


杀戮链条

游戏ICO白皮书

2017年6月28日 v1.0

《杀戮链条》ICO 白皮书

一、	项目概述.....	1
二、	行业机会.....	1
三、	我们的愿景	3
四、	详细介绍.....	3
1.	游戏模式.....	3
2.	押注玩法，胜利者赢超级大奖	4
3.	高自由度、可创造的游戏新世界	5
4.	端游+App 的组合模式	6
五、	经济体系.....	7
1.	KCT 代币	7
2.	积分	9
1.	POA Proof of Action——有效行为证明机制.....	9
2.	理事会	10
3.	其他数字货币.....	10
六、	盈利模式.....	10
七、	推广运营.....	11
八、	技术相关.....	14
九、	产品展示.....	18
十、	团队介绍.....	20
十一、	顾问团队	21
十二、	发展路线图.....	25
十三、	打造基于区块链的游戏对战平台	26
十四、	ICO 投资者利益.....	28
十五、	ICO 资金使用监管	28
十六、	总结	29

《杀戮链条》ICO 白皮书

一、项目概述

《杀戮链条》(Killing Chain), 是全球首款基于加密数字货币的大型多人在线竞技游戏, 其核心为大逃杀玩法, 包括桌面端和手机端。核心研发团队来自暴雪、育碧等国际顶级游戏公司, 研发至今历时 2 年、斥资过亿, 现已经进入内测阶段, 首个公开版本预计 2017 年 10 月上线。

KCT 是项目代币(Killing Chain Token)的简称, 是游戏主流通币, 是基于以太坊发行的合约代币, 为保证投资者利益, 项目未来的 20%以上项目利润将用于持币者回馈。

游戏玩法, 以大逃杀玩法为核心, 融合多种玩法。玩家押注一定数量代币后参与混战, 最终唯一胜者幸存, 并获得总押金的 80%作为获胜奖励。

产品架构, PC 端+App 组合模式, 通过移动端有效整合直播、竞猜、交易、挖矿、钱包等功能, 满足各类玩家需求。

泛娱乐全产业链布局联动。同名电影、综艺节目、小说正在筹备。电影由国内顶级团队纵贯文化传媒制作, 将有超级明星代言和多场粉丝见面会。还原游戏场景的真人实景野战平台、主题酒吧、主题电竞馆也将陆续推出, 目前均已选址完成。

二、行业机会

- 电子游戏市场飞速发展

据 Newzoo 最新的数据 ,2017 年全球游戏消费将达到 7495 亿元 ,远超 2016 年的 1011 亿美元。由此 , 游戏行业庞大市场机会无须赘述。

● 大逃杀类游戏数据表现

近日数款大逃杀玩法游戏出炉 , 均获得极高关注。其中《绝地求生大逃杀 PlayerUnknown's Battlegrounds》在 Steam 发售三天收获美金 1100 万 , 同时在线玩家数量超过 67000 人。据其开发商 Bluehole 数据 , 该游戏 Early Access 全球销量突破了 200 万套 , 首月收入超过了 4 亿元 , 斗鱼直播综合榜排名第 9 位。与《绝地求生大逃杀》类似 , 《H1Z1》《Dayz》 , 《淘汰》等几款大逃杀主题游戏都取得了不错的成绩 , 由此可见该主题方向具有很高的挖掘价值。

	PC	CONSOLE	MOBILE
1	League of Legends	FIFA 17	Clash Royale
2	Crossfire	Battlefield 1	Monster Strike
3	New Westward Journey Online II	Grand Theft Auto V	Clash of Clans
4	Dungeon Fighter Online	Call of Duty: Infinite Warfare	Game of War: Fire Age
5	World of Warcraft	Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	Fantasy Westward Journey
6	World of Tanks	Call of Duty: Black Ops III	Mobile Strike
7	PlayerUnknown's Battlegrounds	Overwatch	Honour of Kings
8	World of Warcraft	Persona 5	Pokemon GO
9	Overwatch	Destiny	Lineage 2 Revolution
10	Counter-Strike: Global Offensive	NBA 2K17	Fate/Grand Order

数据来源 : Super data, The top games across all platforms—APRIL 2017 totals

众所周知 , 在经典大逃杀类游戏《H1Z1》中 , 中国玩家的抱团行为导致用户 IP 被封的事件引起广泛争议 , 该事件从另一个角度恰恰反映该类型游戏的魅力 , 为利益和荣誉而进行的 PVP 游戏对战将人性展现的淋漓尽致。也正是如此 , 此类游戏可以具有超长的生命周期和巨大的市场机会。

与同类玩法游戏相比，《杀戮链条》在设计思路、核心玩法、产品架构、运营模式、生态建设等方面都独有创新，此外，区块链技术和代币机制引入将令系统运转更为高效。

三、 我们的愿景

将《杀戮链条》打造成拥有庞大世界观、长生命周期的精品游戏，是我们的第一步目标。

基于《杀戮链条》的用户基础和技术架构，我们将尝试推出一个基于区块链的去中心化新型游戏对战平台，该平台将拥有去中心化账户体系和支付体系，平台代币可在各款游戏之间流通。

开创区块链游戏新模式，成为区块链游戏世界的暴雪，是我们的终极目标。

四、 详细介绍

1. 游戏模式

大逃杀模式是游戏的核心玩法，此类游戏的基本玩法是一定数量玩家被放到一个封闭区域，被要求相互厮杀，最终只有一名玩家生存并获得巨额奖金。

游戏中每个角色可选择一种特殊能力，如隐身、无敌、快速射击等。类似暴雪《守望先锋》，特殊能力将极大丰富游戏中的玩法和战术配合。

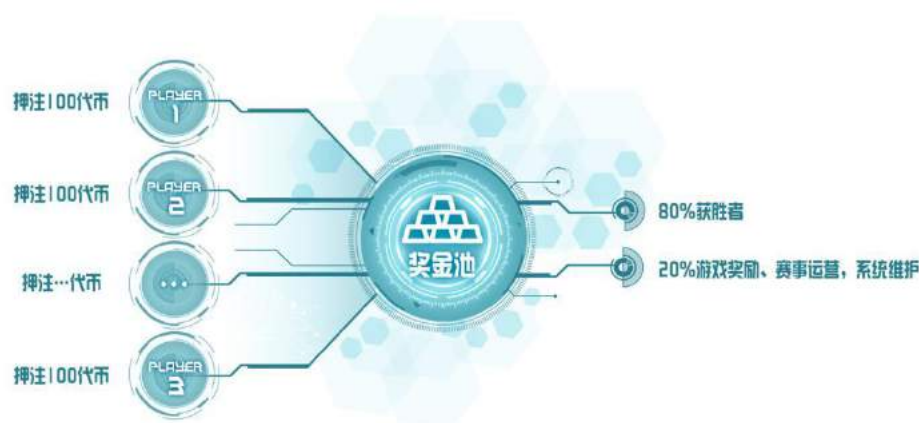
除大逃杀模式外，游戏还包含合作通关模式和战队对战模式。通关模式中玩家将挑战各种战斗关卡，战队模式则强调在公平环境中团体之间竞争，是合作型玩家极度追捧的模式类型。

2. 押注玩法，胜利者赢超级大奖

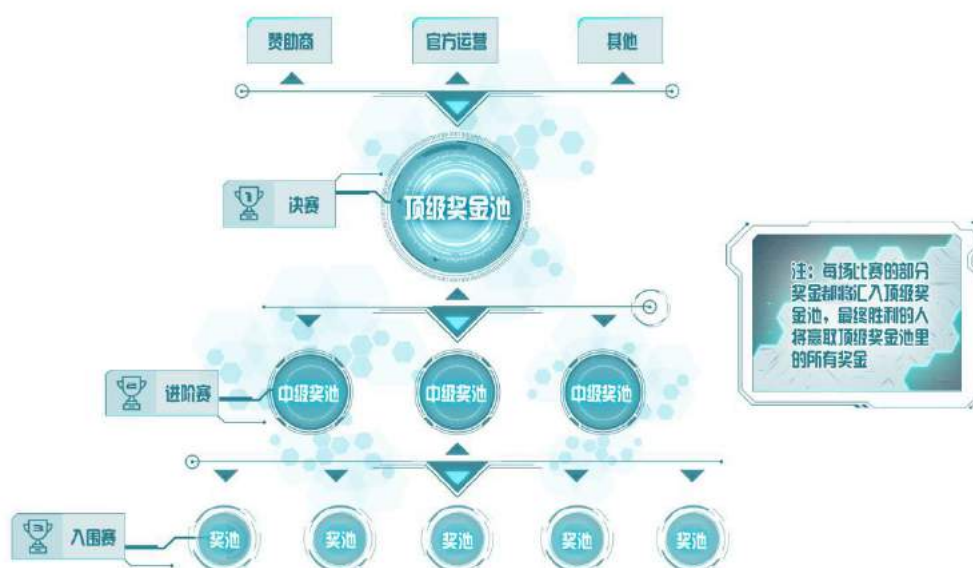
押注玩法是《杀戮链条》游戏核心亮点。玩家押注一定代币后参与游戏，每局游戏最终只有唯一一名玩家得以存活，胜利者将获得所有押注代币的 80% 作为战利品，而剩余 20% 代币作为游戏收入，用于游戏内奖励、用户奖励和游戏维护升级。

以上流程将通过以太坊智能合约管理实现，用户将他们的代币发送到智能合约，该合约充当一个中心化托管，比赛结果输入，智能合约进行比赛配对和比赛结束后奖励处理。

举例，假设游戏规则为每人每轮押注金额 100 个代币，一局比赛有 100 人参加，奖金池总数为 10000 个代币。赢得次轮比赛的胜利者将获得 8000 代币大奖，2000 代币用于赛事运营等。



在未来的迭代中，游戏规则将更多元化，资金池的产生分配方式均可调整，因而产生更多玩法和超大奖池。例如在多级赛事中，可设置从每轮比赛的奖金池提取一定比例奖金汇至顶层奖金池，游戏主办方、赞助方亦可直接注入奖金。



现实中存在各种不确定性，在《杀戮链条》中，这一点将通过嵌套博彩游戏巧妙融合。在游戏的“深夜酒馆”场景，除神秘酒保和钢管舞美女，还有百家乐、老虎机、棋牌麻将等博彩游戏嵌套，当然不能少美女荷官。此外，玩家遇到的障碍或任务本质可能是各种随机算法游戏，猜对了赢大奖，猜错了不但要亏损本金，还可能把“命”赔进去。

为保证绝对公正公平，游戏中生成的随机结果和奖金发放都将通过智能合约自动执行，玩家可在区块链上查询数据的真实性。

3. 高自由度、可创造的游戏新世界

《杀戮链条》具备高自由度和可创造性，致力于打造一个全新的游戏世界。

在游戏中，玩家可充分发挥智慧制作工具，武器装备枪托、弹夹、瞄准镜等零件均可高度定制，还有汽车、飞机、吊索、雪橇等多种交通工具供玩家使用。

游戏目前有南美、中东、北极、亚洲等五个竞技地图，高度还原真实情境，玩家在游戏中可充分探索，既能体会繁茂的热带雨林，亦能感受北极雪山，可在丛林间和猿猴一起攀藤猿跃，亦可高山雪峰乘雪橇滑行，不仅大逃杀，更是感官盛宴。

后续版本迭代中，《杀戮链条》将进一步提高自由度，赋予玩家更多能力参与世界创造，例如玩家可制作游戏地图，并获取一定下注抽成。

4. 端游+App 的组合模式

相比同类其他，《杀戮链条》一个独特之点在于其同步配套移动端 App，App 的核心功能包括：

- **竞猜。**任何人都可通过以太坊的智能合约发起竞猜。竞猜是平台重要收入之一
- **直播。**发起或观看直播
- **交易。**玩家可在交易中心将所得宝物和道具出售以获取 KCT 代币
- **挖矿。**挖矿方式参见 POA
- **钱包。**常规收支功能外，持币者可将 KCT 锁仓在钱包中并获取一定利息收益
- **社交。**来自世界各地的玩家还能在 App 里有更多交流机会



以上架构可满足多层次用户需求，充分利用玩家碎片时间，也降低了产品推广的难度，从而使更多人参与游戏。

后续，大逃杀手游将进一步推出。

五、 经济体系

1. KCT 代币

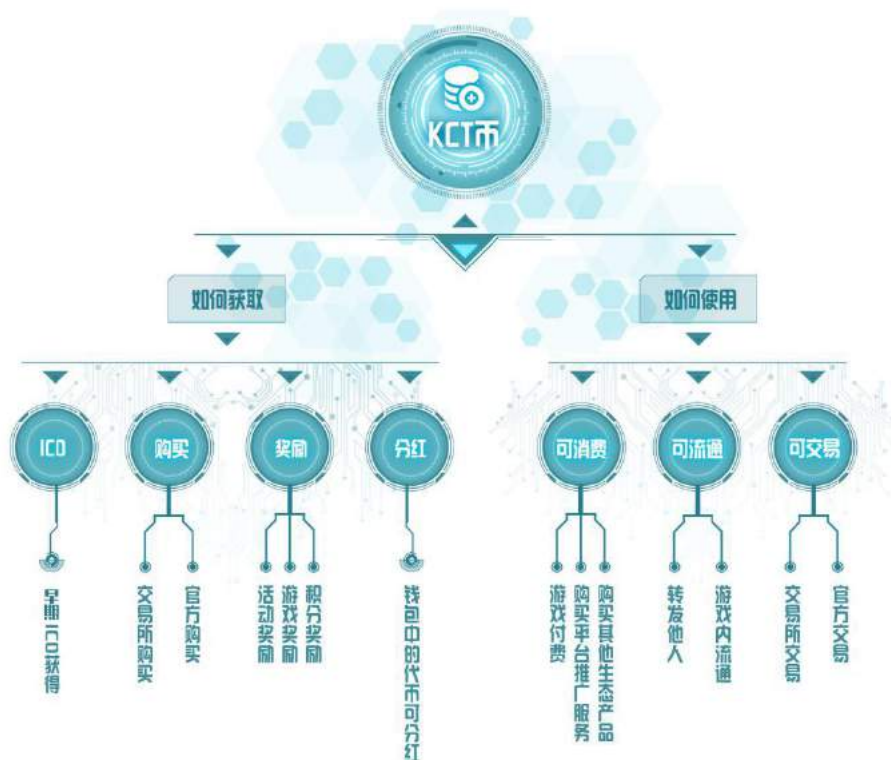
KCT 是《杀戮链条》代币简称，基于以太坊智能合约生成，是游戏生态内的流通货币，基于以太坊发行。可用于游戏各种付费环节，例如下注、购物、消费，可转让可交易，可获得利息奖励。

KCT 总量 1 亿枚，其中 50%用于本轮 ICO 预售和支持者奖励，40%用于游戏运营推广，10%用于开发团队支持。其中用于游戏运营的 40%代币将通过智

能合约进行锁仓，在 4 年的时间里以 POA 的方式逐渐释放。（关于 POA 的解释见下方文档）。

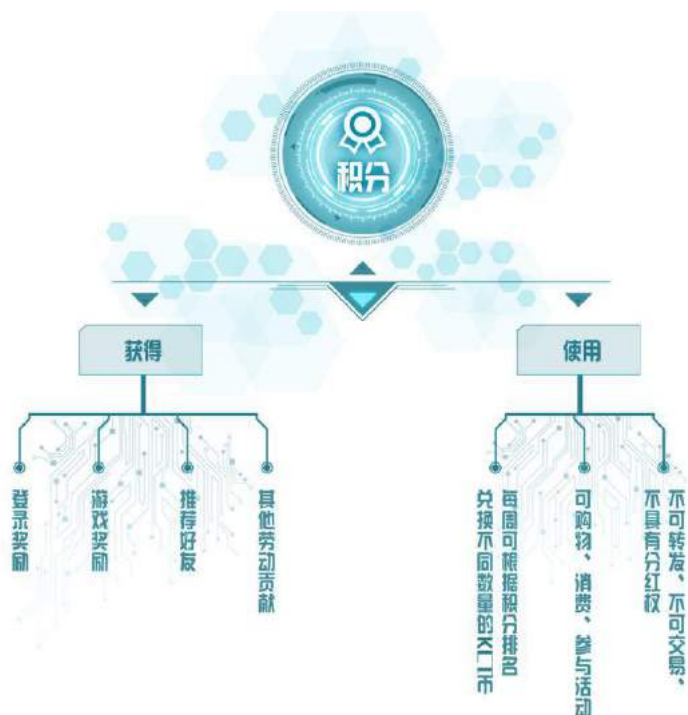


KCT 的价值支撑主要来自强大的持续盈利能力，总量稀缺性与回收机制。



2. 积分

积分在生态内的核心功能是贡献统计。玩家对于平台的参与和贡献都将以积分记录，根据用户积分在总积分中占比定期发放 KCT 代币奖励。积分不可转让不可交易，每轮奖励发放后销毁现有积分。



1. POA Proof of Action——有效行为证明机制

通过一系列算法实现，所有对平台有利的行为将纳入算法因子并赋予一定的权重，该算法根据运营效果动态调整。整个平台生态的参与行为，比如参与游戏、赢得比赛、组织赛事、推广游戏、登录在线、直播竞猜等各种对生态有利的行为，都将成为有效行为的一部分，有效行为将产生积分，最终根据其积分占比获得相应代币奖励，代币的奖励发放周期为每天一次。

2. 理事会

理事会成员由持币人投票选举产生，理事会成员有权发起提议和投票。理事会将与开发团队共同探讨调整系统可变参数，包括但不限于设定 POA 有效行为组成因子及其权重。

3. 其他数字货币

在各类押注环节中，除 KCT 代币外，BTC\ETH\LTC 三种货币，也被支持使用，未来可能根据实际市场运营情况增加更多可押注代币

六、 盈利模式

- 游戏内收入
- 电子竞技和竞猜收入
- 赛事赞助收入
- 广告植入
- 直播收入
- 电影、电视综艺节目、小说收入等
- 线下真人野战平台、主题酒吧、咖啡馆等实体产业运营收入

七、 推广运营

● 团队方面

产品推广将由《杀戮链条》官方运营团队结合外部团队共同实行。外部代理商、赛事组建合作方已经初步选定，在顺利开展合作后，各个区域更多合作方将纳入体系。

● 资源方面

由于目前核心团队在游戏行业都有超过 10 年的经验，积累了大量行业资源，包括线下对战场地资源，主题酒吧资源，主题电竞馆和地区流量资源，赛事组织资源，发行渠道资源，媒体资源等。《杀戮链条》具备成为爆款游戏的资源储备基础。

● 运营策略

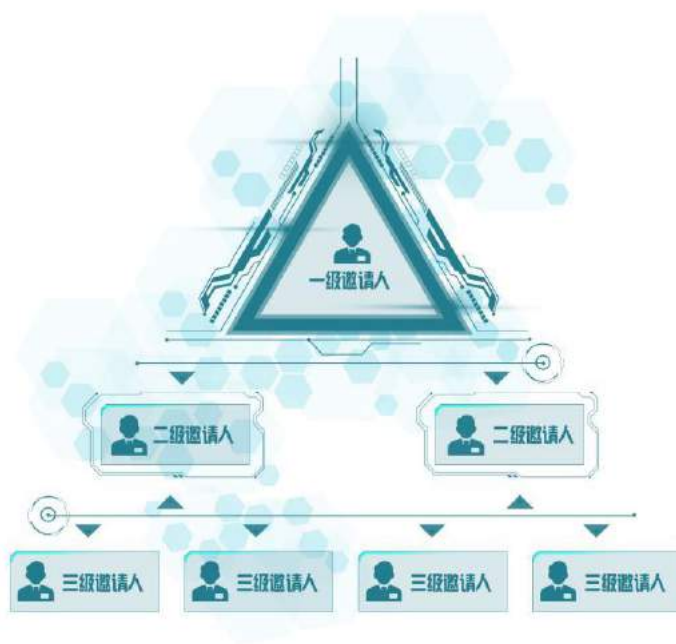
《杀戮链条》将积极合作但不依赖于传统运营渠道，口碑传播和社区运营将是《杀戮链条》的核心运营思路。结合产品优势特色，最大程度利用玩家和玩家口碑传播，将最大的利润留给用户。下面是运营推广思路的详细解释：



具体而言，《杀戮链条》将极为重视以下几点：

- **邀请机制**

每位新用户被邀请进入《杀戮链条》网络，邀请人都将获得一定奖励，该奖励机制层级为 3 层，每个层级奖励比例将根据运营数据动态调整，并公开调整结果。



- **赛事运营体系和相关工具**

在全球范围内发展赛事体系。前期以官方发起为主，后期将提供一系列支持工具，便于任何玩家发起赛事，发起方可获得一定比例分成。发起方需通过智能合约设定规则参数，比赛结束后，奖金自动发放给各方。以上过程完全通过智能合约自动实现，保证流程的公平透明性。



- **区域代理、赛事代理机制**

游戏将提供组织区域赛事代理机制，充分利用网吧，游戏赛事，直播，意见领袖等流量入口。

- **粉丝经济**

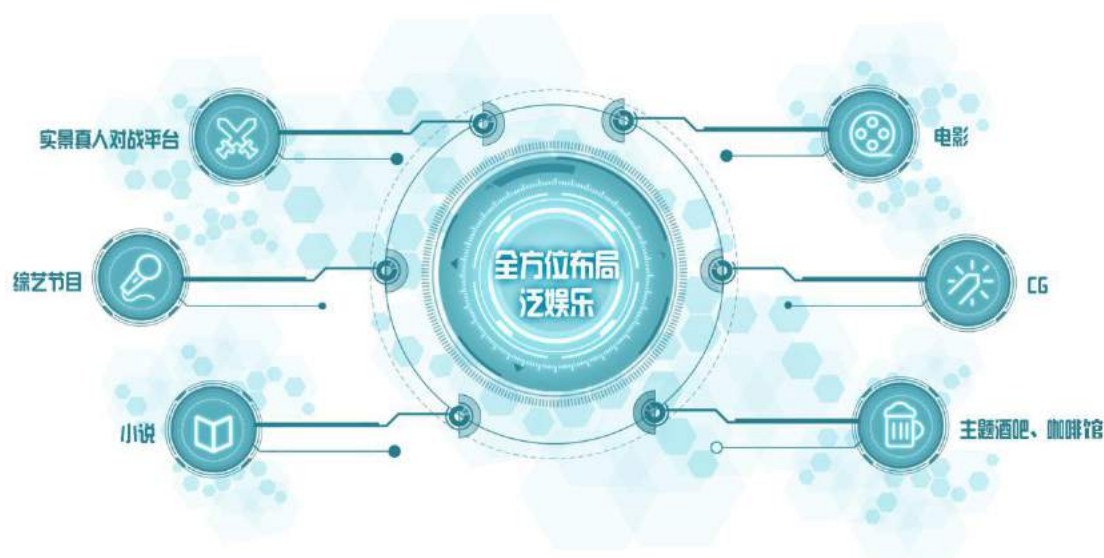
平台将给到平台主播以充分的支持，通过粉丝效应聚集关注度。此外，意见领袖级的核心玩家也将被赋予更多荣耀，比如获得新出重要技能、建筑、或者角色冠名权。

- **社群运营，充分凝聚玩家智慧**

游戏将具备大量可自定义元素，让玩家充分参与到游戏设计中，比如说玩家可以参与地图设计、玩法设计、皮肤设计、技能设计等，在充分展现玩家智慧的同时，也令系统拥有更强生命力。

● 联合营销，布局泛娱乐

同名电影、综艺节目、小说正在筹备。电影由国内顶级团队纵贯文化传媒制作，电影与游戏将在价值观和背景内容等方面深度融合，在首映、贴片宣传、形象授权等方面，开展全方位联动营销合作，此外，还有超级明星代言粉丝见面会。还原游戏场景的真人实景野战平台、主题酒吧、主题电竞馆也将推出，目前均已选址完成。



八、 技术相关

● KCT 代币基于以太坊产生

代币的产生策略将在创建代币的合约中规定，公开可查。代币的转账、分红等获取和消耗操作也在合约中规定，源代码公开。

```
pragma solidity ^0.4.11;

contract KillingChainToken {

    string public constant name = 'KillingChainToken';

    string public constant symbol = 'KCT';

    uint256 public constant decimals = 8;

    string public constant version = '1.0';


    uint256 totalSupply = 1000000000 * (10 ** decimals);


    mapping (address => uint256) public balanceOf;


    struct Earn {

        address player;

        uint earn;

    }


    event Transfer(address indexed from, address indexed to,
uint256 value);


    function KillingChainToken () {
```

```
        balanceOf[msg.sender] = totalSupply;
    }
```

```
function transfer(address _to, uint256 _value) {
    if (balanceOf[msg.sender] < _value) throw;
    if (balanceOf[_to] + _value < balanceOf[_to]) throw;
    balanceOf[msg.sender] -= _value;
    balanceOf[_to] += _value;
    Transfer(msg.sender, _to, _value);
}
```

```
function dispatch(Earn[] earns) {
    for (uint i = 0; i < earns.length; i++) {
        Earn j = earns[j];
        if (balanceof[msg.sender] < j.earn) {
            throw;
        }
        balanceof[msg.sender] -= j.earn;
        balanceof[j.player] += j.earn;
        Transfer(msg.sender, j.player, j.earn);
    }
}
```

```
}  
  
}
```

- **random trust**

公平（可验证）的随机数产生器。为了保证公平性，生成随机数时使用了公钥和私钥的概念。公钥和私钥直接取自比特币，其中公钥即比特币的地址，私钥即比特币的私钥。生成随机数的过程具有和比特币一样的安全性。

服务器会公开一个公钥 / 私钥列表，包含启用时间。可以在

<http://gobittest.appspot.com/Address> 验证使用完毕的公钥和私钥的匹配性。

为了在随机数生成前保密，需要隐藏私钥；而为了之后供人验证公平性，需要公开私钥。所以提供了公私钥定期替换机制（每 10 分钟）。启用时间意思是到了这个时间就开始用后面这组公钥私钥，这时会同时把之前使用的私钥公开，供人们验证之前产生的随机数的公正性。

设此时启用的公钥为 pub，私钥为 prv，则生成随机数的代码为：

```
ts = str(int(time.time() * 1e6))  
  
raw = sha256(prv + ':' + nonce + ':' + ts)  
  
seed = int(raw[:9], 16)  
  
value = (seed % (N - M + 1)) + M
```

其中：

- nonce 是客户端调用 API 时选择的一个随机值（可以是一个自增值或时间戳），此值会影响 API 生成的随机值，这样 API 服务器就没法完全控制结果。客户端也可以不发送 nonce，这时 API 服务器有另一个参数 ts 保证自己没法预测生成的随机值

- M 和 N 是客户端选择的随机范围上限和下限

- **竞猜，智能合约**

押注竞猜将采用智能合约的方式进行结果判定和资金结算，合约源代码公开。例如，每个人通过向一个合约地址转入 KCT 的方式来参与，KCT 会被暂存在该合约钱包中。押注在某个时间（块数）截止，之后转入的 KCT 将会被原路返回。在结果判定后（通过公共 API 或裁判判定），原先暂存的 KCT 会被自动转入获胜者钱包。

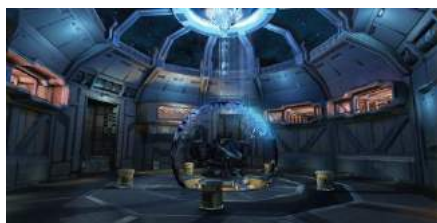
- **钱包，安全性**

由于在以太坊上发行代币，KCT 会寄存于 ETH 地址和钱包之上。可以使用任何 ETH 钱包来查询及使用 KCT 资金。KCT 的安全性和 ETH 相当。

九、 产品展示

- **部分场景**





- **部分武器**



- **部分人物造型**



十、 团队介绍

- **CEO 张明**

05 年进入游戏开发，曾就职于 PDE、VYK、巨人网络、中青宝。参与制作《EVE online》《Battlefield 3》《剑灵》《Battlefield 1942 》《Thief 4》《爱丽丝梦游奇幻记》等多个国外知名产品。以及参与开发《乱世 online》《光荣使命》《最后一炮》《危机 2015》等国内 MMO,FPS 产品

- **诸起奇 COO**

2006 年毕业于上海机电工业学院。曾就职于法国育碧上海分公司、深圳市中青宝网络、深圳市集尚科技有限公司等企业，任职产品总监、市场总监的多个

重要职位。曾经参与从客户端到手机游戏等多个游戏项目的开发和管理工作，如《细胞分裂》、《最后一炮》等等

- **伍委 CTO**

成都理工大学，06 年进入游戏开发，08 年负责游戏引擎维护和开发工作。曾就职于深圳科诗特，深圳中青宝网，深圳融网汇智，深圳果大科技。多年主程经验，熟悉 U3D，虚幻 3，虚幻 4，Torqu3，bigworld，cocos2d-x，主流商业引擎。并多年引擎编写经验。曾参与项目《创世 online》《佣兵三国》《梦幻三国》《最后一炮》《KOC 格斗天王》等

十一、 顾问团队

- **吴忌寒 比特大陆创始人&CEO**

业内公认的比特币布道者，早在 2011 年就接触到了比特币，巴比特联合创始人，之后创建了矿机芯片公司比特大陆。

- **徐义吉**

Nebulas 发起人，中国区块链社区缔造者，前蚂蚁金服区块链平台部技术负责人，原谷歌搜索反作弊小组成员，同济大学计算机学士。

- **赵长鹏 Binance 创始人**

原 Okcoin 的 CTO，他曾在 Blockchain.info 担任技术总监，并在纽约彭博 (BloombergTradebook Futures) 从事多年的高管，是富讯的联合创始人

- **单青峰**

Asch 去中心化应用平台创始人，全栈工程师。曾在多家一线互联网公司从事搜索引擎研发工作，擅长 c++、javascript、网络编程和系统架构

- **顾颖（初夏虎）**

维优联合创始人，资深区块链及数字资产专家，中国区块链与数字资产行业的意见领袖，全球比特币终身荣誉会员

- **Diego Gutterez**

根链平台 Rootstock CEO，Koibanx 的 CEO 和联合创始人，拉丁美洲与阿根廷比特币社区的联合创始人

- **ramble 谷壳宝创始人**

- **邓迪 太一云科技董事长**

清华毕业，成功创办多家公司，在 P2P、视频、云计算、数字货币等多个技术领域具有开创性成就，2013 年被工信部授予云计算专家称号，并担任清华大学中国产业研究中心理事

- **谢坚（小强） 玄链创始人**

《杀戮链条》同名小说合作方。玄链创始人、玄派创始人、小强矿机创始人、网络小说作家，在数字货币、区块链以及网络文学领域有着多年从业经验

- **孙燕军 纵贯传媒创始人&CEO**

《杀戮链条》同名电影制片方。中国电影制片人协会成员、五届中国电影华表奖、金鸡百花奖制作人、导演、百度娱乐事业部负责人之一、爱奇艺内容部总监。参与《爱情呼叫转移》、《岁月无声》、《新苏三起解》、《诡井》、《三枪拍案惊奇》、《枪王之王》、《龙门飞甲》、《富春山居图》、《十二公民》、等多部知名影视制作宣传

- **张璇 资深游戏创业者**

游戏研发经验超 10 年，前法国育碧 UBISOFT 游戏引擎工程师，海外游戏研发创业公司 Inlycat.Inc 创始人，期间多款游戏于全球 80 多个国家同步发行，并在其中 65 个国家排名第一

- **宋鹏展 资深游戏媒体人**

游戏日报 CEO，游戏媒体行业从业经验超过 10 年

- **高昕**

国同资本合伙人，历任德丰杰龙脉基金合伙人，慧聪网首席运营官，三星电子（中国）B2B 运营总监，联想集团渠道销售部副总经理。目前对区块链行业颇有研究

- **刘岩岩**

哈佛大学毕业，长年往返美国、瑞士和中国，为 IT，智能硬件等企业提供战略管理咨询，同时从事社会企业创新，家族企业管理研究和慈善机构运营。个人天使投资，关注区块链行业

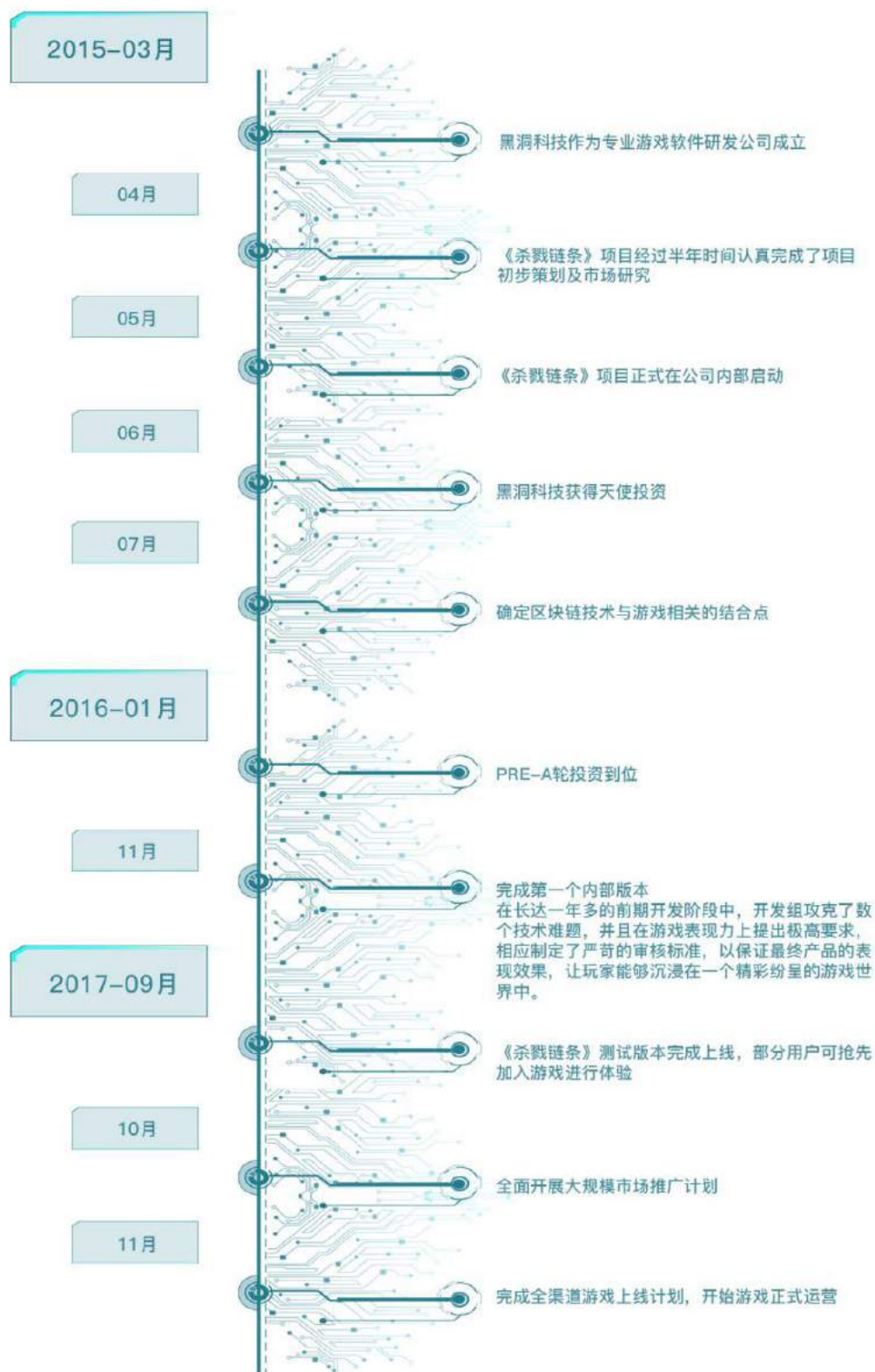
- **刘子军**

深圳市国防教育促进会副会长，凤凰卫视、澳亚卫视、香港卫视和深圳卫视等众多电视媒体和平面媒体时事评论员、军事评论员

- **Lukas Lichtensteiger, PhD**

Sillectra GmbH 联合创始人，苏黎世大学副教授，哈佛大学研究员，长年投身于人工智能、机器学习、以及区块链研究

十二、 发展路线图



十三、 打造基于区块链的游戏对战平台

在《杀戮链条》成功的基础上，团队将积极尝试打造基于区块链的新型游戏对战平台。平台初步设计使用去中心化账户体系和支付体系，平台代币可在各款游戏间流通。平台还将提供完善社区系统和周边服务系统，玩家可利用平台实现对战、战队组织、自行约战、积分管理和互动交流等。

相对于传统游戏对战平台，新型对战平台的主要区别：

- 去中心化的账户体系

有效保障用户账户的安全。基于智能合约搭建的去中心化账户系统，用户提供私钥签名授权。用户信息将无需存储在任何一家公司的中心服务器上，不因游戏平台中心服务器问题而丢失账户信息，让用户真正拥有和掌控自己账户。

- 去中心化的经济体系

实现更方便的资产转移。代币可在各个游戏之间流通，玩家拥有的道具、皮肤等虚拟资产，可以通过智能合约转移和销售；不同于 Q 币、“钻石”和“元宝”，基于区块链技术的代币不会量化宽松和通货膨胀、根据算法控制货币总量上限。

平台内游戏经济体系的人工干预手段将因此减少，虚拟游戏经济的运转秩序将被市场化，这是构建大型游戏联盟所需的经济基础。

- 去中心化的社区运行机制

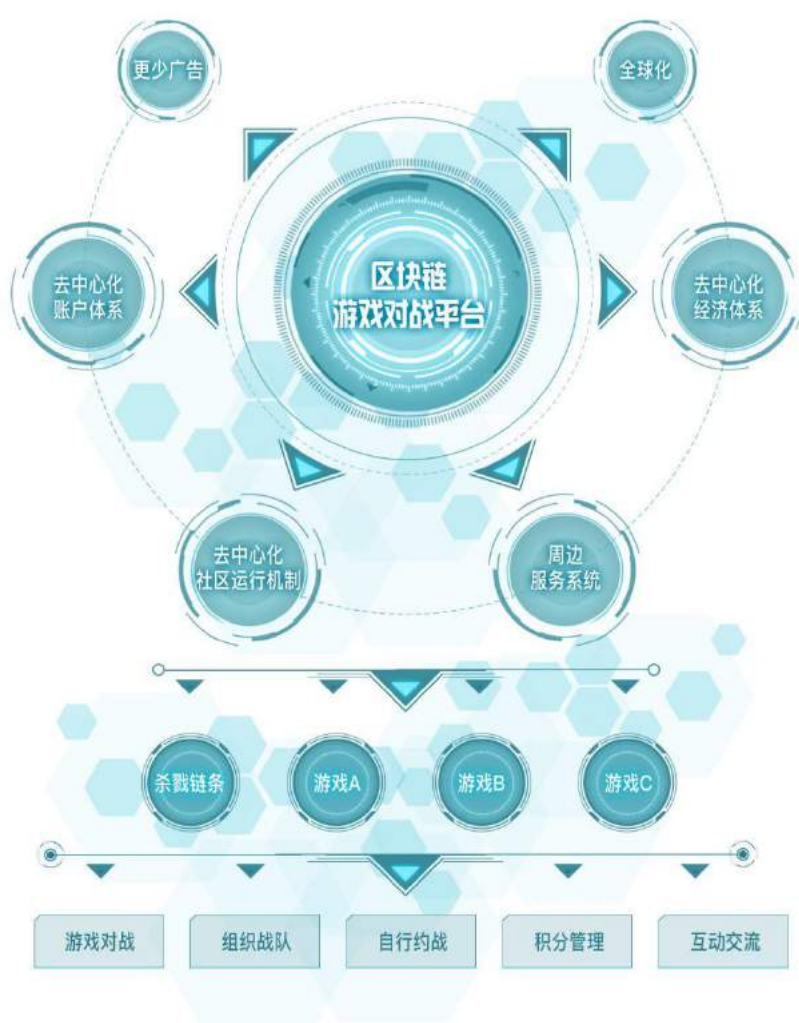
只有持币玩家拥有在体系内发表评价、发起提议或参与投票的权利，以此决定平台的玩法和发展趋势，以上行为均将消耗不同的代币，从而保证行为的严谨性，更有利于打造一个属于用户的更纯净的社区环境。

- 更少的广告

平台内将没有五花八门的商业化广告干扰，从而带来更好的游戏体验。

- 天然全球化的互动平台

区块链天然没有国界，玩家可以轻易与世界各地的参与者交流对战。



十四、 ICO 投资者利益

- 参与游戏、竞猜、直播等

游戏生态体系各场景使用。目前包括游戏下注、竞猜、抽奖、打赏、购物等；线下消费，目前使用范围包括区块链咖啡馆、主题酒吧、主题电竞馆和真人野战平台等，目前线下场馆的选址已经初步确定。

- 代币升值

随着参与游戏的人越来越多，以及代币拥有更多的使用场景，对代币的需求量将越来越大，其价值提升将是必然。

- 定期从市场购买代币，用于锁仓用户奖励

项目利润的 20%以上用于从市场购买代币，奖励持币用户（在客户端游戏或 App 应用里锁仓的代币）获得奖励回馈，回购记录将第一时间公布，用户可通过区块链浏览器查询，确保公开透明。

- 游戏推广运营代币锁仓

保留用于运营的代币，将锁仓 4 年，以 POA 的方式逐步释放。

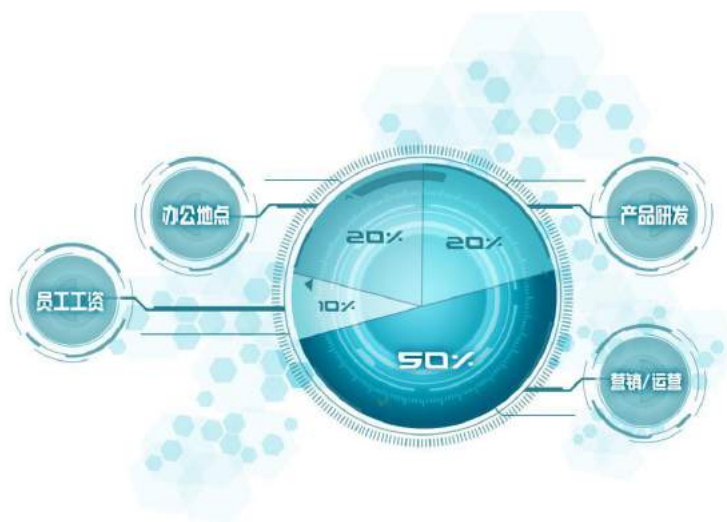
十五、 ICO 资金使用监管

- 资金使用

ICO 将会有助于《杀戮链条》更快发展，ICO 筹得的资金中，20%用于产品研发，50%用于营销和运营，10%员工工资，20%用于办公场地、设备采购、服务器采购、运维、备用金等。

- **财务披露**

《杀戮链条》团队将定期公开团队相关财务数据，供大家审核监督。



- **基金会监管**

ICO资金将委托基金会监管，并对运作和潜在风险等进行评估。

十六、 总结

基于去中心化、去信任中介、可追溯、不可篡改的特性，区块链能有效降低《杀戮链条》游戏系统的运作难度，较少流通中损耗，从而提升系统整体效率，保证绝对透明公平，有效保障各方参与者的利益。

同时，《杀戮链条》也将让更多人接触和理解区块链，从游戏延伸至对战平台，我们在把区块链技术应用于游戏领域的道路上，将不断探索前行。