



# GTEx

项目白皮书

[www.gtexgame.io](http://www.gtexgame.io) | [info@gtexgame.io](mailto:info@gtexgame.io)



# 目录

<b>1 项目背景</b>	<b>4</b>
<b>2 GTEX 愿景</b>	<b>5</b>
<b>3 市场分析</b>	<b>6</b>
3.1 游戏行业正在快速增长	6
3.2. 游戏玩家 - 游戏行业的核心	8
3.3. 新的收益分享模式	9
3.4. 当前主要公链的DApp发展分析和瓶颈	10
3.4.1. ETH(以太坊) - DApp最多的公链	10
3.4.2. EOS - 抽奖类DApp的天堂	11
3.4.3. TRON- 抽奖类、市场类、游戏类 DApp的家园	11
3.4.4. 目前DApp的问题	12
3.5. 将区块链技术引入传统游戏行业	12
<b>4 GTEX游戏平台 – 产品概况</b>	<b>15</b>
<b>5 GTEX POA 网络– 专为游戏打造的联盟区块链</b>	<b>17</b>
5.1. GTEX POA 网络 – 技术方案	19
5.2. 在区块链上存储游戏核心数据	22
5.3. GTEX Points – 支付和交易货币	23
5.3.1. GTEX 积分 – 工作流程	25
<b>6 GTEX 游戏平台</b>	<b>27</b>
6.1. GTEX 游戏商城	27
6.2. 游戏资产钱包 -- 一个钱包存储所有游戏资产	29
6.3. GTEX交易所 – 去中心化的游戏币交易所	31
6..4. GTEX 竞拍市场 – 在线游戏道具交易市场	33
6.5. 游戏代币和收入分享模型	35

6.6. GTEX Studios - 我们的游戏开发团队	39
<b>7 GTEX系统架构和技术解决方案</b>	<b>40</b>
7.1. GTEX游戏开发者工具和接口	41
7.2. GTEX 自动分享系统	44
7.3. GPOA 跨链技术	45
7.4. 未来技术展望	47
<b>8 GTEX 代币</b>	<b>49</b>
<b>9 路线图</b>	<b>52</b>
<b>10 团队和顾问</b>	<b>53</b>
10.1. 顾问	55
<b>11 法律声明</b>	<b>56</b>

# 1. 项目背景

区块链技术的出现为全球的各行各业带来了前所未有的机遇,其中游戏行业将是收益最多的产业之一,并且也是区块链技术实现应用场景的最佳方向。对于游戏玩家和开发者来说,随着他们对区块链认识的加深,未来几年内会有很多之前难以想象的市场机遇,我们的目标是创造一场由区块链技术引发的游戏产业革命。

在当今,游戏产业仅仅应用了一部分比较表层的区块链技术,还有更多的深度结合模式可以研究和发掘。我们成功创造了可以为游戏产业的所有参与方都创造价值的方法,包括投资者、游戏开发者,以及游戏玩家。历史上,游戏玩家一直是新兴技术的第一批采用者,他们促进了图形和计算性能等领域的发展,也同时促进了很多新的技术的衍生,比如手势控制、VR和超高清画质等。我们认为区块链技术也将迅速被用户所接受,并将在不久的将来为游戏产业带来更多振奋人心的机会。

在互联网技术之后,区块链技术是下一代最有可能为游戏产业带来巨大改革的技术。其技术特性将有助于建立虚拟游戏经济,这将包括引入全新的收益分享系统,游戏资产代币化和游戏资产链上流通市场等,并同时提高了资产流通的安全性和透明度。

利用区块链的技术特性,我们能把传统游戏的游戏币、道具放到链上实现资产化,玩家就是这些游戏资产的真正拥有者。我们将通过在不需要第三方平台的情况下创建游戏数字资产的自由流动这一远大目标,从而创造出新的虚拟经济系统,这将依托于区块链技术所带来的透明度、安全性和高速来实现。此外,区块链革命性的技术将可以创建一个去中心化的基于游戏代币的收入共享系统,最终将为所有参与方带来收益。

## 2. GTEX 愿景

GTEX游戏平台将建立一个为游戏玩家、游戏开发商和投资者带来巨大利益的链上游戏生态系统,从而为游戏行业带来革命。

对于游戏开发者提供:  
最快速的游戏区块链  
游戏发行和推广  
区块链游戏开发工具  
链上的游戏数据存储

对于游戏玩家提供:  
游戏商城  
独立游戏钱包  
便捷登录系统

对于游戏行业提供:  
通用链上游戏货币  
游戏代币交易所  
游戏装备交易平台  
收益分享系统



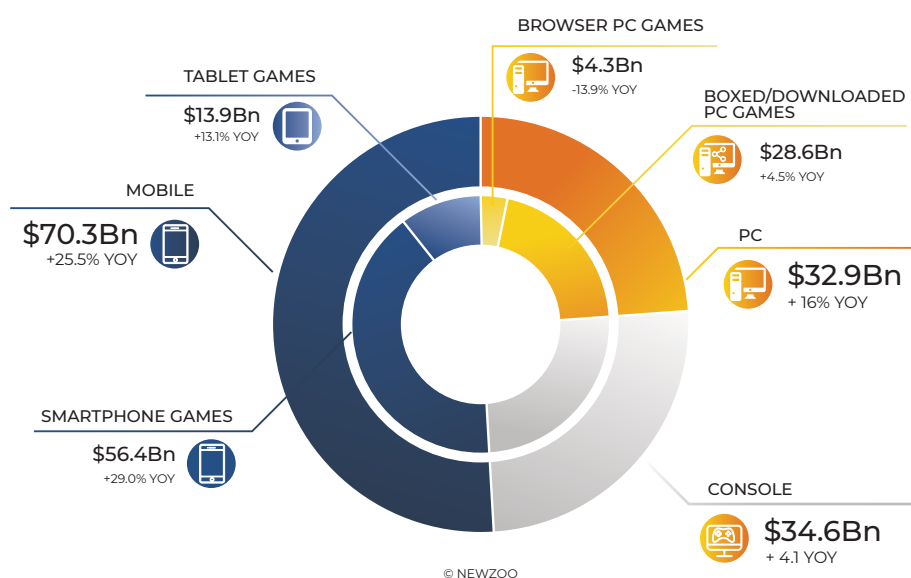
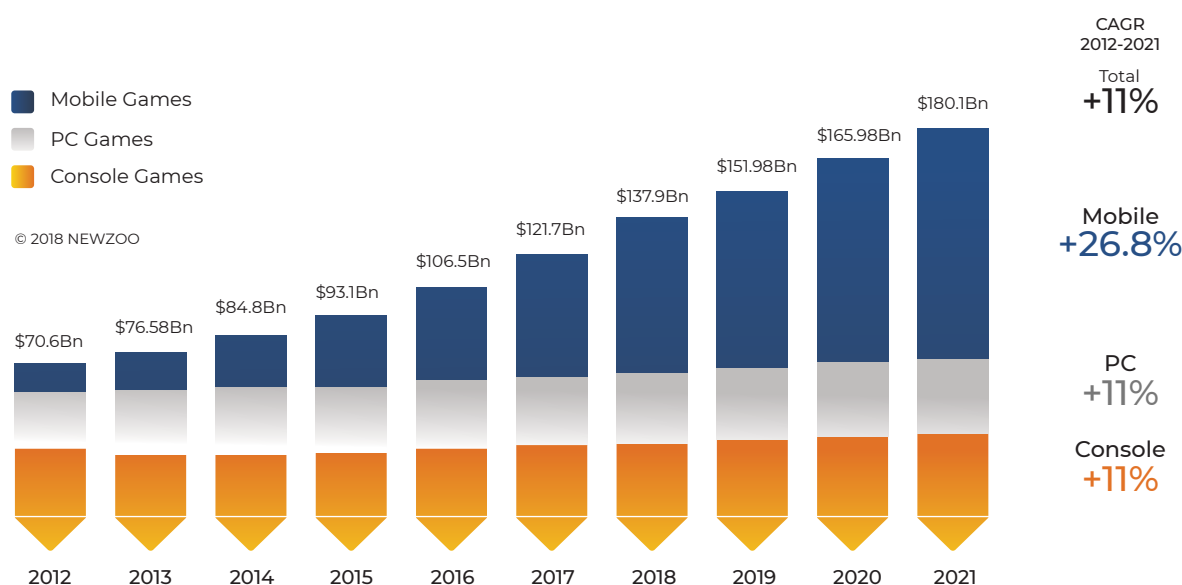
GTEX致力于创建一个新的去中心化游戏经济系统,支持从内部游戏世界到外部现实世界经济的价值流通。

GTEX游戏平台将革新现有的游戏产业,全面连接游戏行业的每个利益相关者,包括游戏玩家、开发商和投资人。通过把所有利益相关者聚集在一个平台上,我们将创造出第一个真正的游戏经济体。

## 3. 市场分析

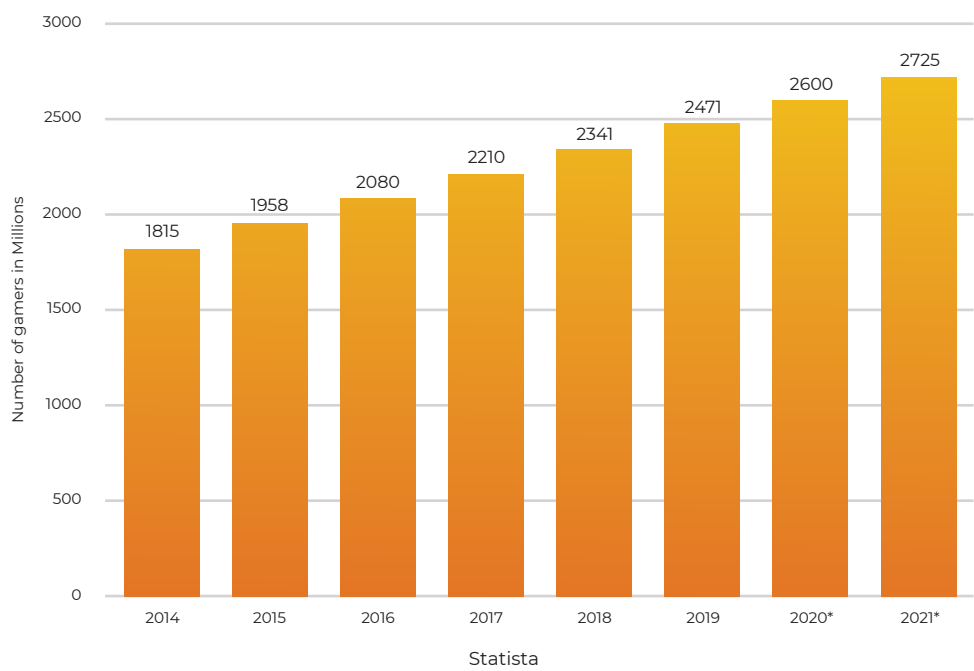
### 3.1 游戏行业正在快速增长

截至2018年,全球游戏产业的价值约为1400亿美元,预计2012年至2021年的年均增长率约为11%,2021年市场将会达到1800亿美元。市场也分散为多个不同的平台。移动游戏的市场占整个市场的51%,预计到2021年将增长到100亿美元以上。值得注意的是,移动游戏的兴起并没有蚕食传统的PC或游戏主机市场。这是智能手机技术普及的结果,它大大提高了可访问性,同时减少了社会中对“打游戏”的负面评价,使得该行业成功地吸引了更多的人群参与。



消费者在游戏上花费的时间越来越多,而且游戏对多数人群的吸引力也在增加。普通人群对游戏显示出更强兴趣,其根本原因是市场上游戏种类的多样化,涵盖了休闲类、专业类和社交类游戏。

预计全球活跃的游戏玩家总数将在2021年增长至27亿,并且在2014年至2021年之间的复合年增长率将可以达到6%。2018年活跃游戏玩家的平均开销约为59美元,相比2017年的49美元,有了巨大的增长,约为19%。随着移动游戏的普及,任何拥有智能手机的人都有可能成为活跃的游戏玩家。因此,我们GTEx团队认为游戏玩家未来创造的价值将会极大增长。



### 3.2.游戏玩家 - 游戏行业的核心

游戏在20世纪70年代初被发明并引入到消费市场。在过去的五十年里，游戏界的人才和资本集中创造了数百亿美元的巨大市场。很多游戏开发商都成为了世界级大公司，游戏产品进入到了我们的日常生活，游戏玩家甚至成为了一种新型职业。随着游戏产业的快速发展，“游戏玩家”这个词有了新的更广泛的含义：如今，任何拥有手机，平板电脑，电脑或其他游戏设备的人都是游戏玩家。

游戏玩家是游戏行业的最核心的组成部分。游戏玩家代表了受过科技教育最多的受众群体，他们掌握新技术的能力可谓惊人。全球有超过10亿的休闲玩家和约3千万到5千万的重度活跃玩家，这个行业正在经历不断发展和变革，从而催生了一些大型的游戏公司，比如Ubisoft, Blizzard、EA等等。这些游戏产业巨头正在制作创大型的新游戏，并且不断推动和冲击游戏产业的上限和发展。

这种依托于巨头的创新模式有其固有的优点和缺点，人才和资本的集中性和网络效应一直是游戏产业的动力，但是，这对用户的体验没有益处。由于Ubisoft, 暴雪，腾讯和Steam等现有巨头的垄断，玩家越来越难以发现新的优质游戏。除了这些游戏巨头开发的游戏，用户几乎没有其他多样化的选择。中小开发商被迫改变策略：对游戏品质的追求让位于推广、营销和变现来换取“生存”。中小游戏开发商的生存是艰难的，他们为了让游戏上线、触及玩家，不得不将很大一部分收益支付给发行商和渠道商。在这种环境下，游戏开发商需要花费大量的成本用于接触和获取用户，后果是导致游戏的质量下降和游戏开发人才的流失。





区块链提供了一条大胆的新途径：一个去中心化的平台，由所有参与者和一个生态系统共同拥有，每个利益相关者都有权利和能力影响行业。这条新途径使游戏能够实时发展并覆盖所有受众。此外，通过建立去中心化的游戏经济并减少中间层，开发人员将能够直接与玩家联系，从而降低获客成本。我们从一开始就主张通过赋予小型游戏开发者权力以激励游戏经济。我们相信，与最新技术和新收入分享模式相结合的新生态系统将重新定义整个游戏行业。

### 3.3.新的收益分享模式

2017年11月，世界上第一个区块链游戏CryptoKitties诞生了。没有人会期望它变得如此受欢迎，它被称为“里程碑式”的去中心化应用。这款游戏为区块链行业带来了新的用户流量。在短短10个月内，出生了100万只猫，带来49,000 ETH（相当于6900万美元）的交易量。同时，我们也察觉到Fomo3D和BetDice等游戏的有类似火爆的热度，每天都有数万名活跃玩家，交易总金额达到了惊人的40,000和90,000 ETH。

与传统游戏相比，区块链游戏表现出能够在短时间内实现显著的用户增长和带来大量现金流，主要决定因素是因为区块链使开发商和游戏玩家能够共同建立起一个利益一致的强大社区。CryptoKitties的原始版本不包含游戏代币，但在游戏逐渐被更多人喜爱的同时，每只猫的价格也就上涨。DApp游戏，如BetDice，允许用户挖掘游戏代币，根据他们现有的规则，该项目的利润会自动分享给代币持有人。因此，玩家倾向于在早期阶段更快地参与游戏，从而享受游戏的收益分享以及未来用户成长带来的丰厚回报。



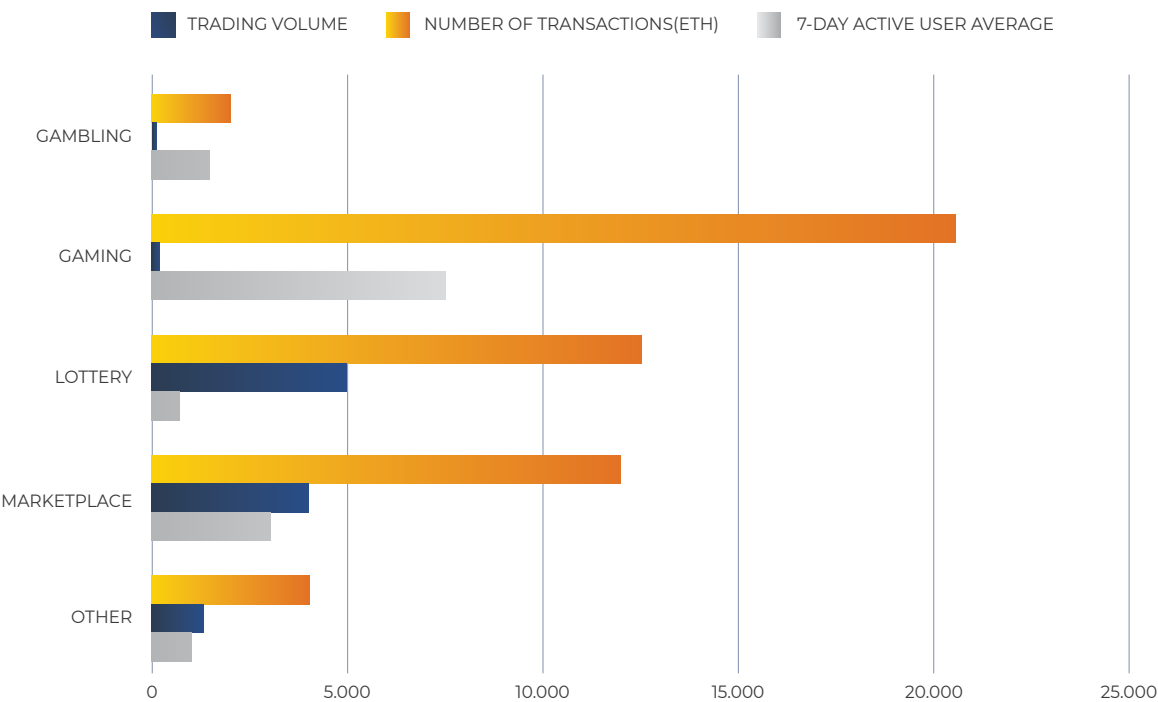
这个新模型与我们正在构建的透明游戏平台相互依存。 在游戏玩家获取游戏代币之后,他也成为游戏的部分所有者。 游戏玩家历来对新平台和社交网络持开放态度,并倾向于在不同的社交渠道上自发地提出建议,这有助于将更多的流量引入到我们的平台中。 这种共享收入的经济模式将能够带来玩家数量的显著增长,而无需将大量资金用于广告和渠道来获取用户。

新的收入共享模型也将有助于提高游戏的ARPU (用户平均收入)。 以手游为例,我们发现该行业的ARPU值达到了10美元左右。 相比之下,EOS上的平均DApp可以达到超过20美元的ARPU。未来,更多的游戏玩家将认识到游戏中花费的时间与赚取游戏代币之间的相关性,将会更积极参与到分享游戏未来收益的机会中,这将为游戏带来大量的用户。

### 3.4. 当前主要公链的DApp发展分析和瓶颈

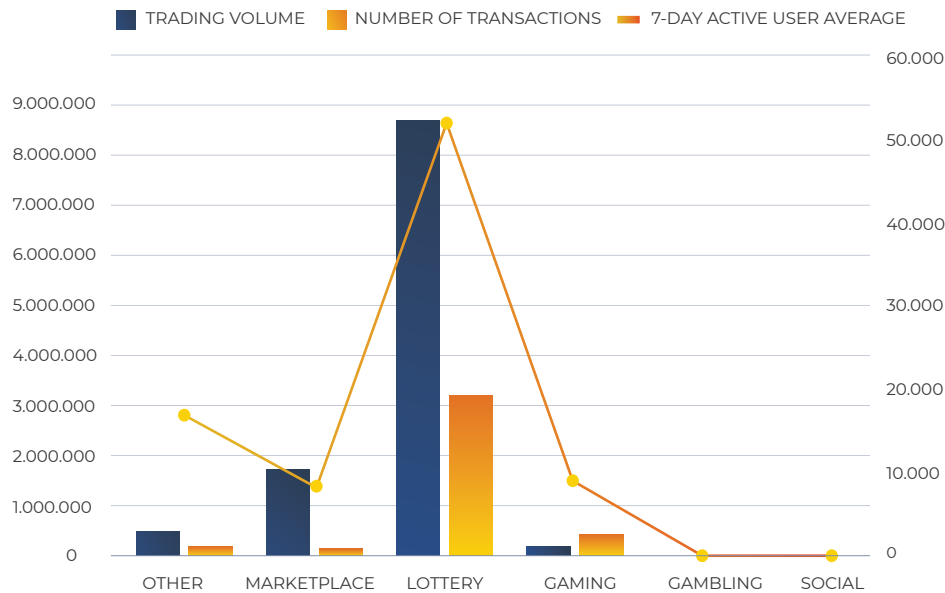
#### 3.4.1. ETH (以太坊 )- DApp最多的公链

以太坊目前是最受欢迎的公链,拥有1,498个DApp,其中游戏类和市场类占据主要份额。 在以太坊上,游戏类DApps拥有最大的用户群和最高的用户日常活跃,占比56%;其次是市场类DApp (即交易平台),占18%。 对于交易数量,前两位仍然是游戏类和市场类,分别为42%和23%。至于交易量来看,游戏类占50%,市场类占35%。



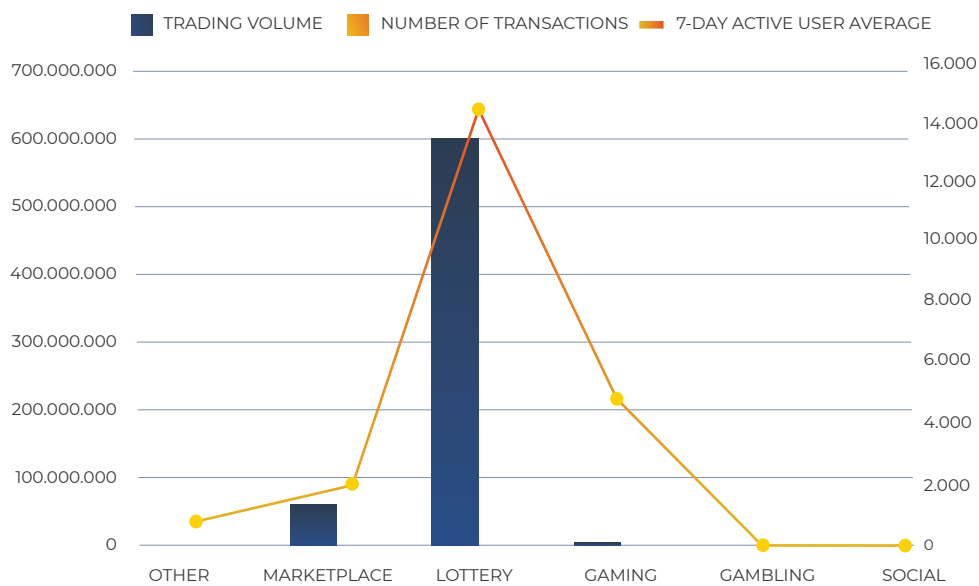
### 3.4.2. EOS - 抽奖类DApp的天堂

EOS是2018年推出的最重要的公链之一，它在媒体中因其筹集的庞大资金量而闻名。 在2018年上半年,EOS被认为有可能超过ETH的。EOS目前有310个 DApp,在目前的公链中排名第二。自推出以来,抽奖类DApp在EOS已成为主流:拥有64%的用户和活跃度,87%的交易数量和80%的交易量。



### 3.4.3. TRON- 抽奖类、市场类、游戏类 DApp的家園

相似的,TRON在公链中排名第三,有136 个DApp (抽奖类,游戏类和市场类)。其中抽奖类DApp 占66%的用户活跃度,而游戏类DApp占20%。至于交易数量,抽奖类和游戏类DApp分别占85%和13%。最后,比较交易量,我们观察到抽奖类占89%,市场类占10%。EOS和TRON用户活动高度相关激增的原因是两者都支持更高的TPS,从而提供更多的资源和为扩张创造更有利的发展空间。



### 3.4.4. 目前DApp的问题

- 公链表现不佳 - ETH的TPS和EOS的CPU抵押等问题限制了真正创新和大型的链上游戏的产生;
- 用户进入门槛高 - 缺乏用户友好度, ETH交易费用、EOS RAM和其他机制, 比如拥有一个新的独立钱包必须持有相应代币, 这阻碍了相当一部分用户进入这个领域;
- 缺乏出色的内容 - 目前, 主要游戏开发商尚未进入这一领域。由于公链的性能以及用户总数有限, 目前还没有大型游戏出现。

总体而言, 用户进入门槛明显高于当今的游戏行业平均水平。缺乏高质量的内容导致DApp生态系统中获取玩家难度较高。这个生态系统仍然由代币持有者主导, 并且仍然难以吸引区块链世界之外的主要游戏玩家。

### 3.5. 将区块链技术引入传统游戏行业

传统的游戏经济体系激励了游戏玩家花时间沉浸在游戏中, 不断地花费时间完成任务以获得装备、金币、钻石等等, 但这些资产只局限于这一个游戏中, 并且不能在不同游戏中进行交易, 因此, 在一个游戏中花费的时间和成就不能在另一个游戏中兑换。这意味着当外部因素发生时, 例如游戏服务商的停服, 游戏数字资产面临随时归零的可能性。因此, 游戏中虚拟资产的现有“价值”是非常有限的。而在GTEx平台上, 我们设想这些数字资产真正归用户所有, 并自由流通和交易, 最终建立一个更好的价值网络。

游戏开发商对这一趋势表示积极, 86%的游戏开发商认为可交易的游戏内资产将在未来的游戏中将变得越来越重要。超过三分之二的人认为这些游戏资产的价值被“过多的游戏厂商控制”所压制了。因此, 我们认为游戏资产可交易是一个巨大的潜在市场, 这也是许多人认为区块链技术将带来第一个“杀手级应用”的原因, 这个市场将最终面向大众进行推广。

区块链对游戏的价值是体现于“真正的资产所有权”。一个游戏可以完全的在分布式的区块链上运行,这将使得所有的资产所有方能够完全拥有自己的数字资产。

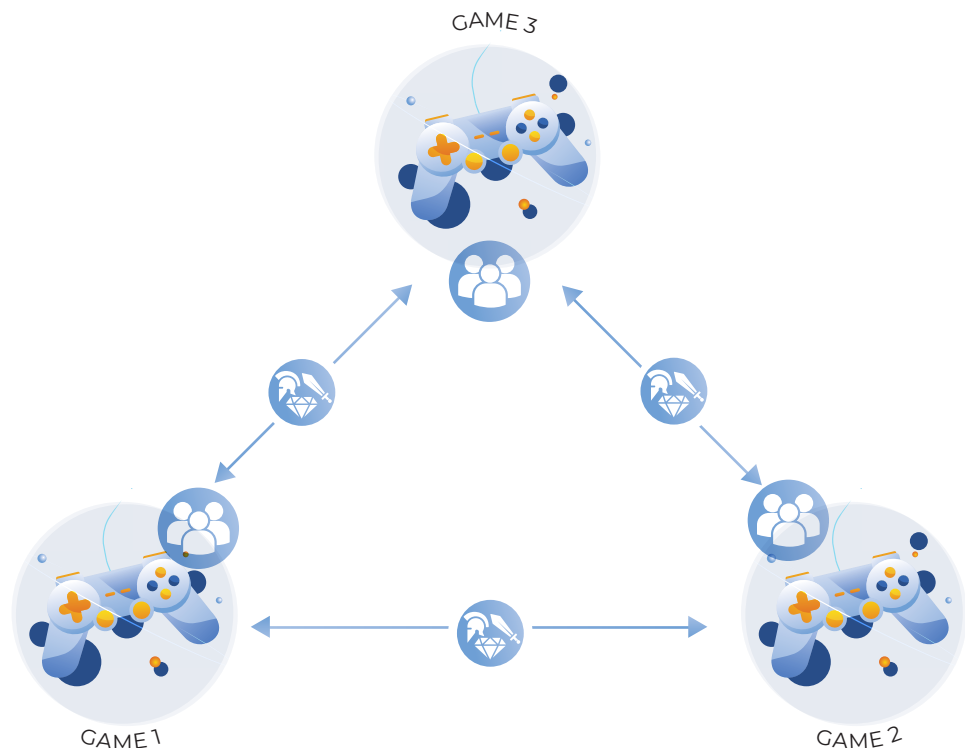
“现在,在大多数情况下,当玩家投入大量时间,金钱在某一款游戏中,但他们却无法从他们拥有的游戏物品或成就中变现的时候,他们就会放弃这款游戏”,Ubisoft的Nicolas Pouard说。

传统的游戏世界变得低效且过时,它只允许玩家在孤立的生态系统中玩游戏,从而限制了他们在变现游戏资产的选择。目前,游戏资产存在于独立的不同的游戏世界中,并且没有桥梁将游戏内资产与现实世界的市场价值联系起来。



一个新的基于区块链的游戏生态系统将开放,游戏资产将在去中心化的交易平台上自由交易,为新的更高效的游戏产业奠定基础。

GTEX 游戏生态系统



区块链对游戏的影响可归纳如下：

- 游戏内资产的真正所有权：在游戏与区块链技术相结合后，游戏资产的所有者会在其钱包中收到包含该资产的私钥 - 此虚拟物品将真正属于该用户。
- 游戏内物品可以在游戏之外交易：使用某些协议（例如ERC-721），游戏开发者不仅可以将游戏资产以数字形式放在区块链上，还可以在区块链交易平台上进行交易和拍卖。
- 为游戏开发者提供新的融资机会：对于新游戏，游戏开发者将能够通过提前释放游戏代币等方式来筹集资金并吸引大量用户群。
- 新的营销模式：游戏代币的收益共享功能将帮助游戏开发者获得额外的用户流量，这种自我推销和网络效应将最终导致游戏病毒式的传播。此外，开发人员将能够使用具有游戏内和现实世界双重价值的游戏代币进行空投。

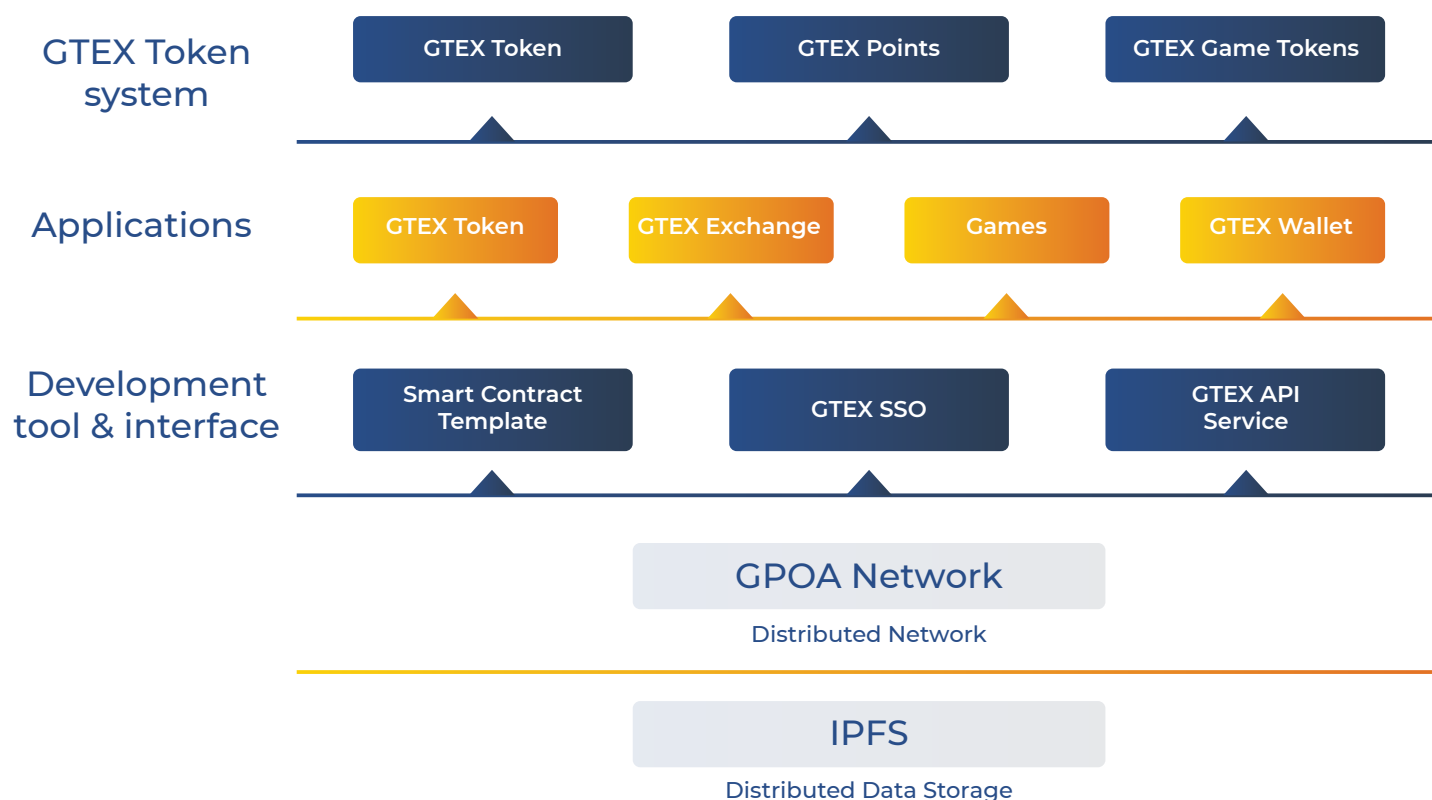
从长远来看，游戏世界将进入新时代，所有游戏数据将被带入分布式账本的存储系统。数字游戏资产将由用户真正拥有，并将可以随时随地流通。

游戏开发者，玩家和社区的所有成员将能够产生兴趣共识，并根据他们的规则共同创建一个新的游戏生态系统。这将有助于实现更加公平透明的游戏，延长生命周期。

## 4. GTEX游戏平台 – 产品概况

GTEX游戏平台的理念诞生是基于广泛的市场研究而来的： 我们的团队分析了当前游戏行业的各种问题和痛点，并研究了游戏市场的未来的发展方向，因此逐步梳理并找到了一个全新的游戏产业模型。这个全新的模型可以解决目前的游戏行业的很多不足，可以提供给行业一个可靠有效的解决方案。所有的一切，促使我们创建了GTEX游戏平台，由五个主要部分组成：

1. GTEX POA 网络
2. 游戏数据上链
3. GTEX游戏平台
4. GTEX Points系统
5. 游戏代币&收入分享模型







### GTEX POA网络

GTEX POA网络是基于权威证明共识算法的联盟链,它将由节点联盟生成。授权节点将被要求透露其身份,授权节点将由GTEX生态系统中的游戏开发者,玩家社区组织和游戏行业的其他公司等组成。

### 游戏数据上链

链上存储核心数据将有助于传统游戏集成区块链技术,将会为玩家提供更高的透明度和更高的安全性。



### GTEX游戏平台

GTEX游戏平台是玩家进入我们游戏网络的门户。它将成为GPOA网络的核心应用程序,包括四个主要组件:GTEX 游戏商城,GTEX 钱包,GTEX 游戏币交易所和GTEX游戏装备 拍卖行。

### GTEX Points 系统(GP)

一种GTEX POA网络上的本地稳定币,作为交易和支付的媒介。每100 GP的价值与1美元的价值锚定。它的价值不易变动,因此GP毫无疑问会成为持有者的支付手段或作为价值储存手段。



### 游戏代币和收入分享模式

我们正在创造一种新的经济概念,允许游戏玩家和游戏开发者在市场化平台上进行协作。我们将为每个具有收入分享和应用功能的游戏引入特定的游戏代币功能。



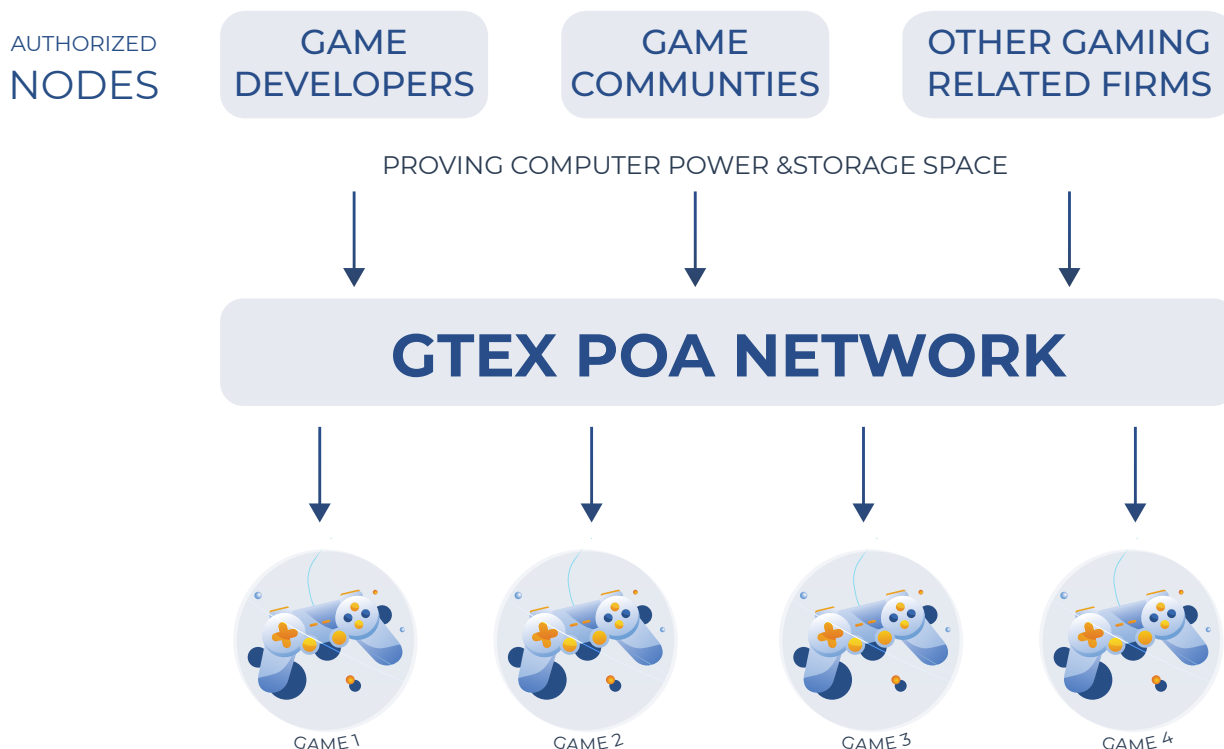


## 5. GTEX POA 网络- 专为游戏打造的联盟区块链

GTEX POA Network是专为游戏行业设计的联盟链。联盟链是一种由众多联盟内的组织或机构共同参与管理的区块链。每个组织或机构控制一个或多个节点来记录交易数据。只有这些联盟内的组织和机构才能验证和写入数据,但是所有的网络参与者都可以阅读和发送数据。

根据我们的深入研究,我们认为利用联盟区块链的架构是解决当前公链表现和共识机制所带来的缺陷的最有效方法,这包括传输速度、传输费用、CPU带宽、容量限制和其他问题等。

GTEX已经成功开发出了一个专门用于游戏生态系统的联盟链--GTEX POA网络。这是基于权威证明(Proof of Authority)的共识算法的网络,将由联盟节点共同维护。授权联盟节点将会被要求披露其身份,授权节点微量将会由游戏开发商,玩家社区组织和游戏行业内的其他类型的公司组成。授权节点将为整个区块链提供交易验证,并通过智能合约机制共同管理自治网络。



GTEX POA网络与当前主流公链的不同点：

- 权威证明 (PoA)

与需要解决数学问题以出块的工作证明 (PoW) 机制不同, GTEX联盟链将采用权威证明 (PoA) 共识算法来进行出块。

- 授权节点

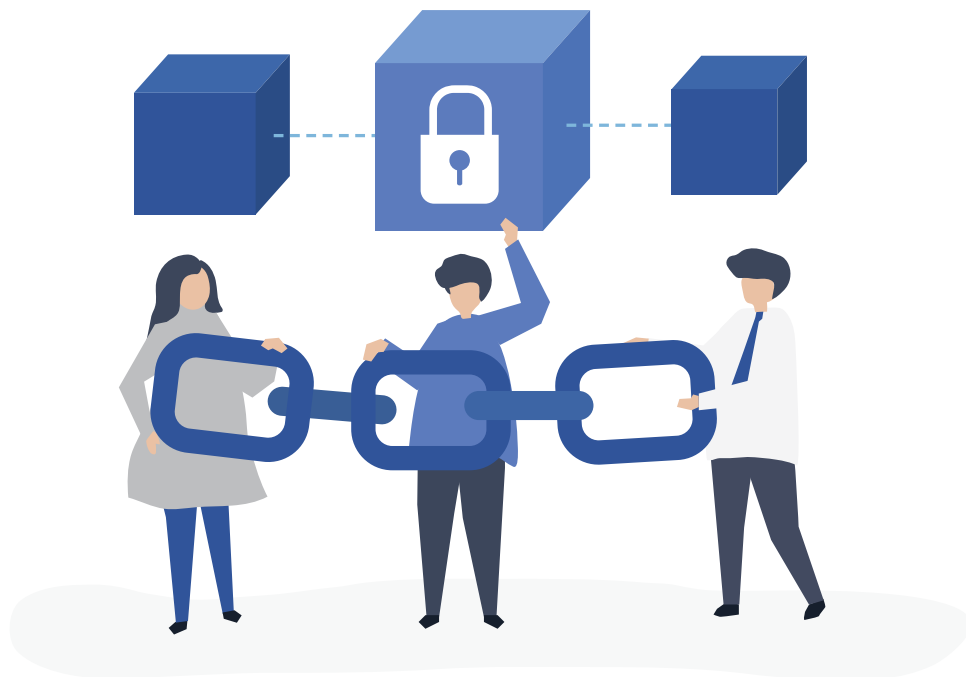
授权节点是游戏公司, 玩家社区组织和游戏行业中其他类型的可信任的公司。每个节点都将披露其身份, 以确保网络的安全和有效运行。节点只有通过申请并历经一定的法律/技术流程之后才能获得授权。

- 零GAS网络

GTEX POA网络将不收取GAS费用, 付款和转账都将是免费的。

GTEX POA网络将由每个节点管理, 并将能够许可游戏和智能合约部署在联盟链上。联盟链的模型将帮助用户适应区块链的生态系统和发展环境, 让更多的游戏公司参与到节点的维护。联盟链治理的具体规则未来将在我们的官方网站上公布, 并将向所有联盟链成员和GTEX用户开放。

GTEX POA网络不仅可以与区块链DApp游戏兼容, 而且还可以通过整合游戏中的经济系统支持传统游戏。我们将为传统游戏提供支持, 以适应GTEX独特的代币支付系统, 将游戏收入和用户获取转移到区块链上, 帮助传统游戏更好地连接用户并通过我们的钱包账户系统增加游戏收入。



## 5.1. GTEX POA 网络 – 技术方案

DApp为终端用户带来了显著的利益,例如透明度和公平性。它是区块链的交互层,然而,由于区块链目前具有很多弱点,例如TPS低和安全问题,因此并非每个功能和特点都需要开发成DApp。

什么是GTEX POA 网络?

考虑到DApp的上述因素,我们将GTEX POA网络设计为模块化,因此每个开发人员都可以根据自己的选择在我们的专用平台中使用各种模块。

1. 对于希望将去中心化纳入每个应用层面的区块链极限主义者,GTEX平台可以提供最佳的用户体验,并支持在GTEX POA网络上开发DApp,就像在以太坊网络上开发智能合约一样简单。
2. 对于仅希望将代币化作为支付方式的应用程序,我们的GTEX POA网络将允许App与GTEX单点登录(Single sign-on)和支付系统简单集成。凭借其简单易学的特点,此过程只需花费最少的工作量和成本,便能将代币化合并到App中。

GTEX 联盟链使用POA共识机制。游戏开发者、玩家社区组织和类似实体都可以成为GTEX POA网络上的节点。我们预设1秒的区块生成时间,GTEX 联盟链的TPS速度达到以太坊的15倍。

为什么 GTEX 选择 POA 作为共识:

“建立信誉需要20年,毁掉它需要5分钟。如果你考虑一下,你会做不同的事情。”

——沃伦·巴菲特

在POA社区中,个体需要获得授权以成为验证者,这激励每个人在社区中保持其信誉。在GTEX POA中,验证者必须公开其公司基本信息来进行授权申请。验证者的身份将作为POA网络的抵押品,以确保每笔交易的有效性和可信赖性。

通过将自身的信誉附加到其验证节点的身份上,验证者将会有动力来维护整个交易过程,因为他们不希望其获得的验证节点身份和欺诈交易等负面信息产生联系。人们对欺诈性交易的强烈抵制将降低验证者的信誉以及在网络上继续担当验证者的能力。

因此,GTEX团队认为,利用POA共识机制将提供更有效的验证过程,同时保持权益证明(Proof of Stake)或工作量证明(Proof of Work)机制的安全性。

#### 已知身份的验证者

网络上的每个验证者都必须使用GTEX“信誉证明(Reputation Proof)”系统来证明其身份。每个块记录其验证者的元数据。每个节点都必须遵守开放网络的规则,否则他们将被投票出局。

#### 快速的网络

POA网络中的验证者每秒都会创建新的区块,此速率已经在我们的内部网络上进行已经了测试。

下图(第22页)显示了我们在内部测试期间的GTEX POA 联盟链的出块情况,由架设在Google Cloud的三台验证矿机组成,轮换验证确定。



## 5.2. 在区块链上存储游戏核心数据

在区块链上存储游戏核心数据有助于传统游戏与区块链技术相结合。通过为玩家提供更高的透明度和安全性,我们将同时提高玩家的留存率。传统游戏数字资产目前大多数是不可交易的,且经常被盗,游戏数据也面临很多被攻击和修改的风险。

GTEX团队认为,在链上存储游戏核心数据将可以分阶段完成,游戏的内部数据库最终完全在链上运行将是我们的最终目标,未来的游戏将只会允许玩家拥有自己的个人游戏数据和游戏资产。一旦游戏的资产存储在链上,它们就可以归属到玩家的区块链地址,此过程将确保玩家拥有其资产的绝对所有权。

我们相信GTEX游戏平台提出的核心理念将为游戏行业带来革命。通过我们的平台,我们将创建一种利益共享形式,吸引游戏行业内的所有利益相关者。这些有价值游戏资产的可交易性和安全性是我们开发GTEX游戏平台的主要原因之一。

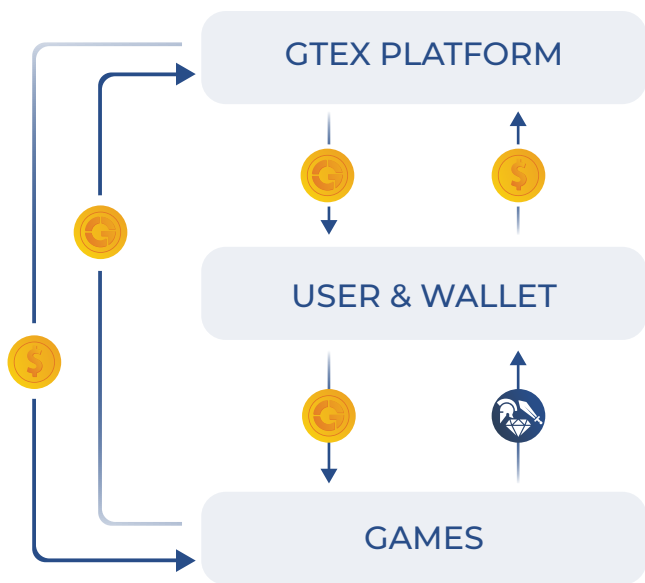


### 5.3. GTEX Points – 支付和交易货币

大多数加密数字货币都是为保值或支付而创造的,然而,由于缺乏易用的用户界面和良好的交互体验,以及公众对技术缺乏了解,大多数加密数字货币由于波动性和不确定性而未被公众广泛接受和使用。目前的加密数字货币的生态系统主要是用于互相交易而非达成了其预期的用途。一旦数字资产市场出现了高波动性,便更会加剧这一问题,潜在的原因是因为,加密货币的两种核心属性之间的不一致:支付和激励。

为了解决现有加密货币系统的这些固有问题,我们GTEX团队采用了革命性的代币生态系统--GTEX Points (GP)。

GP是一种特定的GTEX POA网络原生代币,可作为交易和支付的媒介。GP与美元以100 GP:1美元挂钩。它的价值不会变动,因此作为相关的支付手段或作为简单的价值存储工具,它不存在任何不确定性。GP的发布是基于该联盟成员的共识。



当用户在GTEX平台上存入美元(或等价的其  
他法定货币或加密货币)时,GP将被发送到用  
户的钱包。转换率固定为:

**100GP = 1美元**



## GTEX Points(GP) 使用场景

GTEX POA网络上的用户将能够使用GP作为通用的支付手段,用于购买游戏本身,以及在游戏内购买相应的游戏道具。此外,GP将在GTEX 交易所上市,这是第一个交易游戏代币的交易所,这将允许GP持有者可以安全快速地交易GP,以获取其他种类的游戏代币或者游戏道具。

## GTEX Points (GP) 兑换

被授权的用户(比如游戏开发者,服务提供商等)可以随时以GP换取现金,这些用户需要支付一定的手续费进行兑换。当兑换成功后,相同数量的GP将在GTEX POA网络上被销毁。此兑换服务仅对联盟链中的游戏开发商和服务提供商开放,并且仅适用于链上游戏开发商和服务提供商的可验证的收入部分,兑换服务将不适用于游戏玩家和普通用户。

**我们鼓励游戏玩家使用GP进行游戏,交易游戏代币和游戏道具,而不是将其兑换成现金。**

## GTEX Points (GP) 功能

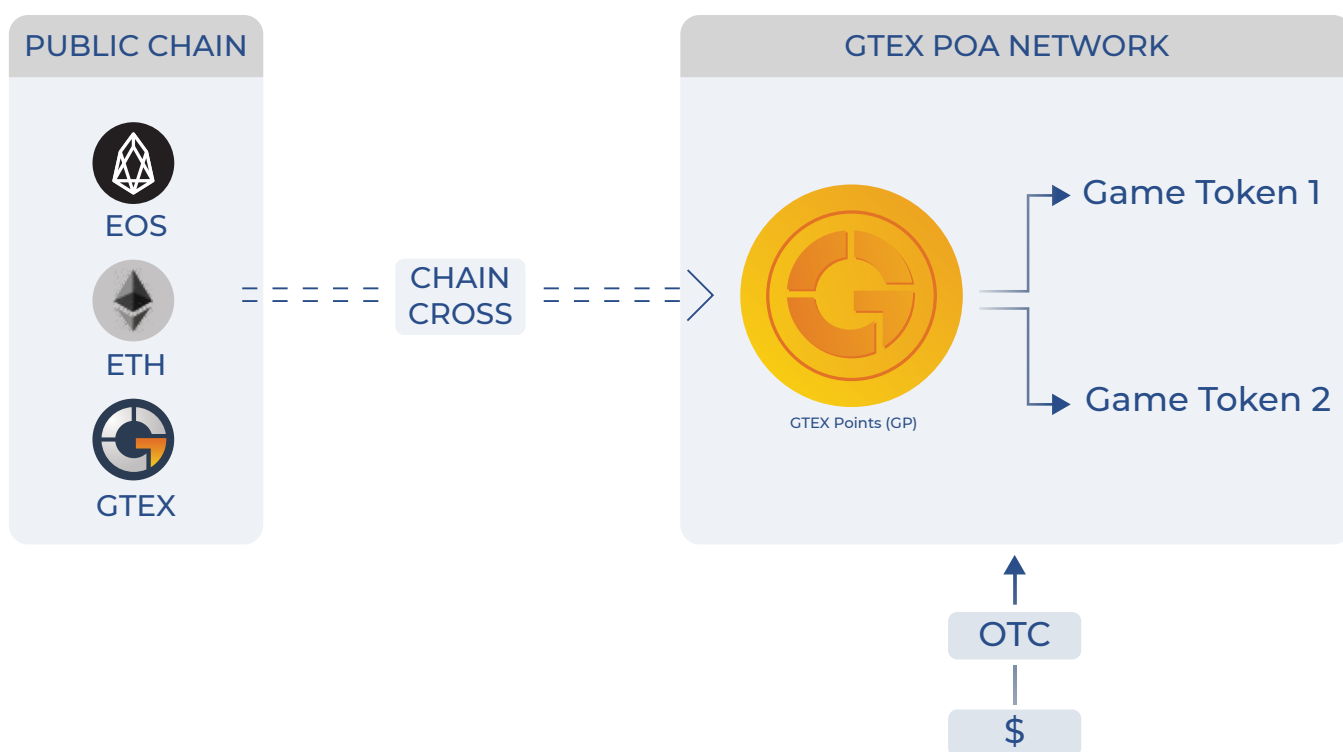
GP在GTEX POA网络上运行时是快速且安全的。使用GTEX POA网络技术,用户之间使用GP进行交易不会收取任何手续费。同时,GP的价值是固定的,从而消除了游戏开发商对产品定价的不确定性。通过引入跨平台加密数字货币作为游戏支付手段,我们相信这将为游戏行业内的重大创新提供催化剂。





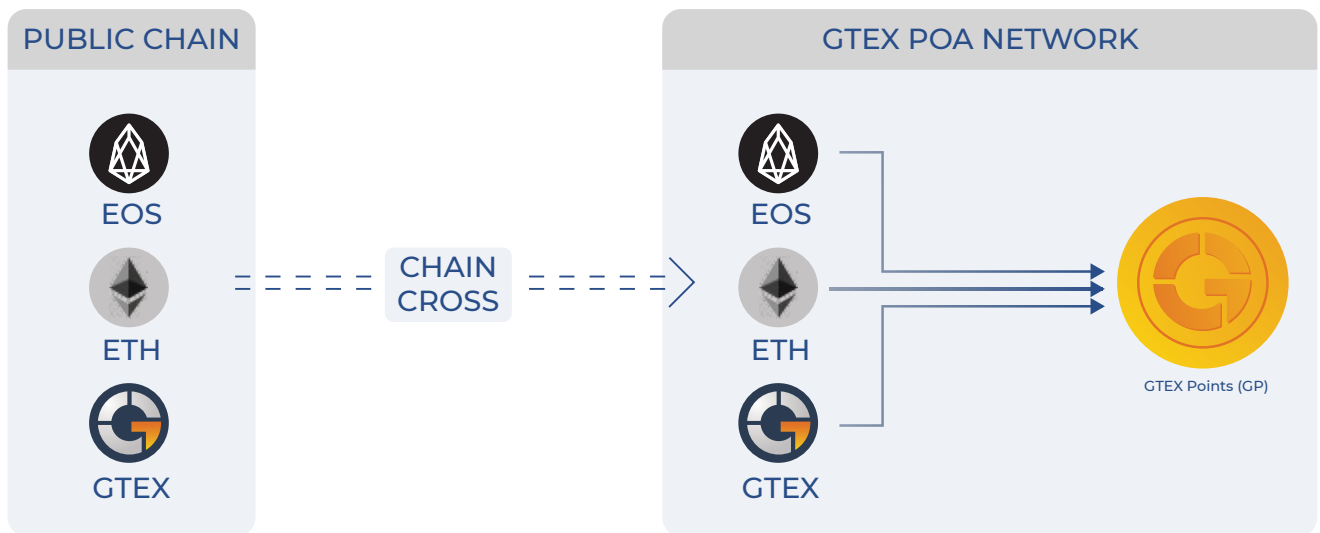
### 5.3.1. GTEX 积分 – 工作流程

1. 在ETH / EOS公链上,用户可以将ETH / EOS / GTEX代币存入GTEX钱包。这些数字货币可用于购买GTEX Points (GP)。GP是稳定币,每1美元兑换100 GP, GP只能在GTEX POA网络上使用。
2. 在GTEX POA网络上,用户可以使用GP购买GTEX POA网络内的其他游戏代币。
3. 通过场外交易市场,用户可以使用美元等法定货币直接购买GP和GTEX等代币。



去中心化获得GP的方式:

GP是GTEX POA网络的代币,采用GTEX POA网络交叉技术和自动切换技术。用户可以使用任何其他持有的代币购买GP。用户只需将ETH / EOS / GTEX代币存入GTEX平台的去中心化钱包。然后,用户只需单击即可购买GP,并在GTEX区块链上获得GP作为回报。



ETH / EOS / GTEX代币将跨链连接到GTEX POA网络,用户将在GTEX POA网络上收到相同数量的ETH / EOS / GTEX。GTEX将使用智能合约和智能Oracle去调用现实世界中ETH(或EOS / GTEX)和GP之间的汇率,然后通过计算后,将相应的GP从预存资金池中转移到用户的钱包。

## 6. GTEX 游戏平台

GTEX游戏平台是玩家进入去中心化游戏网络的门户入口。它将成为GPOA网络的核心应用程序，包括四个主要部分：GTEX 游戏商城，GTEX钱包，GTEX 交易所和GTEX 游戏道具拍卖所。

### 6.1. GTEX 游戏商城

GTEX 游戏商城是一个游戏商城和游戏发布平台，它为开发人员提供直接对接游戏玩家的有效方式。GTEX游戏商城提供类似Steam的界面，让玩家可以简单地了解游戏的最新版本和信息。游戏玩家可以选择免费获取或试玩这些游戏，也可以购买这些游戏的代币。每个游戏都有一个单独的页面，显示其视频、游戏截图、游戏详细信息和代币信息等。



\*All data in the screenshots is made up for platform demonstration purposes and is not real.

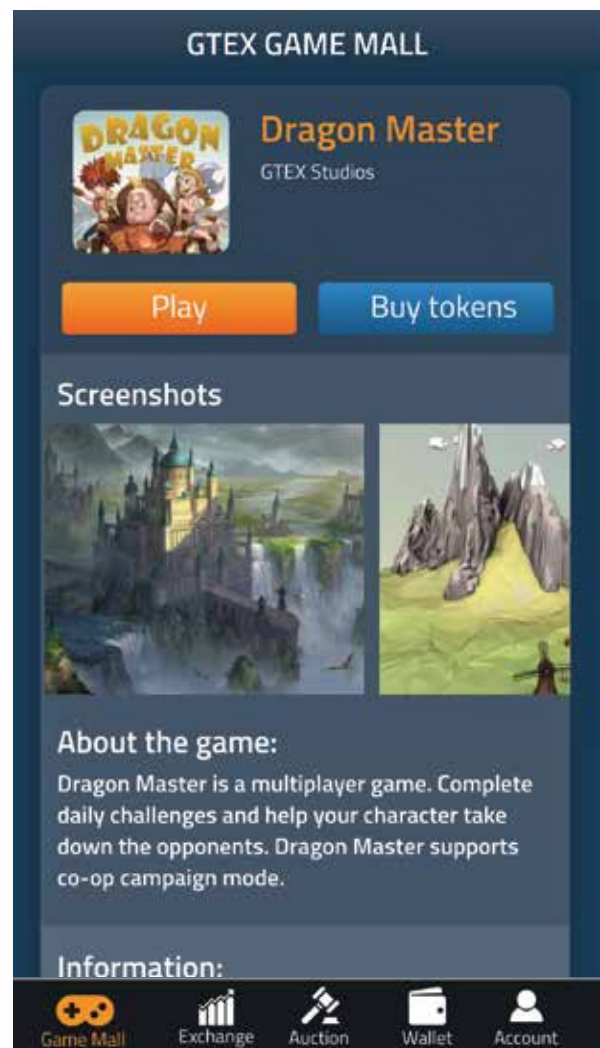
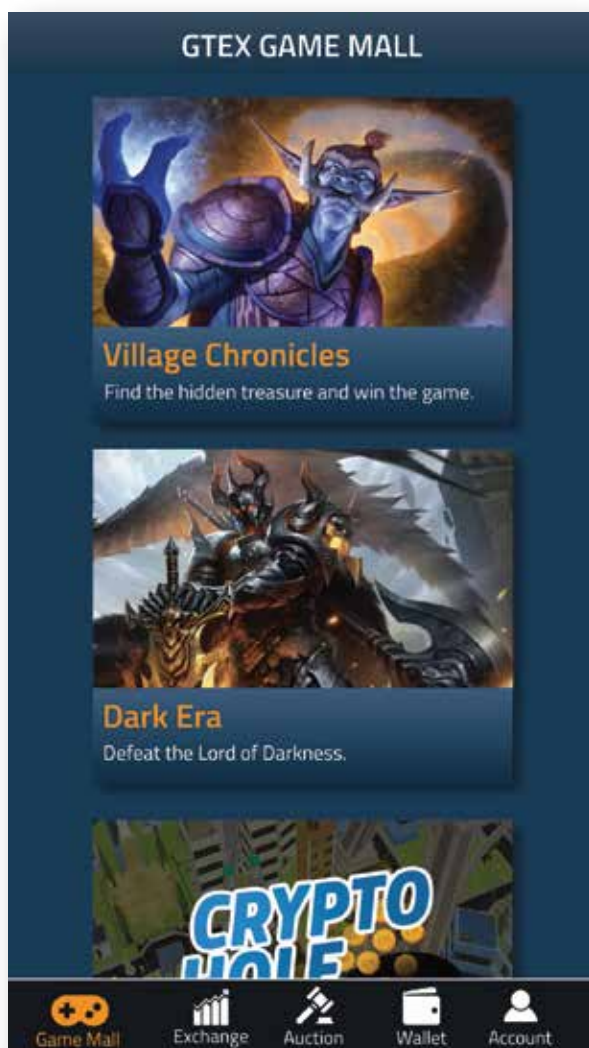
### 游戏发行

GTEX团队将与游戏开发商紧密合作，并提供支持，帮助他们将其游戏和我们最新的技术进行整合。我们的团队将帮助游戏开发者发行他们的游戏，上架他们的代币，建立收入共享系统并优化他们的游戏。

## 营销工具

GTEX 游戏商城是一款面向游戏开发者的强大营销工具。GTEX已经开发了几种利用GTEX 游戏商城来帮助游戏开发者,去获取目标用户的方法。GTEX 游戏商城会产生用户在平台上的行为的信息数据,我们会使用这些数据来帮助游戏开发者定位目标用户,并最终帮助用户获得更加个性化的体验。GGM营销工具包括:

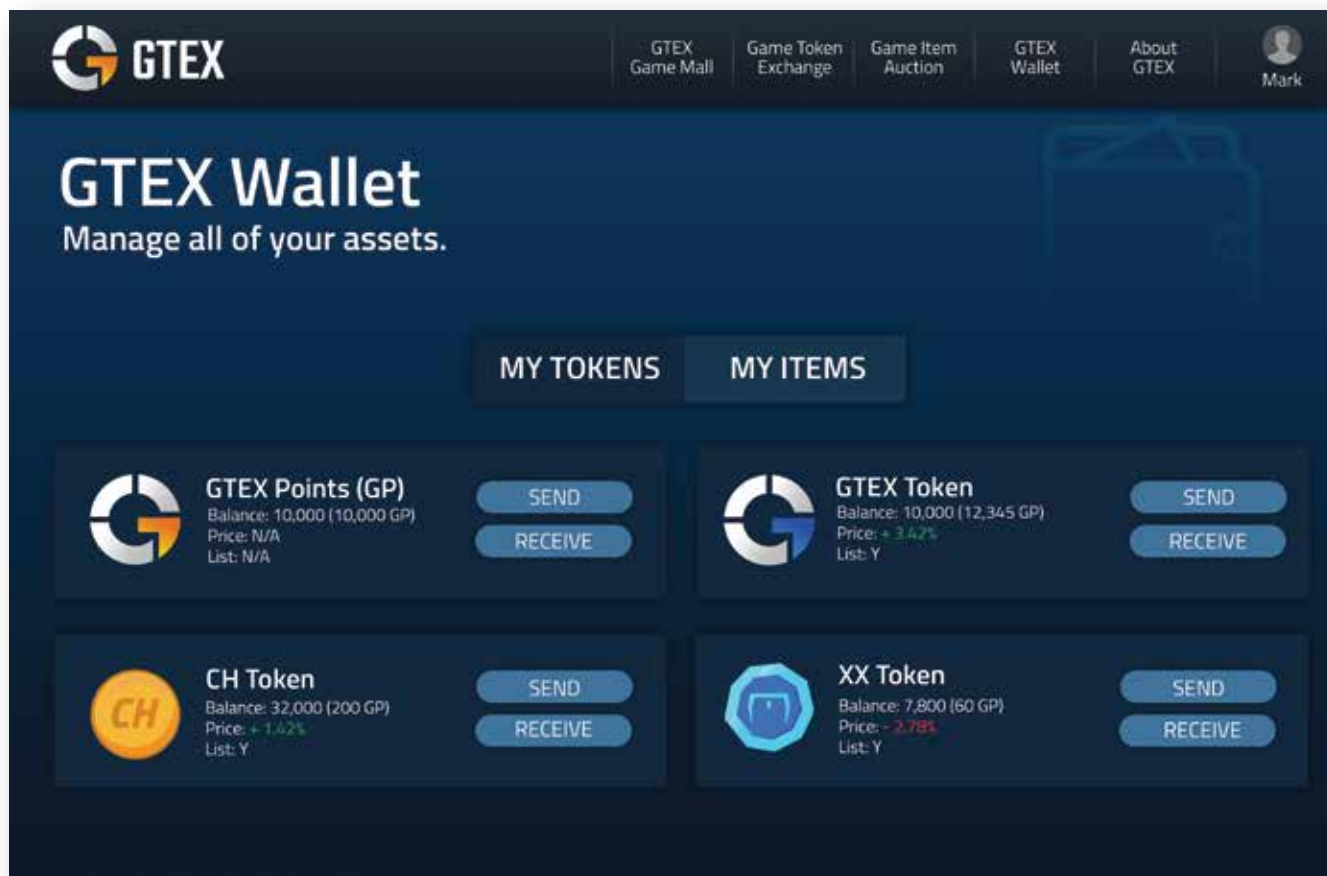
用户精准营销,代币精准空投等,以帮助开发商获取更多的用户。



\*All data in the screenshots is made up for platform demonstration purposes and is not real.

## 6.2. 游戏资产钱包 – 一个钱包存储所有游戏资产

GTEX钱包是团队开发的独特钱包系统，集成在GTEX的平台中。它可以被用作用户管理虚拟资产的工具，使用户能够在一个工具中管理所有的游戏代币和游戏资产。玩家可以一键查看他们拥有的GP、GTEX、ETH、EOS、游戏币和游戏物品等游戏资产。



\*All data in the screenshots is made up for platform demonstration purposes and is not real.

### 真正拥有你的资产

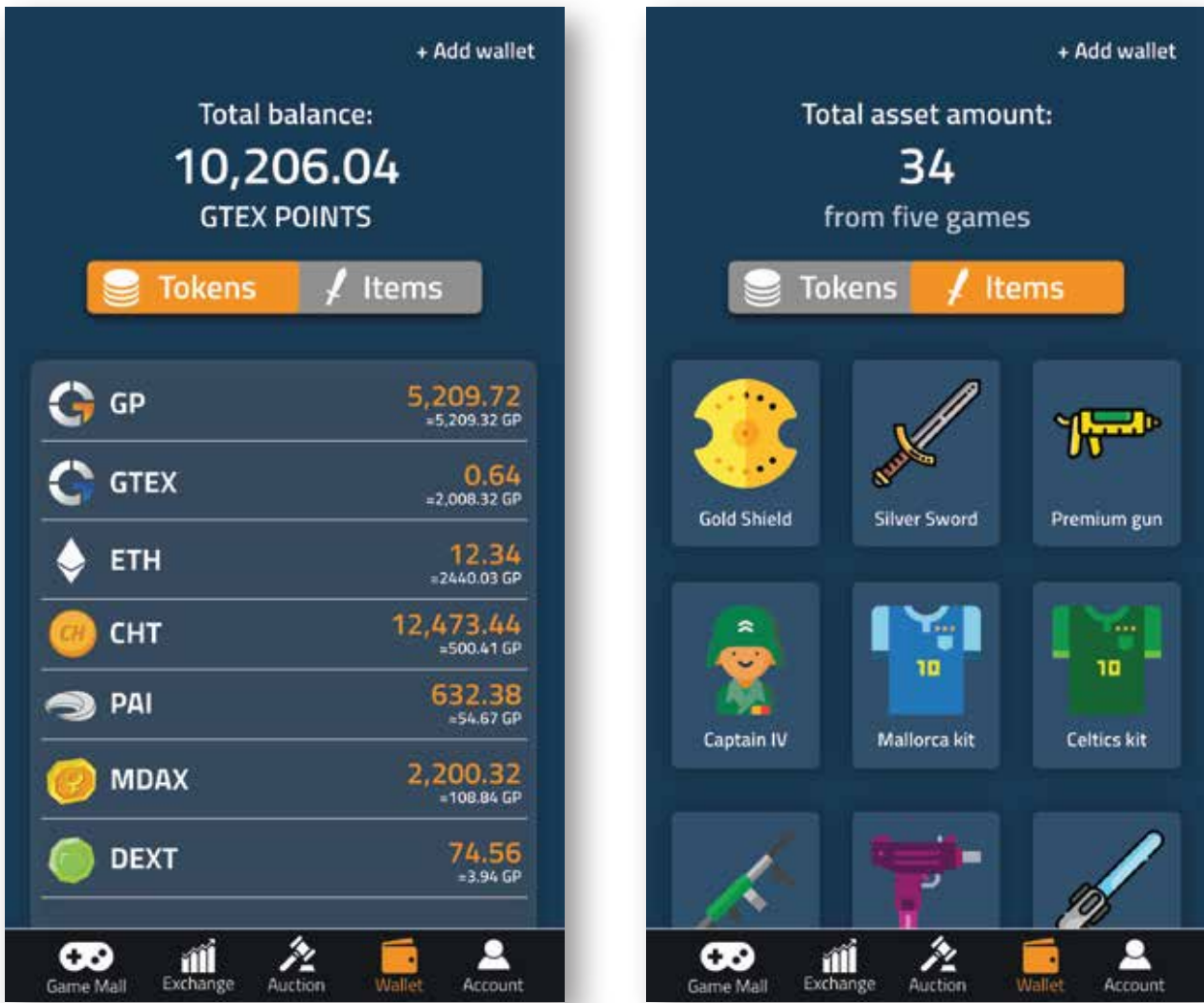
游戏玩家将受益于只用一个通用钱包来存储所有与游戏相关的资产。如今，游戏玩家需要管理不同的信用卡、礼品卡、代码、游戏货币以及各种复杂的支付系统等，这给玩家们造成了不少的困扰。

GTEX钱包通过一个简洁的界面，提供方便、安全和快速的方式来保存和访问用户的所有资产。GTEX钱包允许我们的用户完全拥有他们的资产，因为这些资产都将存储在用户私人的安全钱包中，而不是许多不同的服务器中。



# 安全易用

GTEX钱包是一个多功能钱包，这意味着它可以存储不同类型的货币。持有GP是钱包最重要的功能，因为GP是平台的基础货币。就像其他加密钱包一样，用户可以选择发送和接收加密数字货币。游戏道具代表了GTEX钱包的另一个重要部分，它们在某些情况下有着极高的价值，因此将其存储在一个安全的地方是非常有必要的。用户还可以选择将他们的物品发送给他们的朋友或在GTEX平台上进行拍卖交易。



\*All data in the screenshots is made up for platform demonstration purposes and is not real.

### 6.3. GTEX交易所 – 去中心化的游戏币交易所



\*All data in the screenshots is made up for platform demonstration purposes and is not real.











GTEX团队认为玩家在游戏上花费了大量时间和精力, 因此应该获得更多的奖励和回报。这是一种时间成本投入, 因此游戏玩家应该能够以其他形式获取这种投资回报。从这里我们看到了创建游戏代币交易所带来的巨大好处。

由于区块链技术的逐渐成熟, 没有第三方干预的去中心化交易所的出现使数字游戏资产的交易进入了一个新的层面。GTEX 交易所将为游戏代币的流通提供专有市场。

GTEX交易所是一个专门交易游戏币的去中心化交易所, 供用户在GTEX经济体系中完成各种游戏代币交易。GTEX交易所允许加密货币和游戏代币在GTEX生态系统中进行生成交易对并进行交易。去中心化交易所还可以作为所有类型的代币流动性的保证。

## 第一个去中心化的游戏代币交易所

游戏资产是世界上最大的数字资产。目前为止，还没有一家交易所允许这些游戏代币的自由交易。GTEX交易所将是最大的数字资产市场上同类交易所中的第一家。它将作为当前的主流交易所，买卖双方在这里不断下订单，并在连续的基础上进行匹配撮合交易。

GTEX EXCHANGE			
Favorites	GP	ETH	EOS
Name		Latest price	24h Chg%
	GTEX/GP Vol 536,632	0.004152 0.004	+7.96%
	EOS/GP Vol 96,654	300.3213 300.3	-0.52%
	ETH/GP Vol 91,676	10,041.32 10,041.3	+1.96%
	XXT/GP Vol 72,439	0.000312 0.00003	-1.93%
	RWT/GP Vol 46,442	0.000021 0.000002	+4.21%
	TWT/GP Vol 39,947	0.006472 0.0065	+1.04%
	JNT/GP Vol 22,765	0.005431 0.0054	+9.65%
			
Game Mail	Exchange	Auction	Wallet
			
Account			

\*All data in the screenshots is made up for platform demonstration purposes and is not real.

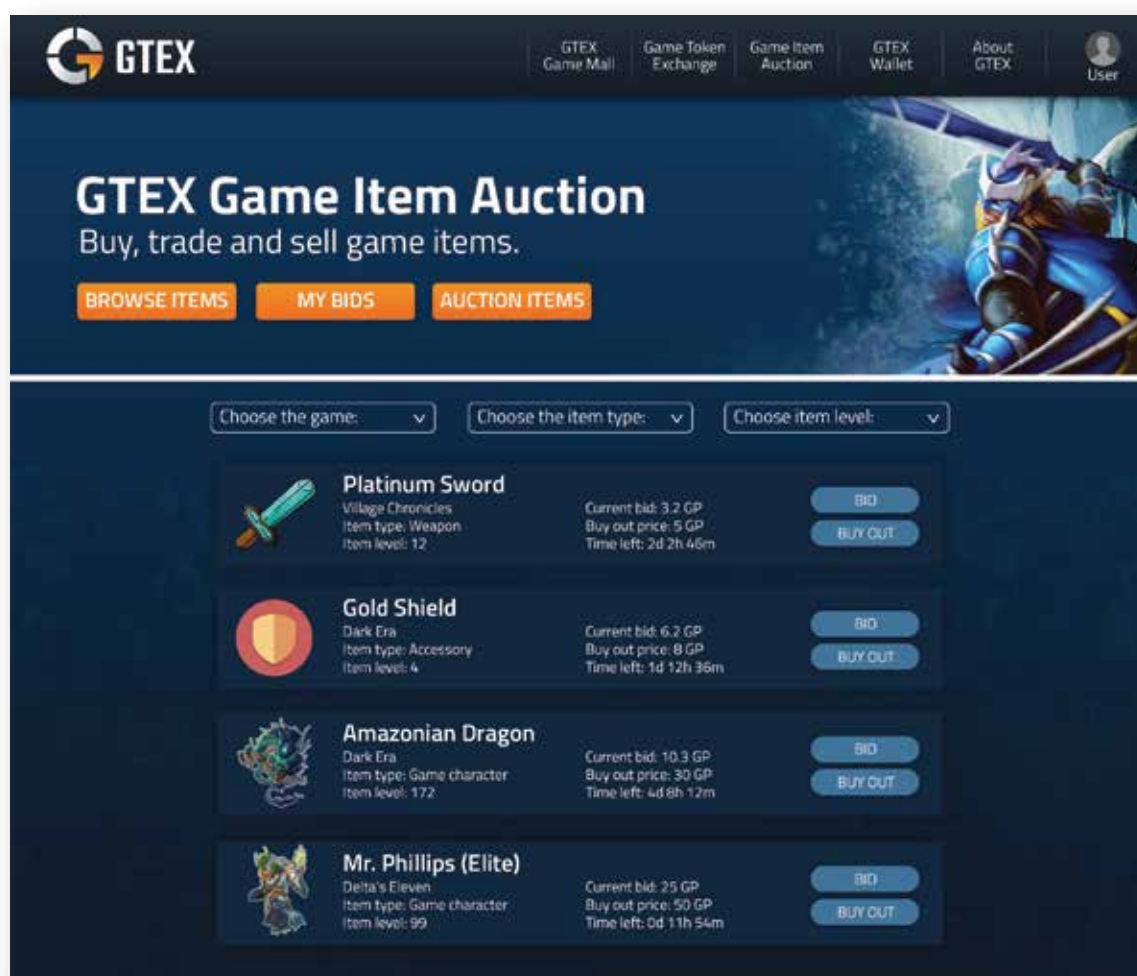


## 6.4. GTEX 竞拍市场 – 在线游戏道具交易市场

GTEX平台将帮助游戏开发者为其游戏中的每个道具发布NFT (Non Fungible Token 非同质化代币)，类似于以太坊的ERC 721代币。当前世界中，游戏道具交易只能通过第三方中心化交易平台进行，或承担一定的欺诈风险与其他玩家进行场外交易。

如果这些数字资产被放置在区块链上并且在去中心化的交易平台进行拍卖，则交易者可以独立地决定拍卖规则、时间、价格等。这将使游戏玩家交易游戏资产的透明度和安全性大幅度上升。

游戏道具竞拍市场是专门交易游戏道具和装备的市场。有史以来第一次，用户可以真正拥有他们的虚拟游戏资产，这些资产被允许在公开市场自由交易。游戏道具竞拍市场帮助玩家将他们的沉没成本转化为现金补偿。每个道具都将被分配一个独特的智能合约，单独创建一个代币，从而使该游戏道具可以进行链上交易。



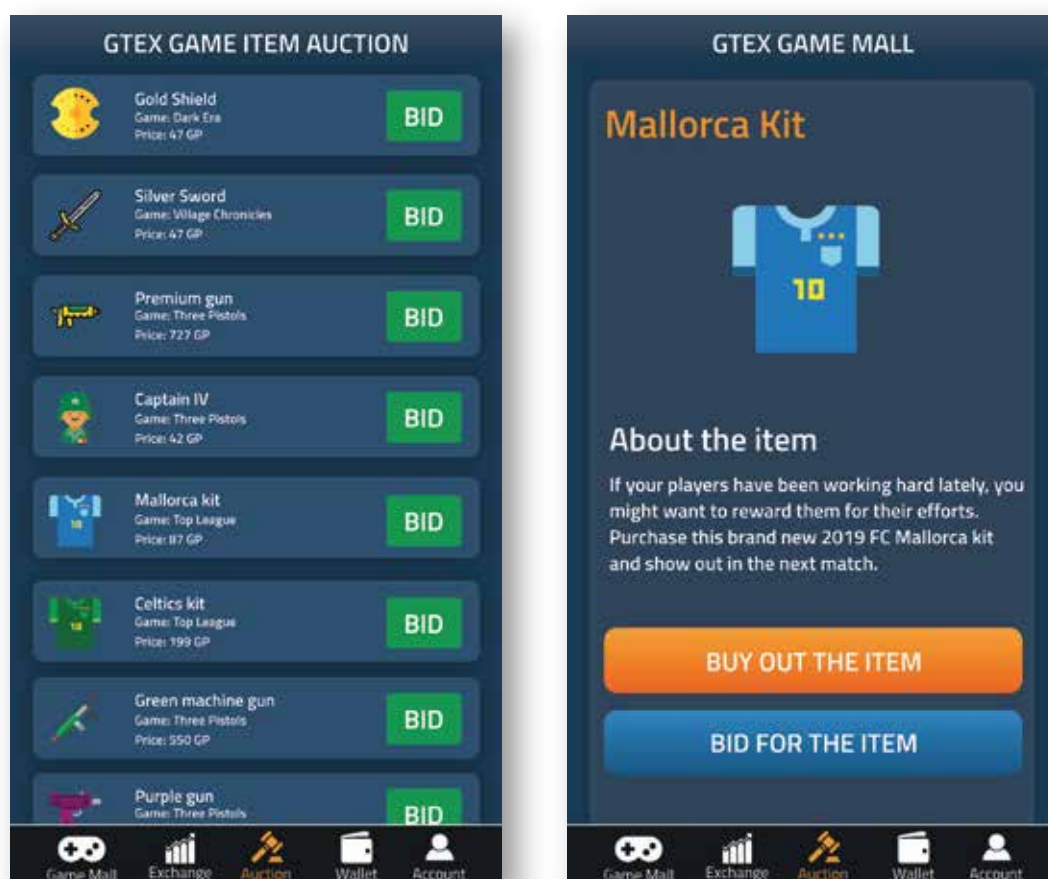
\*All data in the screenshots is made up for platform demonstration purposes and is not real.

## 上架游戏道具/装备

GTEX会帮助游戏玩家将其游戏内资产代币化。利用游戏道具拍卖平台，玩家可以便捷快速地列出他们的物品进行竞标拍卖。一旦用户决定在拍卖中列出自己的物品，系统就会生成一个智能合约并发布公告。此公告将保存与游戏有关的项目信息、包括物品描述、拍卖时间限制、起始价格和买断价格等。拍卖会上列出的每一件物品都将有一个独特的页面，显示所有必要的信息。

## 创造双向的游戏经济

目前，游戏经济是一种单向经济。游戏玩家把钱投入游戏，但他们没有办法把钱拿出来。这就是为什么创造一个游戏道具拍卖平台如此具有革命性。它允许玩家拥有自己的资产，并获得金钱回报。游戏道具竞拍市场赋予玩家权力，提供更好的游戏回报，使得游戏内支出更合理化，并最终激励游戏经济。



\*All data in the screenshots is made up for platform demonstration purposes and is not real.

## 6.5. 游戏代币和收入分享模型

GTEX正在创造一种新的经济概念,允许游戏玩家和游戏开发者在市场为导向的平台上进行协作。我们为每个游戏设计了特定的游戏代币,以及与GTEX平台相关的GTEX代币。这些代币将承载实用性和应用程序功能。

### 游戏代币

我们建议游戏开发者利用区块链技术来推出游戏代币。每个游戏或游戏开发者都可以发布自己的专有游戏代币。每个游戏发放的代币总数将通过智能合约进行控制,从而无需人工干预即可控制。

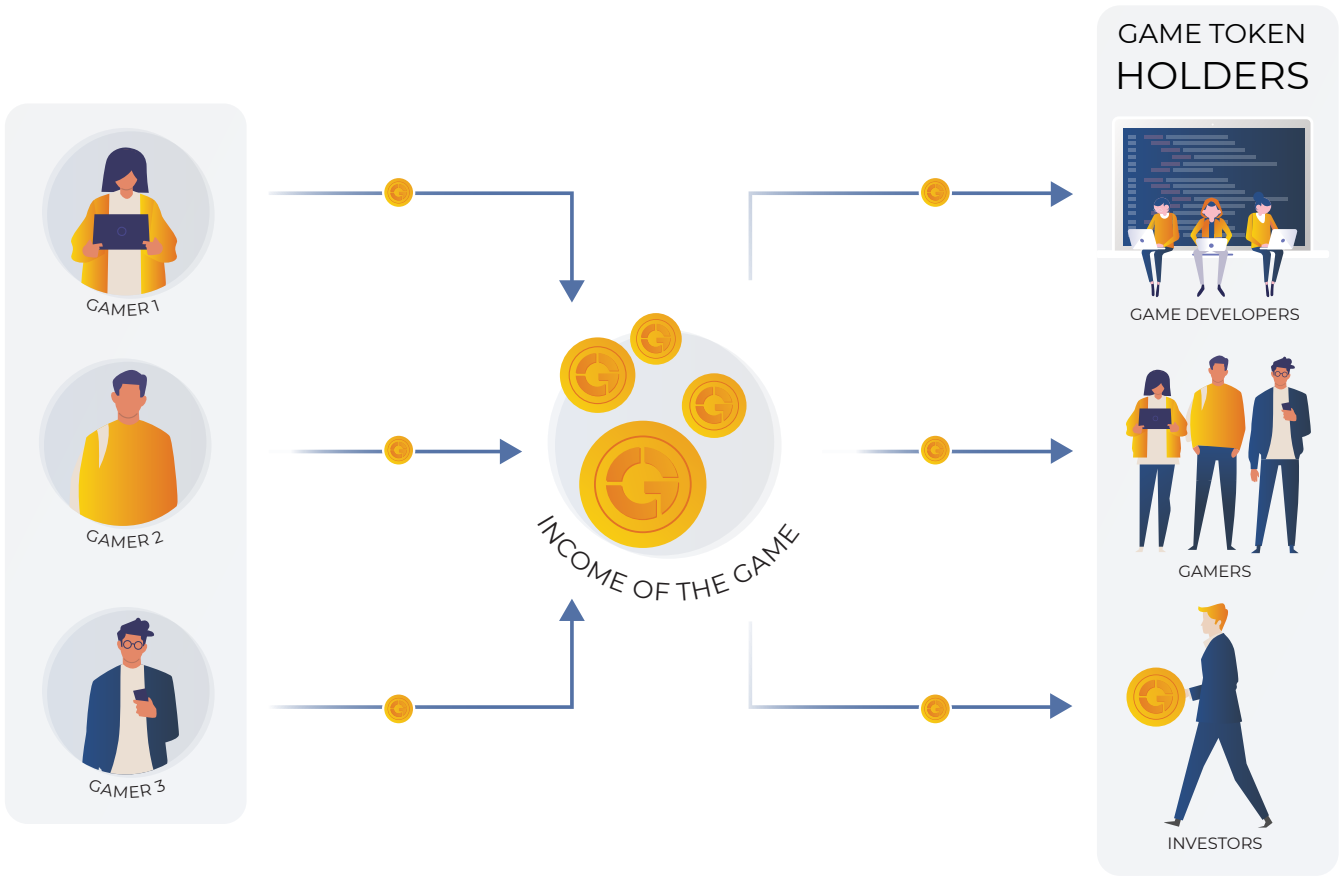


在分析了代币使用的多个用例之后,我们总结了游戏代币的功能和属性:

1) 游戏代币功能A:自动收益分享

游戏代币将是代表其持有者的收入权的数字资产。 游戏的收入将通过智能合约技术自动分配给使用GTEX平台的游戏开发商和游戏玩家。 通过采用GTEX平台,游戏玩家活动产生的收入将记录在区块链中,同时收入将自动分配到相关的钱包地址。 我们相信,这种经济模式将为游戏行业的所有利益相关者创建一个真实、公平的生态系统,并成为刺激进一步创新的方式。

收入分享功能



## 2) 游戏代币功能B:应用功能

游戏代币也可以被设计成在游戏中具有应用实例的功能。这些功能将根据游戏本身的类型而有所不同。

我们分析了不同的游戏类型,包括MMORPG,ARPG,SLG,MOBA等,并总结了以下游戏代币的使用场景:

- 大型网络游戏内部的交易货币,比如魔兽世界的金币,用于游戏内玩家之间的互相交易。
- 成就奖励:游戏可以设置一系列的成就,当玩家达成之后,给予玩家游戏币奖励,增加玩家的游戏乐趣和用户粘度。
- 道具的合成的消耗品:游戏可以设计让游戏币成为某些特殊道具的合成需求材料之一,增加玩家对游戏代币的需求。
- 复活(重复游戏)的消耗品:在很多关卡类游戏中,游戏币可以被设计成复活消耗品。
- 兑换皮肤,武器等特殊的游戏内道具的凭证:游戏代币可以用于兑换游戏内的特殊道具,比如很酷的皮肤,属性优良的武器等等
- PVP竞技类的押注或奖金:游戏币可以作为PVP(Player vs Player)游戏中,玩家的抵押品或联赛的奖金,获胜者将获取对方抵押的游戏币或官方的奖金。这将极大的刺激玩家参与到PVP游戏中。
- 更多的使用方式将由游戏厂商设计

### 应用功能



IN-GAME  
CURRENCY



AWARD FOR  
ACHIEVEMENTS



IN-GAME  
SPECIAL POWERS



REDEEM SPECIAL  
ITEMS



E-SPORTS  
BUY-IN FEE



IN-GAME  
STORE

对于游戏开发者来说,GTEx建议游戏代币可以有如下几种获取方式:

- 游戏中获取(游戏即挖矿):当玩家达成一定的成就,如完成一定数量的关卡,击杀高难度的BOSS等可以获取游戏代币。
- 消费后赠送(消费即挖矿):当玩家在游戏商城中进行消费,或者购买游戏时间时可以附赠一定量的游戏代币。
- 投资获取:在游戏发行早期,游戏厂商可以通过发行游戏代币向投资人或者玩家进行募资,用于获取游戏开发资金。

游戏发币的模式将极大的激励用户参与到游戏的生态中,是一种新型的可以获取用户的方式。游戏公司也可以早期通过销售游戏代币的形式筹集资金,并且获取第一批忠实的用户。同时,通过空投的方式,也能够吸引到很多潜在的用户,这将是一个新型的共享模型和有趣的游戏方式。



## 6.6. GTEX Studios - 我们的游戏开发团队



为了确保GTEX Game Mall可以拥有更多的优质游戏,我们成立了一个专注于区块链游戏开发的团队:GTEX Studios。GTEX Studios积极地支持了我们平台的开发,为GTEX团队成员提供了必要的专业咨询。我们将一起合作开发三款基于GTEX POA Network的游戏,未来将发布在GTEX游戏平台上。GTEX Studios将继续致力于新的革命性游戏的开发,并推动游戏世界的发展。

### GTEX Studios正在开发的游戏:



#### Crypto Hole

Crypto Hole 是一款有趣的多人竞技游戏。游戏的目的是引导玩家控制黑洞在地图游走以吞噬其他物体来增加自身面积。游戏结束时最大的黑洞将赢得比赛。

#### Moeda GO

Moeda Go是GTEX Studios与一个成功的区块链公司Moeda合作的成果。我们一起创造了Moeda GO,这是一款令人上瘾的游戏,允许用户在玩游戏时挖掘代币,Moeda GO将在GTEX的测试版上发布。



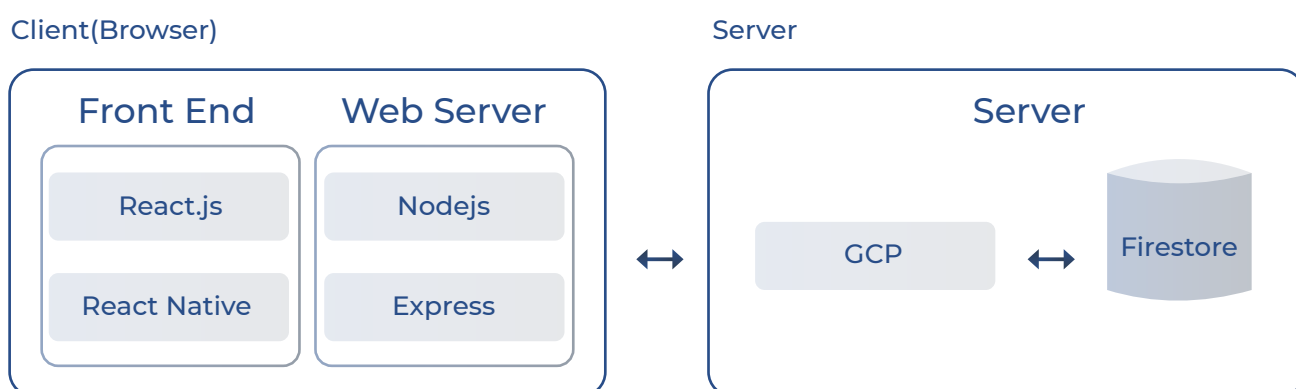
#### Dragon Master

Dragon Master 是至今为止我们制作过的最复杂的游戏。玩家可以选择五个角色,开发特殊技能并获得独特的道具。Dragon Master将是GTEX Game Mall上推出的第三款游戏。

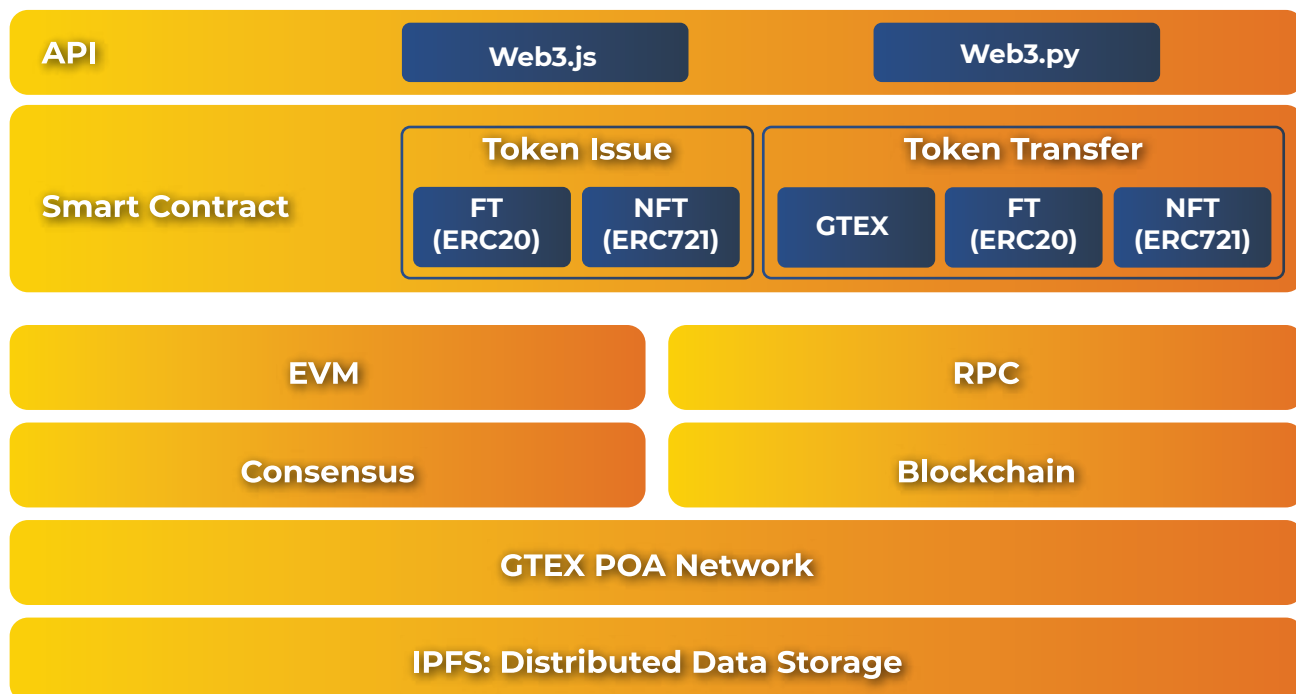
## 7. GTEX系统架构和技术解决方案

GTEX系统将能够使游戏开发商、玩家和投资者能够共同参与到游戏生态系统中来。GTEX钱包和账户管理系统允许玩家和投资者轻松购买和交易游戏资产(例如游戏代币和游戏道具)。对于游戏开发者,我们的平台提供了丰富的API,使得向GTEX用户社区开放游戏经济变得简单易行。GTEX还提供全面的交易所服务,以帮助游戏厂商发行游戏资产。

### GTEX Platform



### Ethereum





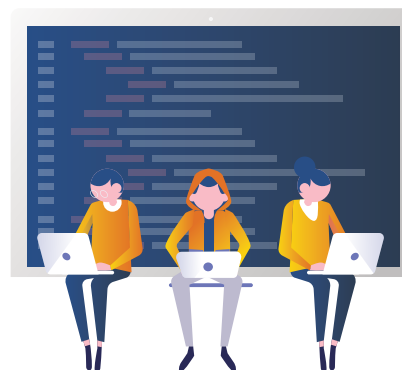
## 7.1. GTEX游戏开发者工具和接口

GTEX将打造完整的开发工具集、文档和开发社区，创建最完善和便捷的开发者生态。我们利用区块链技术，结合去中心化网络 and 智能合约，提供专为游戏开发人员设计的高效且值得信赖的网络。

### 1) 智能合约模板

特征包括

- 一键发行游戏代币
- 游戏道具上链
- 数据库上链



此外，我们还在智能合约功能中加入了其他功能。目前，以太坊智能合约的设计是为了一旦部署程序，就无法修改。因此，部署后，代码逻辑无法升级。如果智能合约被视为协议，则表示无条件遵守协议，部署后无法修改，并且预先确定操作行为。因此，任何发生的商业环境的错误或变化，都不能在事后修改。

GTEX正在构建专为游戏玩家和游戏开发者设计的平台。我们的目标是创建一个简单易用的平台，以便在公平透明的基础上部署新游戏。因此，我们正在构建我们的GTEX平台，以便这些参与者不需要具有任何区块链知识，并且可以专注于游戏的开发。这意味着可扩展的智能合约机制是我们平台的基本特征。GTEX智能合约通过代理合约机制(Proxy Contract)实现智能合约的可升级。通过添加一层代理合约，负责将请求转发给基础功能合约，当需要升级合约时，功能合约将被引导至新合约。

## 2) 游戏账户一体化登陆系统 (GTEX SSO)

GTEX SSO单点登录身份验证过程允许用户使用一个账户访问多个应用程序,并且使用者可以将多个钱包全部附加到一个GTEX帐户。该系统为游戏开发者提供了安全可靠的统一账户管理能力,降低了开发成本,提升了整体安全性,同时也为用户提供了极大的便利性,使得GTEX成为其生态之上所有游戏的统一门户。在该系统中,每个用户被分配了唯一GTEX账号。凭借其个人GTEX账号,用户将能够使用统一的用户群系统访问我们平台上的任何应用程序。

每个GTEX 账号对应用户在整个GTEX生态中的唯一身份,即与该用户钱包的地址进行映射,也与用户在每个游戏中的账号实现映射。映射信息均加密存储在 GTEX POA网络上,在这种多重映射及加密传输技术下,通过GTEX SSO系统即能管理用户的数字资产又能管理用户在每个游戏中的账号信息。

通过这项技术,用户可以无需单独在已购买的游戏注册账号,GTEX平台将自动代替用户在游戏中注册账号,并完成该账号与用户GTEX 账户的映射。自动注册的账号将以加密的形式存储与传输,账号的访问权,仅对GTEX 账户的持有人开放。

通过GTEX 账户终端,用户可以便捷地访问GTEX生态中的各类服务,包括访问游戏商城平台,进入已购买的游戏(自动完成登录)以及访问GTEX交易所等。

WEB API和SDK的形式,允许游戏开发商和第三方服务商调用GTEX账户中的相关功能,实现GTEX 账户体系的可扩展、可升级。



### 3) GTEX API 服务:

为便于平台快速搭建基于GTEX平台的应用，GTEX为开发者开放了API和应用程序开发接口。程序开发者只需保证传送变量的正确性，而无需担心接口标准的变化。GTEX作为部署在区块链上的去中心化应用，底层接口部署的智能合约都是经过验证和公开发布的。

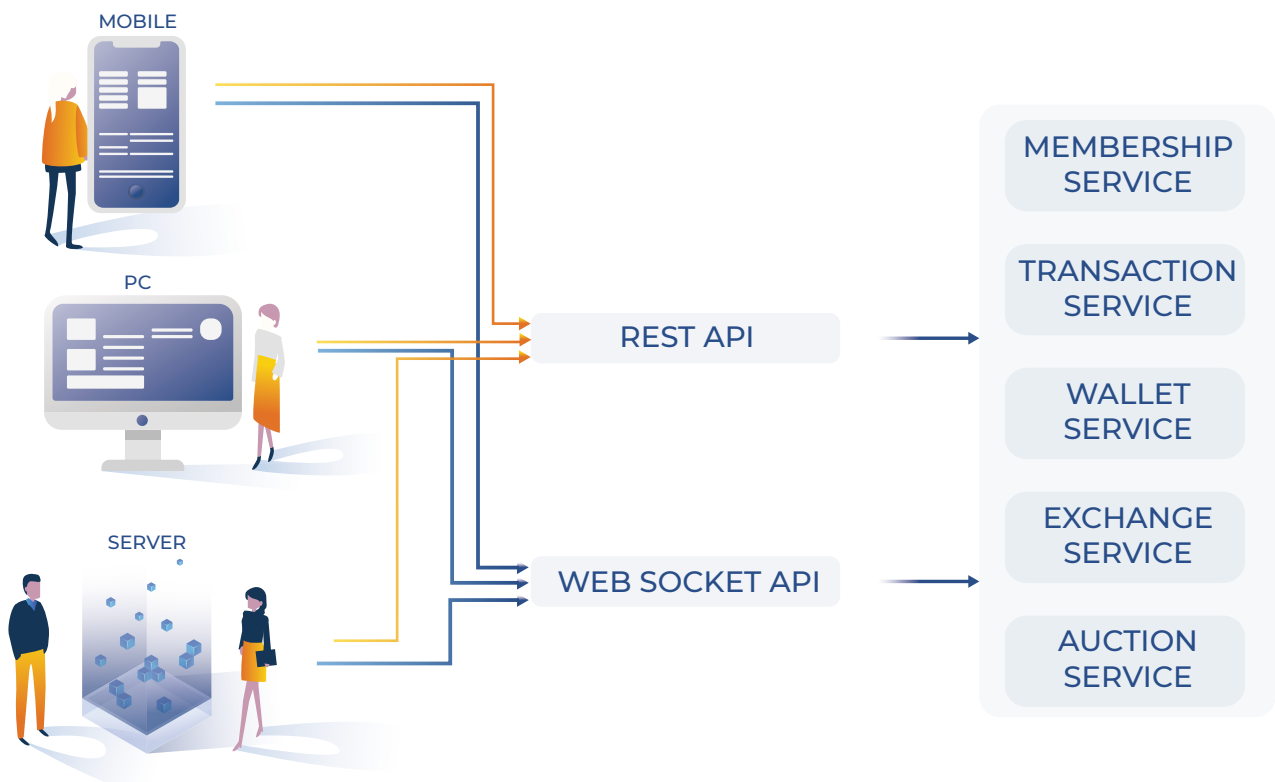
不同的应用会对接口的访问效能有不同的需求，为此GTEX提供了两套基于不同协议的平行API

#### 1. Rest API:

基于Rest的API是一种常用的网络API。为鼓励程序开发者快速简单地使用POST GET方法接收json 对象，GTEX提供了 Swagger UI。Swagger是一个用于生成, 描述, 调用和可视化RESTful样式Web服务的指定框架。

#### 2. Web socket API:

Web socket 是一个在单个TCP连接上全双工通信的协议，浏览器和服务器只需一次握手，既可创建持久性的连接，并进行双向数据传输，WebSocket简化了客户端和服务端之间的通信，允许服务器主动向客户端推送更新。由GTEX提供的基于web socket协议会主动监视链上事件，并在事件发生后的第一时间推送给开发者的应用，实现了即时更新的需求。



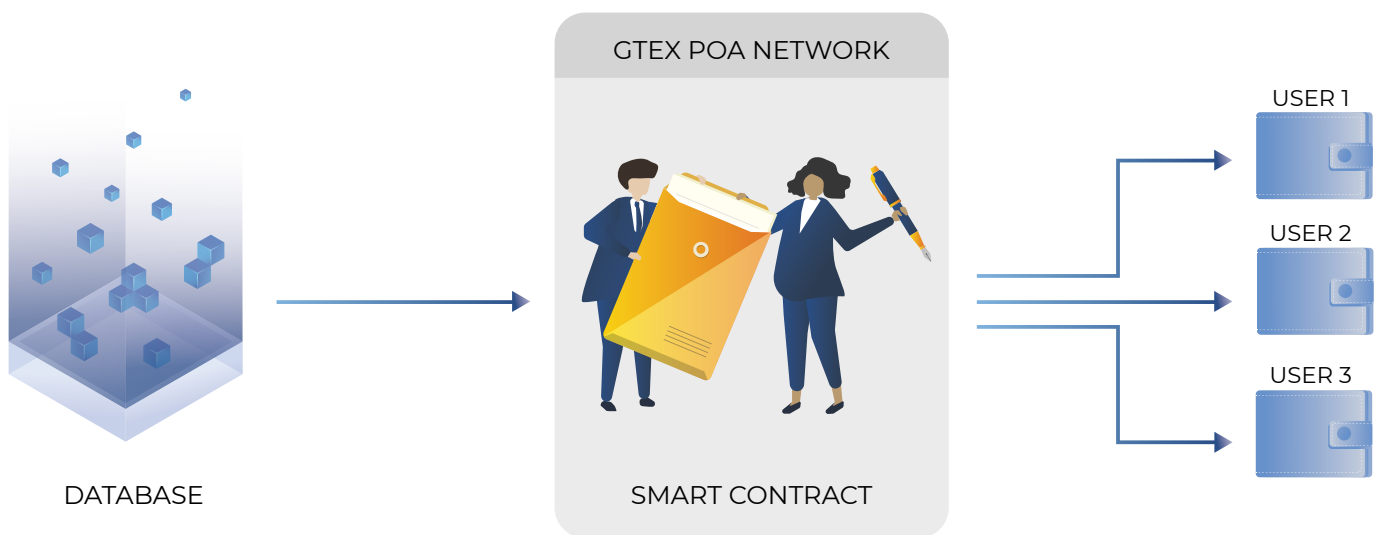
## 7.2. GTEX 自动分享系统

游戏厂商可以选择使用GTEX自动分享系统,自动设置游戏币的收入分享属性,比如一个游戏币可以被设置为,将游戏收益的50%自动分配给所有游戏代币的持有人,这将通过智能合约执行。

游戏收入分享API:

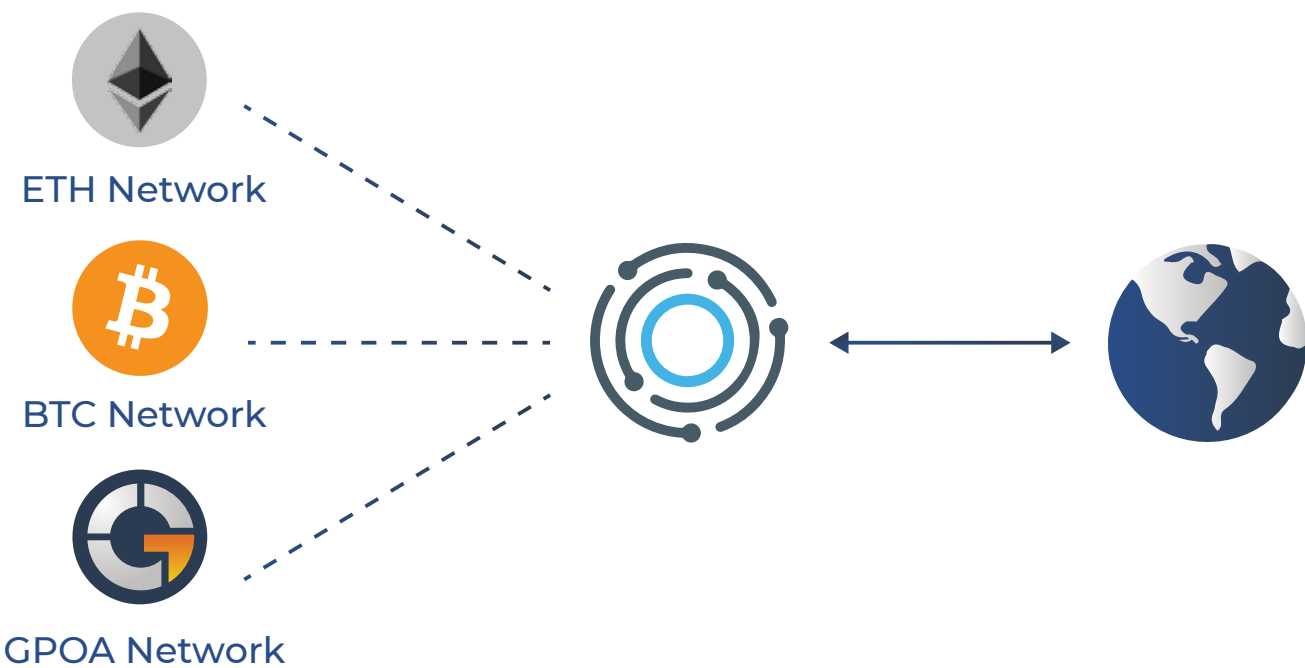
GTEX将为游戏开发者提供REST API,通过利用smart oracle,GTEX智能合约可以与游戏数据库进行交互,以提取用户的活动数据,并将其用作游戏代币收益分配的因素。

### GPOA 网络

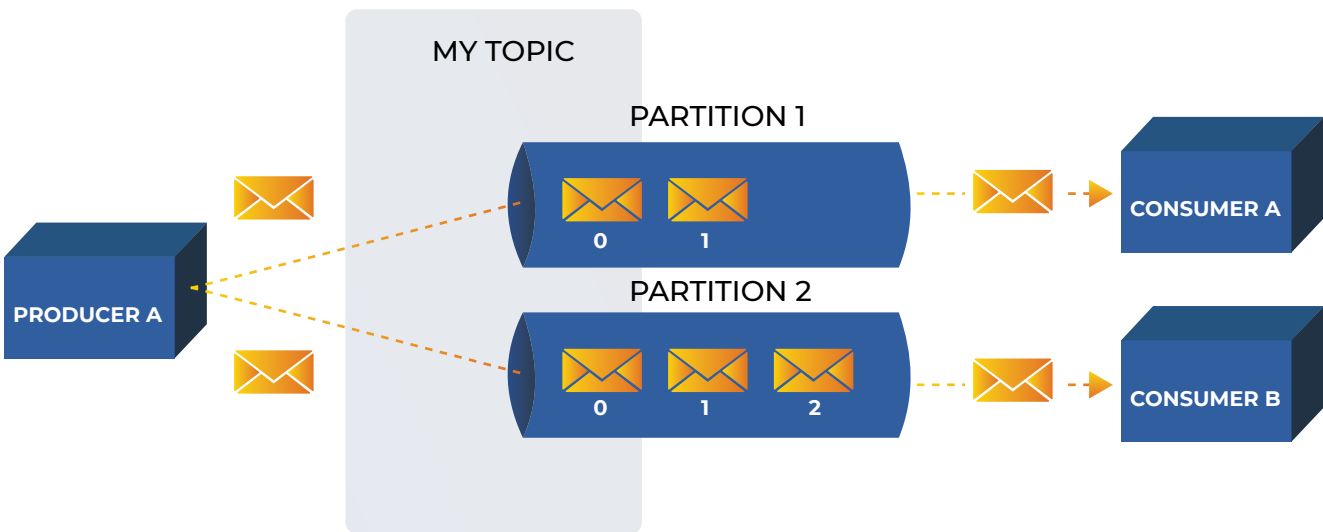


### 7.3. GPOA 跨链技术

为实现区块链与外部世界的通信以完成跨链，GPOA使用了Smart Oracle技术。一般情况下，智能合约是无法与外部世界直接通信的。我们利用称为oracle的数据源，提供的第三方服务，将外部服务和智能合约连接，并可触发智能合约执行预定义条件下的功能，比如转账成功等。



为高效处理跨链请求，GTEX使用了Apache Kafka消息队列来管理来自双方的和调 (reconciliation) 事件。



## GTEX跨链转移

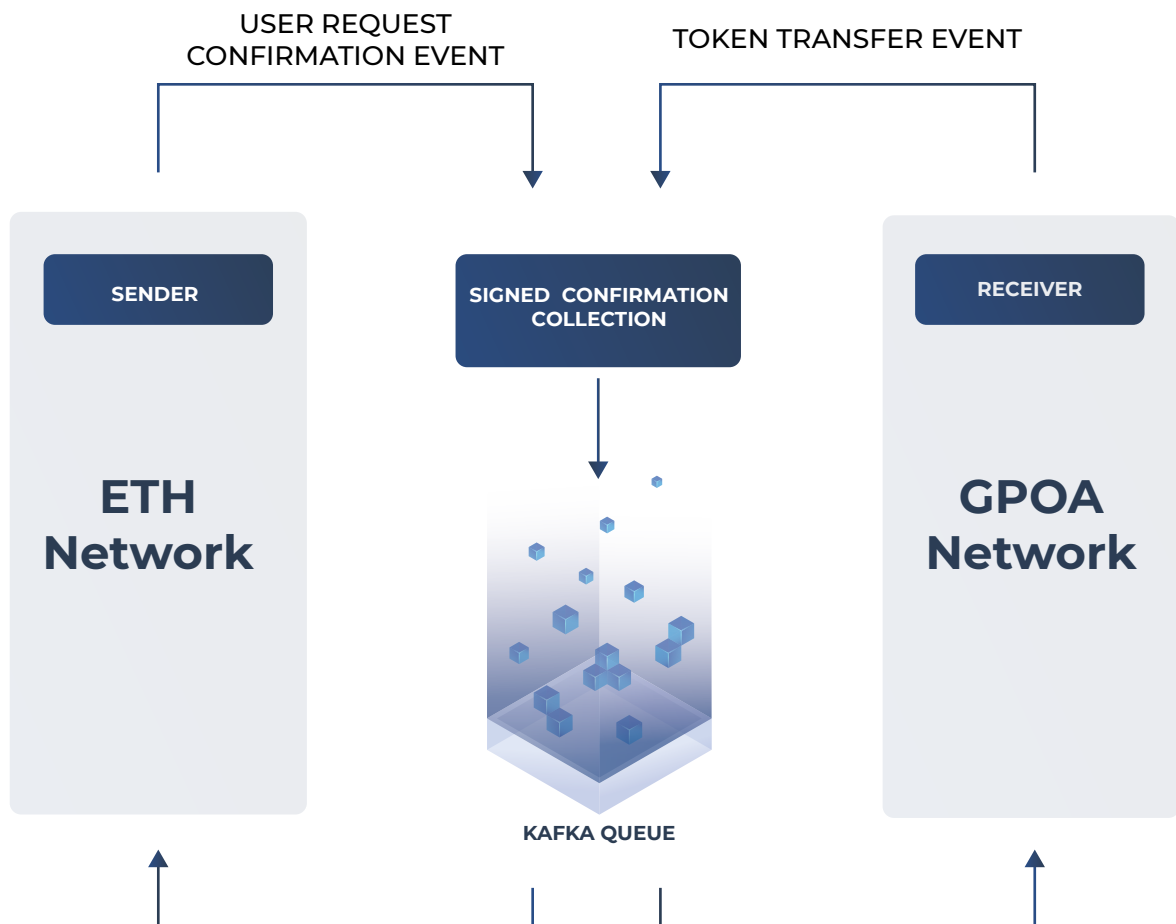
ETH基于以太坊网络,可以通过跨链技术进入GTEX POA网络:

### 1) 本地币到ERC20跨链:

1. ETH将被置于跨链智能合约中;
2. 跨链请求通过智能Oracle发送;
3. 当GTEX POA收到消息时,它将在我们的GTEX POA网络上生成对等的ERC20代币;
4. 当交易逆转时,GTEX POA网络将通过智能合约销毁先前生成的代币,并通知在以太坊上部署的合同解锁对等的ETH。

### 2) ERC20 到 ERC20 跨链

1. GTEX POA上的ERC20代币将被锁定在GTEX POA网络上部署的合同中;
2. 当以太坊主网络收到跨链请求时,它将形成对等的ERC20代币;
3. 当交易逆转时,以太坊主网络将通过智能合约销毁等效的ERC20代币。



# 7.4 未来技术展望

GTEX POA网络目前采用的是联盟链的模式,以获得更高的处理速度,同时保持安全性和高效性。随着区块链技术的日益成熟,我们将引入分布式存储协议(如IPFS)和完全专注于交易验证的PoS侧链,届时GPOA网络将更加注重促进交易。这将提供更多资源,可扩展性和更高程度的去中心化。

## IPFS Protocols

通过IPFS协议部署,用户可以把闲置的存储资源共享出来,游戏公司则可以把游戏部署在GPOA云网络上。通过IPFS的高效性,游戏公司可以进一步节省存储开支,用户也可以通过闲置的资源享受额外的收益。





## 权益证明 (PoS) 侧链：

在不久的将来，我们将在主链上进行软分叉 (soft fork) 以启动侧链。届时，我们将创建一个由Proof of Stake机制保护的侧链。在主链上创建每个块后，侧链将之后挖掘一个区块；侧链的块包含主链上的块的hash，以及侧链上的前一个块的hash。侧链块相对较小，因此可以快速广播和验证交易，因此，主链可以完全专注于处理交易。游戏代币创建仍将在主要POA主链上进行，而智能合约则将在侧链上运行以及进行交易验证。

侧链上的节点必须抵押一定数量的GTEx代币，以便获取权限，验证区块并得到奖励。任何节点的不诚实活动都将导致其抵押的代币损失。

这种机制将肯定会为整个网络带来更大的可扩展性和更多的去中心化。



## 8. GTEX 代币

GTEX代币是部署在GTEX POA网络上的应用型代币。GTEX代币将为游戏玩家和游戏开发者提供各种专属的权利。

**代币总发行量: 4,000,000,000 GTEX**

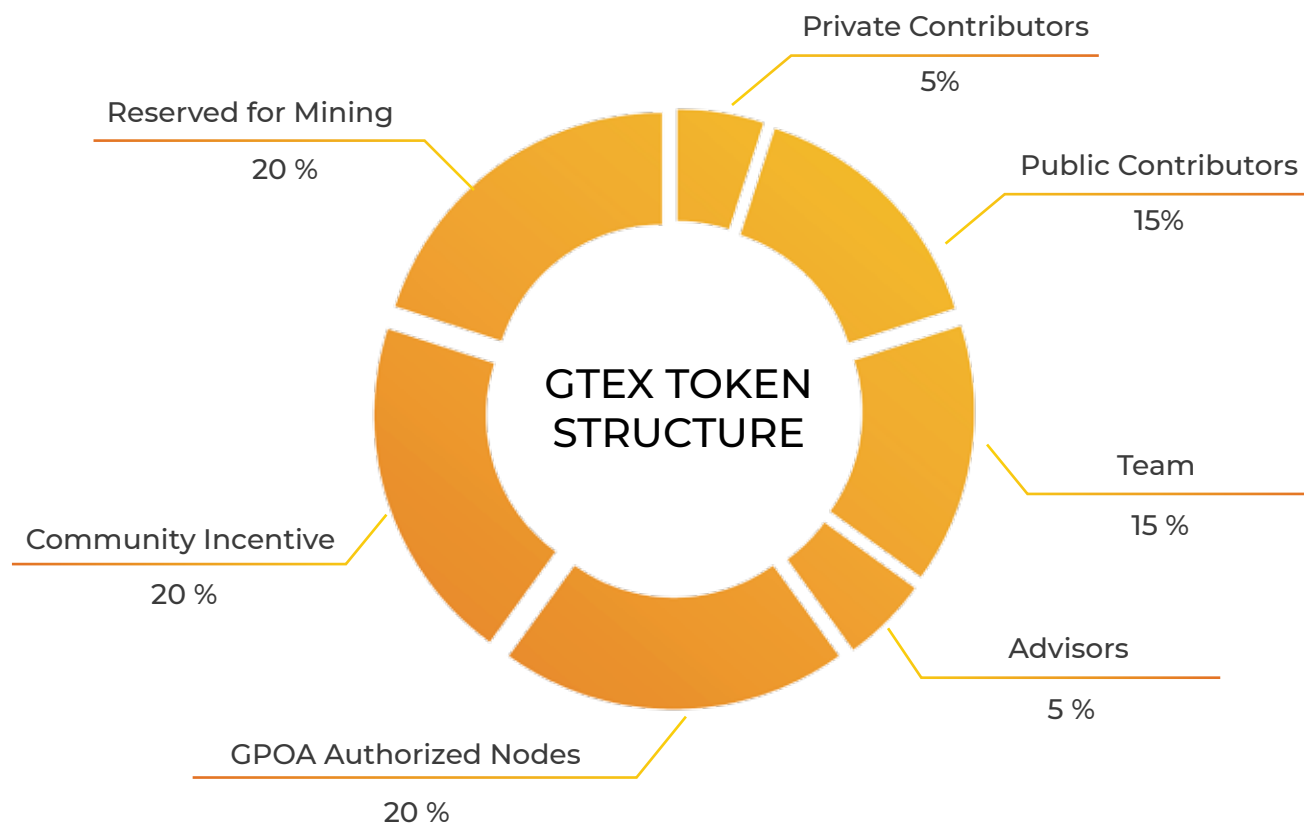
### GTEX 代币释放:

- 1) 一旦GTEX代币在交易所上市, 公募部分的代币将立即释放;
- 2) 团队和顾问持有的代币将有一个锁定期。当GTEX在第一家交易所上市后, 20%的代币将在3个月后释放, 另外20%将在6个月后释放, 30%将在12个月后释放, 最后30%的代币将在1年半后释放。代币锁仓释放总时长为一年半。
- 3) 私人贡献者的代币将锁仓一年, 每三个月释放25%, 从代币上第一个交易所之日开始计算。
- 4) 分配给授权节点的代币将由智能合约永久锁定, 代币会依据授权节点提供的算力和存储的大小来分配。当节点离开GTEX生态后, 相应的代币会分配给替代节点。
- 5) 随着区块链技术的未来发展和我们平台的同步增长, 我们计划为用户提供参与的机会

可以通过IPFS协议提供存储空间或加入GTEX验证侧链作为节点。那时我们将释放20%GTEX代币用于挖矿, 并使用它们来激励节点提供资源。 具体的方案将根据GTEX社群的协商, 在未来的白皮书中进行披露。



## GTEX Token structure:



## GTEX代币持有者的专属权利:

### 1.游戏部署

游戏开发者将充分利用链的资源(包括CPU, RAM和NET等)在POA网络上部署游戏。他们需要以直接锁仓的形式投入一定数量的GTEX代币。当他们不需要这些系统资源时,可以解锁代币(锁定的代币也可以获得潜在的空投奖励)。具体抵押规则将在未来由GTEX节点联盟公布。

### 2.减少交易费用

如果用户锁仓一定数量的GTEX代币,他们进行所有交易时,将支付较低的交易费用。此交易费用减免将适用于GTEX游戏商城, GTEX游戏道具拍卖和GTEX交易所。

### 3. GTEX空投计划

游戏开发者可以自愿参加到GTEX 空投计划中, 可以通过GTEX平台向GTEX代币持有者进行空投, 空投的物品包括游戏代币和游戏道具。该计划将帮助游戏开发者获得早期用户, 空投总数将规定不能少于该游戏所创造的数字资产总量的10%。

玩家可以选择免费参加GTEX 空投计划。他们唯一需要做的就是注册一个GTEX账户和钱包, 然后将GTEX代币存入GTEX钱包, 系统将自动将钱包地址注册到GTEX空投计划中。

所有GTEX代币持有者(包括游戏玩家, 节点和其他开发者)都有权参与。锁定在采矿池和社区激励储备中的代币将不参与此计划。

### 4. 游戏资产预发行

游戏开发者可以预先发行他们的游戏代币或稀有游戏道具。此机会仅适用于GTEX代币持有者。符合条件的用户将有机会交换他们的GTEX代币以获得预发行的游戏代币或稀有游戏道具。

#### 获取GTEX代币：

1. 直接从第三方加密数字货币交易所获取
2. 直接从GTEX交易所获取
3. 通过参加GTEX社区激励活动获取空投的GTEX代币
4. 通过未来的挖矿机制获取



## 9. 路线图

在前六个月的进程中,我们开发了GTEX平台的网页版原型,以及基于网页的API作为独立服务的Android和iOS设备的App测试版本。并且,我们成功托管并内测运营了一个POA区块链。展望未来,我们的团队将致力于提前实现既定的发展目标,并提供最好的产品给我们的用户。

CREATION



### GTEX 启动

Q3 - 2018

经过了广泛的市场调研,GTEX的商业理念逐步形成,并聚集和招募了合适的团队来实践这一理念。



### 阶段一: 原型开发

Q4 - 2018

开发GTEX POA网络、智能合约、帐户系统、钱包、游戏商城和商品拍卖系统。GTEX Web和移动应用程序的创建。



### 阶段二: 产品开发和原型测试

Q1 & Q2 - 2019

GTEX POA网络集成,GTEX 测试版能够演示基本操作,包括智能合约、钱包集成、代币的发行和道具转移等。



### 第三阶段:最终产品开发和内部测试

Q3 & Q4 - 2019

发展跨链技术和去中心化交易所,GTEX网络和移动应用程序已准备就绪,进行额外的内测。



### GTEX 平台发布

Q1 - 2020

平台能够促进各功能的无缝衔接 - 用户将可以开始交易他们的游戏资产。



### 扩张阶段

Q2 - 2020

GTEX 达到了一定的规模,GTEX将招募更多团队成员和游戏开发小组,使GTEX生态系统网络效应得以实现。

PRODUCT DEV

PLATFORM LAUNCH

## 10. 团队和顾问



### Vlad Milosevic

联合创始人

Vlad是一位经验丰富的游戏行业营销人员和资深人士。他毕业于Davis & Elkins College商学院。他在欧洲创立了多个大型游戏社区，其中的社区每月能产生超过10,000,000次页面浏览量，以及获得超过50万美元的广告收入。Vlad目前拥有一家成功的网络营销机构，GS Power。他是GTEX的联合创始人，因为他深信区块链将会给游戏产业带来革命。

### Lyn Zhao

联合创始人

Lyn是伦敦国王学院的电子工程硕士。自2007年以来，他先后在国家电网公司和UBS、美银美林等投资银行工作，在定量分析、交易和数据科学领域拥有丰富的经验。目前，他主要关注数字资产量化交易和区块链技术。Lyn拥有丰富的创业经验，曾在中国和英国工作。他对电子竞技充满热情，同时也是魔兽RPG游戏地图的深度游戏玩家和开发者。



### Ryan Ding

联合创始人

Ryan是一位经验丰富的金融专家，区块链顾问和资深游戏玩家。Ryan毕业于密歇根州立大学商学院，拥有金融学位。在密歇根州立大学期间，Ryan在北美领导了第三大魔兽世界公会。在创建GTEX之前，他曾在华尔街的主要金融机构工作了八年。Ryan是代币经济学的先驱，并认为游戏代币化是游戏行业的未来。



### Gannicus Xu

Gannicus是毕业于曼彻斯特大学的市场专家。他有丰富的区块链项目和交易所运营经验，曾为区块链研习社、HNB, InSee and Force Protocol等超过10家区块链初创项目做市场顾问。Gannicus是一个游戏狂热爱好者，主要专注于PC游戏。他加入GTEX的原因之一就是因为这里把他的爱好和能力结合在了一起。







## Albert Xu

Albert是一位经验丰富的项目技术总监、区块链开发者和创业者。他毕业于罗格斯大学计算机工程研究生院。他曾在世界顶级金融公司任主管,在那里他带领开发团队完成了30多个成功的项目。他拥有从事不同领域项目的经验,从移动应用程序、机器学习系统、DApps到去中心化交易所等。Albert将领导GTEX的开发团队,负责开发产品。

## Bryan Xie

Bryan是一名铁杆游戏玩家,毕业于德国开姆尼茨大学。他在游戏行业有12多年的工作经验,他在中国成立了两家游戏公司。作为游戏公司的首席执行官以及他们在研究和开发方面的主要领导。Bryan将致力于为GTEX寻找新的创新游戏,AR游戏,智能设备,互动游戏等等



## Quinn Zhao

Quinn是一位经验丰富的全栈软件工程师。他曾在世界顶级的软件公司工作过,开发了企业和拥有百万活跃用户规模的消费类产品。他熟悉系统基础架构的各种场景,包括服务分发,服务扩展,安全/合规性,分析和机器学习集成等,在许多不同的技术堆栈中。他对区块链充满热情,并参与了即将到来的科技革命。



## Giorgi Mtchedlishvili

Giorgi在哥伦比亚大学获得了运筹学学士学位,他还曾在Earlham College获得了物理和数学双学士学位。他曾担任区块链创业公司Keplertek的副首席技术官。在哥伦比亚大学期间,他赢得了美国宇航局的航空设计挑战赛。Giorgi是一位充满激情的游戏玩家,专注于MMORPG游戏。





## 10.1. 顾问



**Mark Beliveau**

Unobstructed Reason Corporation 首席执行官  
Progress Software 总监  
Software AG 副总裁



**Mark Wang**

UBS 总监  
CA Technologies 高级软件开发员  
S&P Ratings 高级总监



**Michael Zimits**

Citi 董事总经理  
Merrill Lynch 总经理  
GlobeOp Financial Services 创始人



**Scott Mehlman**

Jefferies Bache 高级交易副总裁  
Credit Lyonnais Rouse 首席执行官  
Orebits Corp. 首席执行官

# 11. 法律声明

本白皮书不是任何形式上的招股说明书或者销售文件，不包含也不应被理解为向投资者提供任何销售行为或为销售任何投资产品，证券或商品而发出的买卖邀约，或提供任何期权。本白皮书未经过任何联邦或州机构或自律组织的审核，验证和传播。

本白皮书包含基于GTEX平台理念的前瞻性预测，以及基于GTEX提供的某些设想和行业信息。白皮书中设想构建的平台正在不断发展和更新之中，尤其是关键的管理模式和区块链技术。因此，项目最终完成时呈现的内容可能与本白皮书中的描述有所不同。对计划的未来前景预测或可行性预测，我们不作任何陈述或保证，本白皮书中的任何内容均未被或不应被视为对未来的承诺或陈述。

GTEX将仅供社区贡献者使用，以便在GTEX平台上提供和接受服务，并支持GTEX平台的开发，测试，部署和运营。

GTEX将完全遵守适用的法律法规，并获得其在主要市场中可能需要的许可和批准。这意味着无法保证能够开发和推出本白皮书中描述的GTEX平台的所有功能，并且需要在可能进行相关活动的各相关司法管辖区内获得监管许可或批准。GTEX无法保证，且无人能够保证任何此类许可或批准一定能在特定时间范围内取得监管许可，这意味着GTEX和GTEX平台的其他功能可能在某些市场无法使用。

GTEX保留自行决定不时修订本白皮书的权利。本白皮书的任何修订版将在GTEX的网站上进行提供。