了一种强大的去中心化共识算法，名为委托权益证明（DPO），在该算法中，采用该软件的区块链上的代币持有者通过一个持续不间断的投票系统来选择区块生产者⁸。把它想象成一个商业规模的操作系统，其中有 21 个分布式节点作为数据库以及验证网络真实状况的手段。EOSBet 将完全基于 EOS.IO 区块链体系结构而创建与运行，所有操作（包括游戏玩法、红利支付以及治理）均将以去中心化方式执行。所有 EOSBet 游戏与应用程序均将按编程运行，出现宕机、审查或第三方干预的几率几乎为零。

简而言之，实现去中心化与链上模式意味着无人控制博彩游乐场。整个平台完全基于合约且以 EOS.IO 区块链为支撑。每场游戏活动均在网络上执行，并永久成为区块链的一部分。我们的游戏合约具有不可遏止性，这意味着只要 EOS.IO 操作系统得以存续，合约便可得以存续。

⁸ <https://github.com/EOSIO/Documentation/blob/master/TechnicalWhitePaper.md>

我们可保证玩家能够在我们的网站上享有公平的游戏。网上博彩有史以来第一次让你无需对博彩游乐场建立信任。每个游戏都附有一项加密证明，作为你享有公平游戏且其赔率与你所同意的确切赔率一致的证据。

4.4 100% 无需交费

EOSBet 绝不会收取任何交易费用，因为使用网络所产生的所有费用均由平台予以承担。没有哪一位用户希望每次再玩一局 21 点都要被一点一滴榨取一些费用。交易费用的存在对于用户而言亦是一种额外的 *认知成本*：

一项交易不可能比要求进行决策更具价值，其价值如此之小，以至于决策是以自动的方式执行的。任何购买决定，无论多小，均涉及一定程度的焦虑，而其并非源自所使用的界面或所需的时间，而是源自决策行为本身。

微支付与所有支付一样，也需要进行比较：“这么多的 X 是否值那么多的 Y？”这一事实造就了一个最低的心理交易成本，这是无法予以优化的，因为用户愿意在不予以考虑的情况下认可的唯一交易将是无需他们付出任何代价的交易，这根本不算交易。

——克莱·舍基⁹

没有哪一家颇受欢迎在线博彩网站按每笔交易收费，这样做的话对于用户采用方面而言将是一个巨大的障碍。区块链使用交易费来作为防止恶意用户在网络中滥发信息的一种方法。例如，在以太坊中，每次计算及操作都要支付交易手续费，这对于用户而言代价不菲，尤其是在网络活动日益增多的时期，交易手续费可能会飙升到令人望而却步的地步。EOS.IO 通过使用所有权模式解决了这一问题，通过该模式，持有 EOS 代币的话则将在系统资源中占有一定比例的赌资份额。

EOSBet 将持有适当数量的 EOS 代币，以用于为平台提供足够的带宽、存储及计算能力。将预留足量的代币销售收益，以确保平台得以扩展，从而满足用户的需求。

⁹克莱·舍基，《微支付的反例》<http://www.openp2p.com/pub/a/p2p/2000/12/19/micropayments.html>

(如 Steem 白皮书中所作引述，<https://steem.io/SteemWhitePaper.pdf>)

4.5 代币持有者红利

EOSBet 不仅仅提供一个去中心化、可验证公平性的投注机会。我们还允许我们的代币持有者从我们的游戏中获得 EOS 红利！70% 的利润将按 BET 代币持有者所持有的代币数量所占的比例分配给 BET 持有者。其余 30% 将用于游戏开发、RAM/CPU 空间、市场营销、法律成本以及注码资金供资。

我们是 EOS 上首个亦是唯一一个让我们的代币持有者能够以这一方式获得奖励的平台。这是一个以社区为主导的项目，因此社区理应能够从平台的成功中获益。第 6 节中包含更多关于 BET 代币的详细信息。

5. 已获证实且经验丰富的公司

5.1 在游戏开发方面卓有成就

2018 年 3 月，我们在以太坊网络上推出了两款概念验证游戏，这些游戏在玩家中取得了巨大成功。我们创建这些公测版游戏主要有三个原因：

1. 在我们等待着备受期待的 EOS 得以推出的同时，让我们的社区能够享受到其中的一些乐趣
2. 向公众证明快速开发一款起作用的产品并没有那么困难，并不像大多数初始代币发行（或甚至是后阶段初始代币发行）公司可能给你留下的印象
3. 突出以太坊网络目前存在的一些局限性

以下是我们将游戏关闭以便全身心投入 EOS 前的一些游戏统计数据。**请注意，这些统计数据是在短短 90 多天内所取得的成绩！**

- 7,000+ 骰子投掷次数
- 44,000+ 老虎机轮盘旋转次数
- 120+ 以太币注码资金
- \$250,000+ 筹码（仅骰子游戏！）

我们始终在 DappRadar 以及 State of the Dapps 等榜单上名列博彩行业去中心化应用程序前三名，而且在日交易量以及玩家数量上甚至超越了价值逾 2000 万美元的初始代币发行公司。我们为这些简单游戏的使用率及接受率而感到受宠若惊，尽管以太坊网络几乎无法予以应付。这些去中心化应用程序的受欢迎程度再次表明了人们对完善的加密投注游戏有着巨大的需求。我们迫不及待地充分利用 EOS 区块链的力量，以指数形式为我们的玩家创建更富趣味且激动人心的成品！

5.2 团队

EOSBet 团队由五名在网上博彩业及区块链领域均富有经验的专业人员组成。我们的才华横溢的开发团队曾致力于众多项目，包括状态通道创建、区块链移动设备操作系统、航运物流，当然还有游戏。我们期待在未来几个月内招聘更多的人员，尤其是前端游戏开发人员、C++ 程序员以及营销经理。有意者请联系 development@eosbet.io。

由于网上博彩与加密货币面临的不确定性及不断演变的法律/监管环境，EOSBet 团队选择暂时保持半私有状态。这并非轻率作出的决定，我们承认，对于寻求投资及社区支持的项目而言，这是一种次优安排。

然而，在短期内，我们认为这是正确的决策，以便确保我们的员工不被指控违法行事。这一点尤为重要，因为我们的团队成员在多个管辖区进行运作，这些管辖区对基于区块链的博彩领域的监管环境及态度均有所不同。经法律协商后，我们确信 EOSBet 所提供的服务既不违法，亦不太可能被主要监管委员会视为证券。尽管如此，鉴于不同的网上游戏法律均模棱两可，我们选择格外谨慎地保护我们的团队成员，即使这可能会以筹款为代价。我们现正接受额外的法律指导，以确保我们最终能够获得适当的许可并符合游戏法规制度。

我们理解一些人可能会对私人团队持怀疑态度。我们建议你绝不要投资于没有把握的项目。我们对信任极为重视，并将继续确保我们平台的其他方面得以尽可能公开且透明地运作。在此期间，我们将让我们的概念验证游戏、智能合约、论文及内容来证明一切。

我们可根据要求向符合资格者提供更详细的人员信息。

6. BET 代币

6.1 以 EOS 投注, 赢取 EOS!

与众多加密货币博彩游乐场不同，我们不会强迫玩家使用平台专用代币来下注。我们认为这是一项不必要且贪婪的要求。对于新玩家而言，必需以原生代币来进行投注亦是一个极大的进入门槛，他们必须从交易平台处购买这一代币，并弄清如何将其存储到钱包中，费尽周折才能玩几个游戏。如今取而代之的是，所有筹码均以 EOS 形式进行投注并以 EOS 形式赢取奖励。我们亦计划接受其他主要硬币，如比特币、比特币现金、以太币、莱特币及门罗币。然而，这些资产显然是 EOS 区块链的非原生资产，可能将需转换为 EOS 才能进行游戏，以及在取款时将其转换为您所选择的货币。我们将使这一过程变得极其简单且安全牢靠。博彩网站的进入门槛必须非常低，否则用户就会另投别处。使用 EOSBet，你甚至不需要登录。即开即玩！

6.2 BET 代币

尽管有对投资于该公司感兴趣的创投企业与我们接洽，但我们更希望社区——尤其是我们的玩家以及 EOS 生态系统的参与者——拥有、运行并受益于该平台。这便是我们创建 BET 代币的原因所在。

BET 代币的唯一功能是向代币持有者提供红利。每局游戏所获利润的 70% 均按持有代币数量所占的比例直接发送给代币持有者。我们将创建 8800 万个 BET 代币，且这一数目绝不会进一步增加。因此，如果你持有所有代币的 1% (88 万 BET) 且期内游戏利润为 125000 EOS，那么你本期内将获得 1250 EOS 的红利¹⁰。

红利将按季度予以派发。所有红利派发均基于合约且在去信任化模式之下运作，不需要代币持有者进行任何复杂的操作。理想情况下，每场赌局之后我们都会立即将红利派发给我们的代币持有者。不过，就目前而言尚不可行，因为 EOS 代币仅限 4 位小数，这意味着无法对拥有小额余额的代币持有者派发红利。将来，我们会考虑一旦一个账户的余额达到一定数额（例如 0.1 EOS），便实行自动付款，以之取代按季度支付。我们还将继续监测 block.one 对 EOS 代币十进制的任何潜在更改。

¹⁰ 这仅仅是一个示例。我们不对利润或红利进行保证或承诺。鉴于我们赌场优势低，赌场可能会在某些时期内遭受亏损。

值得注意的是，我们并不提供效用型/投注代币。要求投注者购买鲜为人知的代币来在平台上投注是一种荒谬的做法。99%的用户根本会在一个不为人知的交易平台上进行注册并将他们的 EOS 转换成投注代币来在平台上进行游戏。这是一个巨大的进入门槛。我们可以在 Funfair 以及 Edgeless 等平台上看到这样的效应，他们极难吸引玩家使用他们的投注代币来下注（尽管其代币销量巨大）。相反，我们可看看像 Etheroll 这样的项目，其接受以太币作为筹码进行非常基本的掷骰子游戏，每周盈利达 100+以太币！

7. 空投、推介计划及代币销售

7.1 交互式空投

由于我们提供一种有价值的红利代币而非简单的效用型代币，因此进行昂贵的传统空投的话投毫无意义可言。¹¹这便是我们引入一种新颖的空投主张的原因所在，其将让我们的游戏玩家能够获得免费的 BET 代币。每投入 1 个 EOS 作筹码，投注者将自动获得 1 个 BET 代币作为回报。若所下筹码获胜，这将作为除任何 EOS 奖金外的额外奖励。

7.2 推介计划

我们将为我们的游戏推出一项获益颇丰的推介计划，使双方均能从中受益。转介某人加入的话，若其获胜则可获取其奖金的 0.5%！听起来似乎为数不多，但其可累计相加——尤其取决于你所添加的成员。被推介者亦可从中获益，因为他们将终生获取降低 25% 的博彩游乐场优势！更多关于如何获得推介链接的详细信息，请参阅我们的网站。

7.3 代币销售

我们将于 2018 年第三及第四季度进行代币销售。全部代币的 70% 将向社区予以提供，其余 30% 用于游戏开发、RAM / CPU 空间、市场营销、法律成本以及注码资金供资。

代币销售将分为五轮进行，每轮 528 万代币。我们将接受 EOS 币及以太币，基准费率如下¹²：

¹¹ 自 2018 年 7 月起，由于 RAM 成本高，进行空投的平均价格约为 15 万至 20 万美元。

¹² 注：这些汇率会根据 EOS 及以太币而发生变化。请查阅我们的网站，以了解最新的汇率。

轮次	代币/EOS	代币/ETH
预售	36.43	2,046.00
第 1 轮	29.15	1,636.80
第 2 轮	24.29	1,364.00
第 3 轮	20.82	1,169.14
第 4 轮	18.22	1,023.00

在众筹销售期间筹集的资金将按以下比例予以分配：

注码资金：30%

游戏开发：30%

市场营销：20%

RAM/CPU：10%

法律方面：10%

8. 法律/免责声明

任何未满十八周岁的人员均不得进行博彩。

本文件的全部内容受国际版权法保护。未经明确许可不得对内容进行修改、复制、仿造、发表、上传、发布、传送或分发。

“BET”代币的价值变化取决于注码资金的盈利能力以及现存代币数量。我们并不保证或预期“BET”代币会增值、提供回报、或拥有充分的交易平台采纳率及流通量。持有这些代币并不构成 EOSBET 公司的股权或所有权份额。代币经济新颖且激动人心。尽管可能性不大，但根据监管状况可能会需要改变或变更代币机制。

请注意，网上博彩是一种具有一定金融风险的娱乐工具。玩家应意识到这一风险的存在并相应地进行自我管理。本文中无任何内容构成对获胜的保证，亦不存在诱使任何人违反任何地方、州或国家法律的意图。认识到世界各地的加密货币及网上博彩的法律及法规各不相同且不断变化，玩家应参考所属管辖范围内的法律，以确保行为的合法性。您的唯一责任是确保网上博彩或代币所有权在您所属管辖范围内具有合法性。

参与所有游戏所带来的风险均由您自行承担，对于可能是或可能不是因使用我们的服务而导致的任何损坏、开支或损失，EOSBET 概不承担责任。请慎重对待加密资产，请勿在您无力承受损失的情况下投入资金。

赢家深知适可而止。全国问题博彩委员会 (美国) 联系电话 1-800-522-4700 ; 欧洲求助热线请参阅此处 :
<http://www.europecasinoassociation.org/helplines-helpcenters-self-exclusion-portals>。