

第一滴血（FIRSTBLOOD）

一个基于智能合约的去中心化电子竞技平台

Marco Cuesta, Zack Coburn, Anik Dang, Joe Zhou

初稿 0.1.5
2016 年 8 月

本文档仅用于提供信息，并不是出售或者征集招标与第一滴血相关产品及其相关公司的股份或证券。任何出售或者征集招标只有通过机密备忘录和按照所适用的证券和其他法律的条款才能生效。

[内容](#)

[摘要](#)

[自主性](#)

[去中心化](#)

[完全自动化](#)

[市场](#)

[机遇](#)

[解决方案](#)

[远景规划](#)

[牌照](#)

[App 代币](#)

[代币的获取](#)

[代币的预售](#)

[玩比赛](#)

[比赛结果验证](#)

[见证人](#)

[陪审团投票池](#)

[Sybil 攻击的预防](#)

[动态奖励方案](#)

[举办公开赛](#)

[推荐奖励](#)

[电子竞技联合会](#)

[游戏设计](#)

[全球排名](#)

[指导和导师制](#)

[匹配排名](#)

[用户荣誉系统](#)

[荣誉奖励](#)

[平台设计](#)

[应用程序 UI/UX](#)

[App 可用性](#)

[桌面 App](#)

[App 构架](#)

[安全审计](#)

[时间线](#)

[资金明细](#)

[团队](#)

[经验和牵引](#)

[成员](#)

[法律顾问](#)

[顾问](#)

[免责声明](#)

摘要

FirstBlood.io (“第一滴血”) 是一个即将发行的去中心化的电子竞技游戏应用程序，将允许个人用户以 1v1 和团队 vs 团队的方式在流行的在线游戏上测试他们的游戏技能，比如英雄联盟，Dota 2 和反恐精英：全球攻势。

自主性

第一滴血的创新性是将允许独立的中间人之间的技能竞争，如金融机构或赌场。基于以太坊创建的智能合约将能够在区块链上按照自主的逻辑运行业务。这些智能合约可以用于快速、安全和可靠的处理从激烈的电子竞技游戏比赛中获得的奖励。与现有的平台不同(技能和基于游戏的机会)，第一滴血的交易都是公开可验证、可查看、不可伪造，不会产生由机构处理而带来的风险。

去中心化

传统中心化的线上业务容易受到黑客、严格财政法规和繁重的“P2P”间接费用的困扰。去中心化的特点可以使得基于技能的比赛不依靠付款处理器、减少运营的监管负担，并保护反欺诈和盗用公款等组织腐败。

全完自动化

每场比赛结果将会自动的被见证人和/或陪审团投票池(“JVP”)验证。见证人是那些运行自动化证人节点软件的人，他们的工作就是验证和报告比赛结果。奖金将会通过基于玩家报告和见证人检查的方式奖励给优胜者。这大大降低了普遍存在于类似平台上的黑幕报告的风险。

市场

全球数字游戏市场 2015 年（647 亿美元）：

对于顶级多人在线战术竞技游戏(“MOBA”)和第一人称射击游戏(“FPS”)来说，一个关键的战略组成部分就是举办电子竞技比赛，迄今为止已经产生了共计 16 亿美元的收入。MOBA 和 FPS MMO(大型多人在线游戏)玩家在游戏相关的支出平均比游戏参与者更多，全球范围内来看，他们分别 10.8%和 7.7%。虽然英

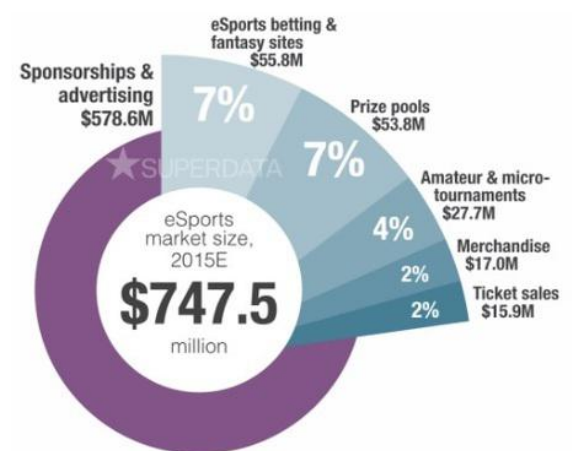
英雄联盟比赛因为暴乱于 2011 年被正式制裁，但是预计到今年年底游戏的年收入从 8530 万美元将会上涨到惊人的 12 亿美元。

全球电子竞技市场

在 2015 年内共产生了 7.48 亿营业收入，预计到 2018 年将增长到 19 亿美元。由于快速的投资增长，预计北美和欧洲将占据 52% 的市场。一个美国的分析师甚至预计单独只是美国的电子竞技市场增长就可以从 2014 年的 8500 万美元增长到 2018 年 12 亿美元，复合年增长率高达 93.8%。

根据研究机构SuperData 的对于电子竞技市场定义
定义包括以下类别：

- 赞助及广告
- 电子竞技博彩 & 彩票网站
- 大联盟游戏奖池
- 微锦标赛
- 商品
- 门票销售



Source: <http://superdata-research.myshopify.com/>

2015 年，博彩&彩票网站、奖金池和竞标赛收入分别是 5600 万美元、5400 万美元以及 2800 万美元，总计 1.38 亿美元，到 2018 年预计增长到 3.5 亿美元。市场的巨大增长潜力给了第一滴血一个绝佳的机会吸引到那些想要更加深入的加入到电子竞技游戏爱好者。

三分之一的爱好者不只是想看电子竞技，他们也想要参与竞争

平均在每六个月中，电子竞技迷们会在四个直播的比赛中展开竞争。这对于经常参与的竞争者来说不太方便。同样，近一半的电子竞技爱好者每周都会打赌。他们希望能够通过信任的运营商网上竞争。针对这个痛点，目前只有一些不完善的解决办法，还有没有人能够支持完美的客户体验。从令人困惑的用户界面 (“UI”) 到潜在的欺诈等问题，阻止了当前运营商充分发挥潜能。

第一滴血的去中心化在线平台将能够给玩家提供现有市场不能够提供的环境让他们可以去参与竞争。

机遇

全球电子竞技市场正在以惊人的速度快速增长，预计年均复合增长率（“CAGR”）37%。到 2018 年，全球电子竞技市场预计将会产生 19.2 亿美元的营业收入，另外 33% 的电子竞技迷们不仅只是观看，他们同样想参与比赛，基于这些数据，第一滴血的平台容量到 2018 年只要占据市场的 0.5% 预计就可以达到 77,445,000 美元。

基于现有数据的潜在平台容量

游戏	日均玩家数	潜在容量
英雄联盟	27, 000, 000	\$49, 275, 000
炉石传说	10, 000, 000 ^[15]	\$18, 250, 000
Dota II	1, 000, 000	\$1, 825, 000
CS:GO	600, 000 ^[16]	\$1, 095, 000
Total	38, 600, 000	\$70, 445, 000

解决方案

第一滴血将会是第一个基于以太坊的去中心化 app, 这将能够让电子竞技迷们可以通过一个去中心化的、自动化平台去参与他们喜欢的游戏。

通过使用第一滴血, 参与者可以通过去中心化的方式彻底的掌控他们的财产。个人玩家所发生的支付和付款直接在以太坊的区块链上而不需要通过银行和任何第三方机构, 这种去中心化的模式降低了转账和其他操作成本。这些节约下来的钱将直接使消费者受惠, 通过这样的方式增加的价值是其他同行业公司无法提供的。现存的中心化解决方案使消费者处于危险中。玩家的中心化账户和存款存在被黑客攻击, 被挪用, 或者甚至被一些有一定资源的人没收的风险, 但是第一滴血的用户能够在没有第三方参与的情况下彻底的掌控他们的账户

智能合约结合中心化的陪审团和见证人系统使得第一滴血采用了一种从未存在过的创新性方式运行, 并独立于游戏 API 政策变化, 如果有争议产生, 需要更高级别的审查, 那么第一滴血的内部陪审制度将被激活裁定。

远景规划

第一滴血的远景目标是为技术型电子竞技竞争者提供一个全球化平台, 并且在塑造未来的区块链项目中扮演重要作用。这个项目最开始会专注于一个游戏社区, 但是以后会扩展到所有主要的电子竞技游戏。最终, 第一滴血将会成为电子

竞技行业的领导品牌，附属于网络和有影响力的区域性和全球性的比赛中。第一滴血还将与游戏开发者形成的共生关系来提高所有用户的游戏体验，这样做会鼓励更高层次的参与双方的平台，把数字货币和去中心化的应用进一步带进主流社会。

牌照

由于智能合约的天然透明性，所以大部分的知识产权都将是开源的。

App 代币

第一滴血的代币（“1ST”）在第一滴血的生态经济中其中非常关键的作用，对于代币的持有者有四个实际的用途：

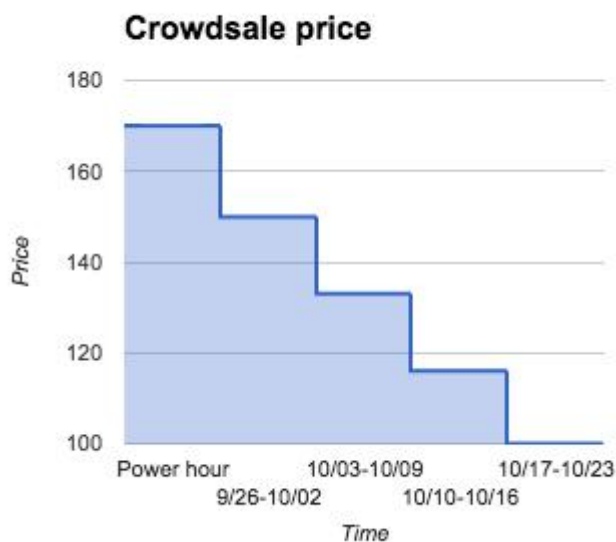
- 参加比赛
- 目击比赛和陪审团投票
- 举办联赛
- 获取推荐奖励



代币的获取

对于有实际用途的代币（1ST），1ST将会参与系统的每一个过程，玩家通过与其他玩家参与竞争比赛，而从其他玩家在第一滴血的本地 app 的转账获得，也可以履行陪审团义务或见证人的责任获得 1ST 或者获取推荐奖励。玩家可以在预售阶段通过向第一滴血的智能合约里发送以太坊代币（ETH）获得 1ST。第一滴血的界面将会为没有以太坊的用户整合第三方交易解决方案，比如 shapeshift 和 Coinbase 交易所。

代币的预售



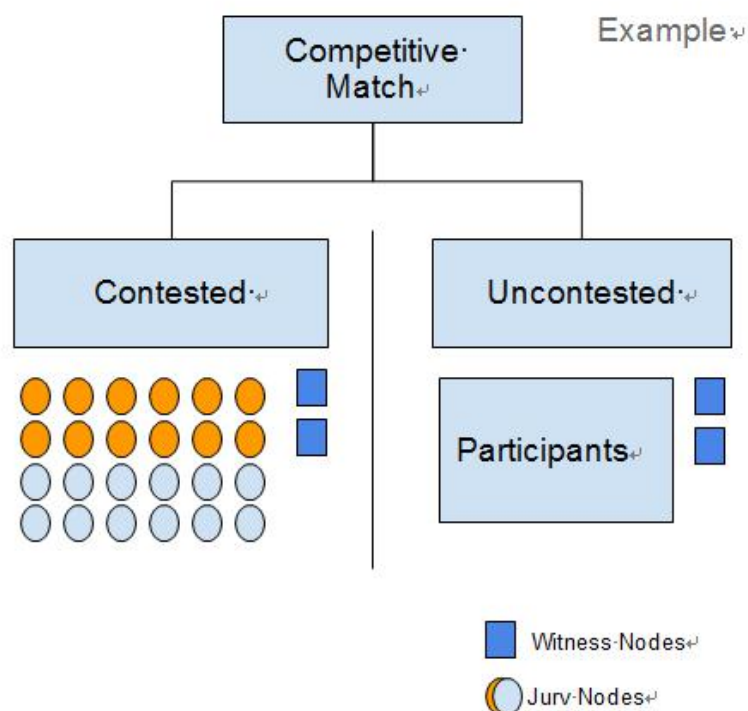
第一滴血的代币最初会以预售的方式分配，任何人都可以通过向 1ST 的以太坊智能合约账户发送 ETH 获得一定折扣率的 1ST，对于拥有其他数字货币, 比如 BTC, ETC, STEEM, 可以通过预售页面的第三方转化服务获得 1ST，预售的持续时间是 4 个星期从 2016/9/26/ 到 2016/10/24，这只是大概时间，实际的起始和终止时间需要和以太坊区块时间一致。

预售的第一个小时称为 PowerHour, 在这个时间内, 代币的兑换比例为 1701ST 兑换 1 ETH, 然后再兑换比例下降到 150 1ST 兑换 1 ETH, 每一个星期比例都会成线性下降直到最终 100 1ST 兑换 1 ETH。

代币预售额将会有上限, 众筹上限以太坊计算并且设置在代币预售的智能合约里面, 当达到了预售上限, 众筹立即结束。从预售开始起计算, 预售上限的金额以 ETH/USD 的价格计算大约 550 万美元。

预售结束后, 创始团队会拿出分配 10% 的 1ST, 锁仓 12 个月时间, 这些代币作为第一滴血创始团队的长期激励, 另外还会为电子竞技生态系统基金分配 5% 作为推广和电子竞技联赛的奖励。2, 500, 0001ST 将会分配给第一滴血的奖励基金。奖励基金的代币将作为预售的市场推广和 bug 的奖励。在预售结束后, 代币的创建渠道将会永久关闭, 不再增发。在预售结束后的两个月内代币的转移将会收到限制。

参加比赛



第一滴血平台有网页版和桌面版，可以让用户在第一滴血智能合约里互动。1ST可以作为平台在电子竞技比赛中的股份使用，用户可以将他们的股份发送到智能合约里面，这个智能合约充当一个中心化托管，当比赛通过一个去中心化的验证系统处理后，智能合约就可以进行比赛配对和比赛结束后的奖励处理。

比赛结果验证

得益于一个去中心化的验证系统，所以它可以抵抗游戏 API 的政策改变，主观报告的欺诈和某些犯罪活动。所有 1ST 的持有者都有权利通过作为比赛的见证人和在 JVP 里面投票去帮助决定比赛结果。

一场比赛的结果可能是争议的或者是无争议的，如果对手不同意比赛结果那么这场比赛就是有争议的，如果对手同意比赛结果那么这场比赛就是无争议的，无论一场比赛的结果是争议的还是无争议的，它都需要被两个见证人确认。

见证人

见证人在比赛验证系统中是一个非常特殊的角色，要想成为见证人，1ST 的持有人必须要运行自动见证人节点软件，见证人节点是比赛的策展人，他们充当比赛结束前的最终关口和奖励的处理。见证人节点网络充当一个去中心化的代理，他们能够链接游戏的 APIs 和交叉参考游戏结果确保平台不会有错误，欺诈，或者不可行的比赛。

为了成为见证人池的一部分，1ST 持有者需要选择向智能合约里面发送交易，按照加权随机选择过程，对于每一场比赛大约 2 个见证人节点并且他们会获得一定的 1ST 奖励，具体来说，见证人节点软件会察看每一场分配的比赛，为正式的结果检查游戏 APIs 并且发送结果到区块链让所有人都能看到，见证人系统软件是一个完全自动化的软件，所以，人们运行见证人节点软件无论什么情况下都不需要任何干预。

一个见证人的选择将会按照他持有的 1SF 的数量占总量的比例来选择成为 JVP。具体地，1SF 份额的计算方式： $(\text{用户 1SF 余额}) / (\text{1SF 的供应量})$ 。为了能够随机选择，智能合约将会提供一个功能，通过第一滴血，利用哈希一个随机种子，包括用户的地址，和匹配的 ID。智能合约将会使用这个哈希从 0 到 1 中间随机去提取一个数字，这些随机数字然后将所需数量的证人按比例缩放，最终，随机数字将会与用户的 1SF 份额相配对，如果随机数字小于 1SF 份额，那么该用户将会被选择成为见证人。

运行一个见证人节点可以将游戏结果数据带入到系统中并且帮助保护平台的名誉和完整性，见证人提供了非常有价值的服务，这也是为什么他们会被奖励 1SF，假设一个见证人拥有 $W\%$ 的总的 1SF 供应量，平均见证人的每一场奖励为 R ，系统的容量为 V 每秒，那么见证人每小时总的奖励将会是：

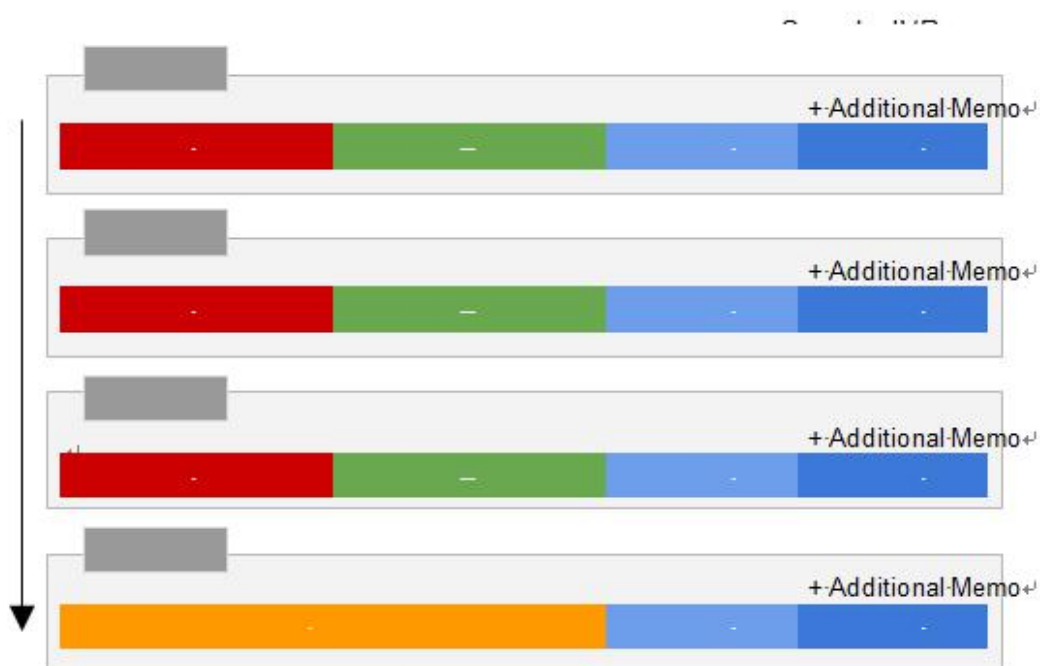
$$\text{每小时奖励} = W * R * V * 3600 \text{ 秒}$$

假设 $W = 0.5\%$, $R = \$0.125$, $V = 10$:

$$\text{每小时奖励} = 0.5\% * \$0.125 * 10 * 3600 \text{ 秒} = \$22.5 \text{ or 每年 } \$200,880 \text{ (美金)}$$

见证人节点的奖励随着网络中的比赛数的增加而不断增加，因此，见证人有奖励的动力支持让平台走向成功。

陪审团投票池



另一个好处是持有 1ST有能力接受履行陪审义务的补偿能力，当一场比赛出现争议，需要两个见证人，JVP 中的一些成员将会被随机选择作为陪审团的成员，为了成为一名 JVP 成员，1ST的持有者需要使用图形用户界面（GUI）向智能合约发送交易。推荐所有 1ST的持有者都选择这样做以便于他们能够得到系统的奖励同时也便于平台能够更好的处理更大的匹配容量。陪审团成员的选择将会是与见证人一样的按照加权随机选择的方式处理。

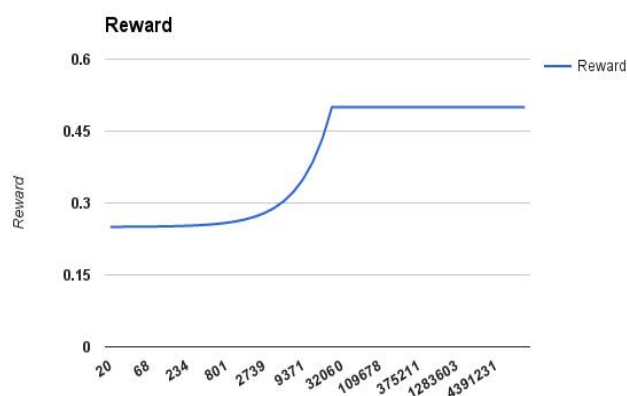
如果一个 JVP 的成员被选择成为陪审团成员，那么陪审员可以提交一个投票去影响那个争议的结果，陪审员的决定应该基于见证人提供的结果，而且玩家的其他证据或者截图也应该参考。第一滴血将会提供一个软件系统让玩家比较容易的提交他们结果的证据。例如，假如 100 个人被选择成为 JVP，而法定人数只有 20 人，那么 20 个陪审员必须在在结案前提交经过思考的投票，第一滴血能够获得一部分奖励，见证人和与大多数投票一致的陪审员同样可以获得一部分奖励，与少数人投票一致的陪审员将会得到惩罚措施。

Sybil 攻击的预防

Sybil 攻击是通过自动注册账户实现的，因为 1SF 是一个依赖于去中心化的 JVP 去奖励给真实的赢家系统。所以预防 Sybil 攻击就变得非常重要。如果一个人使用很多个账户去成为陪审团将会是非常不好的事情，同样，如果一群用户买入比其他人更多的 1SF 就可以通过在加权随机过程中占据主导地位，从而去控制陪审团，第一滴血针对这样的情况解决方案：

- 1、为了能够成为 JVP，玩家必须提供身份证明比如姓，邮箱或者名字（可以是 2FA 验证激活）到第一滴血。这样，第一滴血就可以确保每一个人只有唯一的账户去参与 JVP。
- 2、被选定履行陪审团职责的概率是与持有代币的数量成正比的，每帐户这样的可能性上限为 1%。这样，第一滴血可以确保没有人能够主宰的陪审团的挑选过程。用户可以自由购买超过总量的 1% 代币（例如，在比赛中使用），但是那个概率将被限制在 1%。

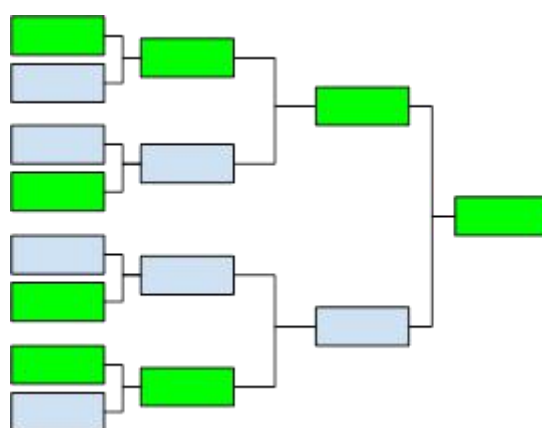
动态奖励方案



当有必要的时候，最理想的陪审团的规模、法定上限规模、奖励和惩罚都是动态可以改变的。当时机成熟的时候，第一滴血将会提供方案以便于用户可以根据规则制定计划

例如，为了确保第一滴血在当有更多比赛在某个指定的时间举行的时候能够规模的放大，将会从智能合约里开始执行一个动态奖励机制（DRM）。根据需要的案子数量和在某些指定时间内可以处理的速度，运行目击者证人节点或者陪审团的准确投票可以变得非常动态。跟租车共享 app 一样，比如说优步，通过价格的飙升来刺激司机，第一滴血也拥有浮动的奖励机制，当比赛量增加时，见证人和 JVP 成员的奖励百分比也会增加。

主持联赛



1ST的另外一个实际用处是可以在平台上发起一个联赛。联赛可以是个人或团体间的竞争比赛。这些联赛通过使用与 JVP 和见证人节点一样的机制，可以是一系列的预先安排好的比赛（淘汰赛，慈善，自由赛）。1ST联赛的创建功能将会是第一滴血电子竞技生态系统吸引新用户变成 1ST持有者的主要支柱。

推荐奖励

另外一个获得 1ST的方式是通过邀请朋友来成为第一滴血平台的活跃用户，一旦邀请的朋友在平台上玩竞争比赛，那么推荐人就会获得推荐奖励。

电子竞技联盟

第一滴血的生态系统的远景规划将会扩展到远远超过平台奖励，我们的目标是第一滴血的代币可以兑换合作的零售商网络所提供的物品和服务，DAPPS, 和其

他与第一滴血相关的参与者。团队的目标是在电子竞技行业主动的寻找与我们有共同价值创新的协同项目。

游戏化设计

第一滴血将会通过引入全球排名(主要排行榜方式)和比赛匹配排名(“MMR”)的概念而加入游戏化元素。

全球排名

在第一滴血的平台上可以看见一个全球排名系统,这样去鼓励所有电子竞技玩家竞争。基于在一些场所取得的成就排名将会获得奖励,比如特殊活动,“killing streaks”以及赢得第一滴血的竞赛

指导和导师制

一旦平台上的玩家取得了足够高的排名,那么经验丰富的玩家将可以指导缺乏经验的玩家。一场比赛通常会设置一定的 1ST 股份支付给指导者,这样可以让那些缺乏经验的玩家感觉到他们也同样有能力在这个平台上取得成功。

比赛匹配排名

在每一场比赛结束后都会有一个玩家的比赛匹配排名(“MMR”)的调整,MMR 的调整将会依据每个玩家和对手目前的 MMR,一场比赛一个获胜者玩家的 MMR 将会增加 39 个点。一个失败玩家的 MMR 将会减少 39 个点。一个玩家的 MMR 获得或者失去将会是来自对手玩家的失去或者获得,下面是一个规则方案:

```
var calcMMR = function(MMR1, MMR2){  
    var adjustment = (Number(MMR1) - Number(MMR2)) / 20;  
    var s1 = 20 - Math.min(Math.max(adjustment, -19), 19);  
    return[adjustment, s1];  
};
```

用户荣誉系统

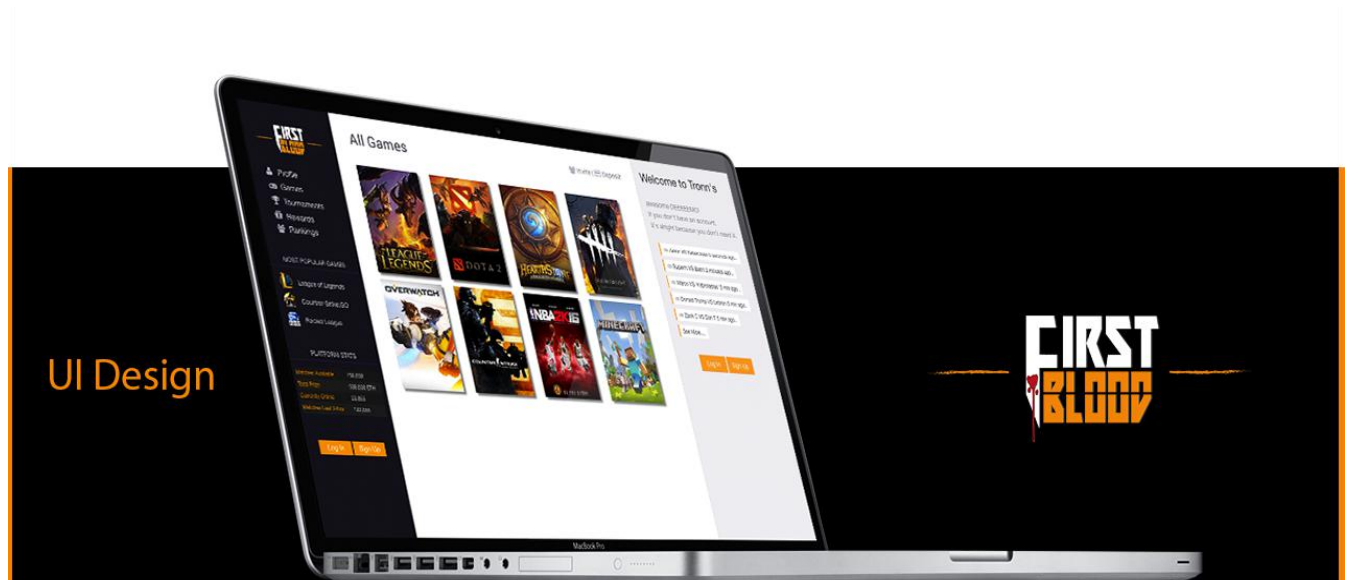
第一滴血将会有有一个用户荣誉系统(“URS”)去保护玩家，它可以限制黑客/罪犯，鼓励健康竞争，这个 URS 贯穿用户体验的每一个方面，从最初的职业联赛注册开始，新加入的玩家将会通过增加荣誉的方式在社区内建立起信任。URS 将会整合到公共成就排名中以便于其他用户可以很容易就可以辨别出该玩家是否有虐待或者劫持其他玩家的历史纪录。这样的方式可以减少 JVP 的虐待案件的处理量，URS 鼓励玩家去提高和建立荣誉以增加竞争的经验。

荣誉奖励

第一滴血的 URS 可以给行为良好的用户提供奖励，抑制那些注册很多账户的恶意用户。平台匹配引擎(基于 MMR)给更高荣誉得分的用户更高的匹配优先权。每一个用户同样可以在 GUI 设置一个加入到某个具体比赛的最低荣誉值。拥有更好的荣誉用户将能够在更高的水平上玩更大的赌注。

平台设计

应用程序 UI/UX



第一滴血的原型截图已经在 2016 年 7 月放出

第一滴血是一个让玩家之间相互竞争并且赢得奖励的平台，第一滴血正在开发一个独特的应用界面来传播其品牌而且提供一个易于浏览的用户体验（UX）

典型的用户体验 UX 开始于通过账户创建系统注册一个新的账户，并且跟随一个平台的指导教程和随后的邮件验证账户程序。

在用户面板上具有代表性的可用功能包括：

- 1、基本账户信息
- 2、连线游戏（Icons）
- 3、可进行的比赛（Matches）
- 4、最近的比赛（Results）

App 的可用性

比赛必须让用户易于加入，提供的网页和移动端平台界面非常关键，第一滴血计划嵌入一个灵活的跨平台的框架，以减少在具体操作系统开发重复冗余工作。

桌面 App

第一滴血计划使用一个灵活的框架去创建一个本地应用，它可以在玩家的桌面运行。Electron——一个可以用网页技术比如 JavaScript, HTML, and CSS 来创建本地应用的框架。这个框架可以使团队可以专注于第一滴血的核心商务。目前的一些流行的 apps 都是使用这种框架构建，比如：原子文本编辑器，slack 桌面 app, Mist 钱包等。

App 构架

- 用户界面将是一个单独 app 页面。
- 界面将允许用户通过一个已存在的付款处理器向新的以太坊地址发送资金用来创建一个账户。
- 用户将随后能够在这个账户中创建一个用户名并且这个账户信息将会储存在本地的浏览器储存器中。用户将被建议写下以太坊账户和私匙作为备份。
- 为了鼓励不熟悉以太坊新用户，第一滴血将会正式支持 MetaMask，一款可以简化创建以太坊账户流程的 Chrome 插件，可以让用户不必运行以太坊本地节点。
- 第一滴血将会在一个中性化的数据库里面储存一些与 KYC/AML 操作相关的重要信息。用户资金和游戏信息将会一直被储存在以太坊的区块链中，第一滴血永远无法控制。
- 第一滴血将会保持一个服务器去监控通过 Geth 释放出来的以太坊智能合约内的情况。这个服务器将会对数据（大额支出，玩家等等）保持追踪，以便于它可以从应用程序去检查而不需要去对区块链进行繁重的检查。

安全审查

为了确保客户智能合约中的资金安全，第一滴血团队承诺在将平台发布到以太坊主网络前会对其进行综合性的安全检查。在过去，以太坊相关项目在发布之前都是雇

用安全顾问执行安全审查。第一滴血在每一次平台更新版本前都将会做同样的工作，并且在正式发布前公开测试结果。

时间线

2016 年 8 月：白皮书与预售公告

2016 年 9 月：众筹开始

2016 年 10 月：众筹结束

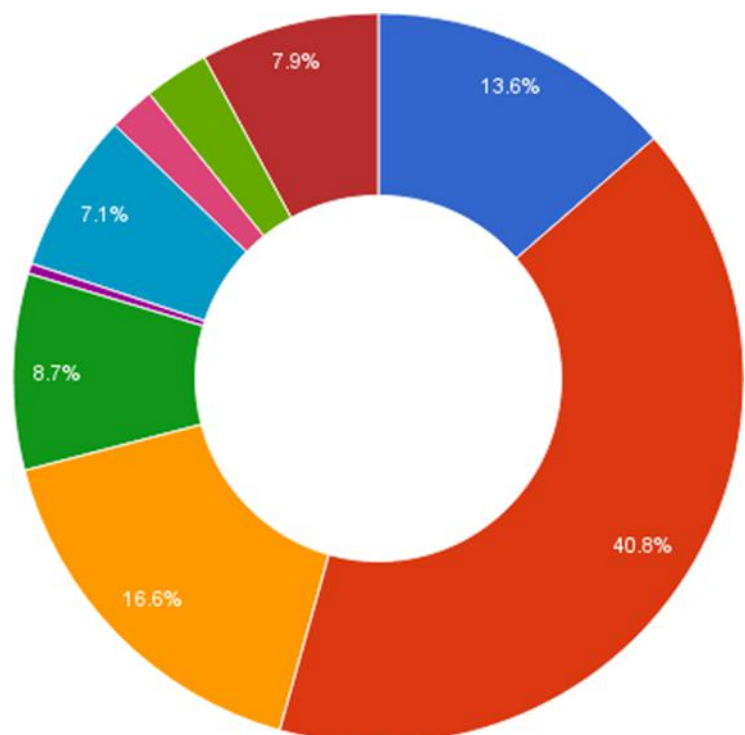
2016 年 11 月：1ST持有者之间的私人 Alpha，参与社区联赛

2017 年 1 月：区域第一滴血电竞社区

2017 年 3 月：私人测试版

2017 年 5 月：公共测试版

资金明细



团队

经验和牵引

核心团队成员在多个领域都拥有熟练技能并且会说多种语言。

第一滴血的商务团队成员在包括合规性，业务开发，销售和市场营销等多个领域都具有专业技能。另外，所有的团队成员都曾有过管理或者初创企业的工作经验。

开发团队的成员同样拥有开源项目的工作经验，比如 Solome, Riot API 挑战的最终获胜者，为在线战术竞技游戏（MOBA）英雄联盟提供 1v1 比赛配对和 MMR 追踪。

第一滴血的首席构架师是 Etheropt 的创始人，第一个以太坊的去中心化期权交易所。这个项目积累了基于区块链的智能合约和预言机（oracle）的去中心化应用的很多经验。

团队成员

Joe Zhou | 项目领导，开发者

Joe 曾经是一名衍生品交易员和一家基于波士顿的金融高科技创业公司 Alt-Options 的联合创始人兼首席执行官。他最近的项目是 Solome，一个有能力自动检查英雄联盟游戏结局的单独匹配引擎。他拥有金融和创业双学士学位，并且他是 ASCAMS 特约反洗钱专家。他在创建和领导初创企业方面有丰富经验，他也能流利的使用英语和汉语。Joe 是 Gold III 英雄联盟的骨灰级玩家，同时也是流行的 FPS 游戏，比如 CS:GO，使命召唤，现代战争 3 的骨灰级玩家。

Marco Cuesta | 商务拓展主管

Marco 曾经是一家基于波士顿的金融高科技创业公司 Alt-Options 的联合创始人，他拥有金融和战略双学士和虚拟币交易学位，他是 ACAMS（反洗钱专家认证）特约专家，他拥有市场营销和设计的实际经验从他运行他自己的制作工作室 -Cuestam 制作。Marco 有各种 FPSs 的经验，特别是在代号为 OmnesOmni 的 Steam 游戏平台的 CS:GO 和 TF2 经验。

Zack Coburn | 后端开发，智能合约架构师

Zack 之前是芝加哥的一家市场营销公司的期货交易员，现在成为一名全职创业者，他最近的项目是 Etheropt，一个基于以太坊的去中心化期货交易所，在此之前，Zack 创立或者联合创立了一系列的初创公司，包括 Chancecoin（一款专注于赌博的数字货币），Subvert and Profit（社交媒体营销网站），DormItem（大学分类），Madhens（广告拍卖）。Zack 是一名狂热的火箭联盟玩家和英雄联盟的早期玩家，同时他最喜欢的单机游戏是死亡笔记黑手党。

Anik Dang | 前端开发者

在加入第一滴血前，Anik 在 Alt-Options 工作创建和维护衍生品交易平台的前端功能。他最近的一份工作是 Solome, 一个 1v1 游戏和追踪单独 MMR 排名平台。为这个平台，Anik 设计并运行了一个匹配引擎。他以优异的成绩毕业于波士顿大学医学院的课程和计算机科学重点算法和计算机性能毕业，并且能够流利的说 3 种语言：英语，俄语，越南语。Anik 是一名狂热的游戏玩家，在 CS:GO 中达到了大师守护者精英排名，最近开始玩英雄联盟。

法律顾问

Daniel Temkin | 法律顾问

Dan 是一位纽约州和马塞诸塞州的执业律师，之前就职于美国联邦政府专利和商标办公室，他拥有多年的高科技初创企业的咨询、追踪和代表经验。在开始他的法律生涯之前，他曾在世界 500 强的宝洁集团做市场营销。Dan 是一个经验丰富的 RTS 游戏玩家，并且仍然是帝国时代的忠实玩家。

顾问

Joey Krug | 技术顾问

Joey 毕业于波莫纳学院并且在区块链上发现了他称之为 wasto 设计的革命性系统。他是 augur 的一个核心开发者，Augur 是一个去中心化的市场预测软件，并且众筹期间筹集了超过 530 万美元。他是一名在以太坊合约上编写交易和共识机制有着丰富经验的人。Joey 也是第一个成功通过声波进行比特币交易的人。最近，泰尔基金会授予 Joey 为 2016 泰尔基金会年度人物以表彰在他识别方面的非凡贡献。

Mikko Ohtamaa | 技术顾问

Mikko Ohtamamaa 是一名区块链创业家，他拥有超过 15 年的软件和金融科技行业的经验，Mikko 就职于 Revoltura，一家位于直布罗陀的公司，该公司主要专注于具有颠覆性产品的投资。他也会定期的给政府和金融企业就区块链问题进行建议。他是 LocalBitcoins 的创始人和前 CTO，LocalBitcoin 是世界上最大的 P2P 比特币交易所。Mikko 也是世界上最大的比特币音乐商店 libertmusicstore.net 独立创始人。

George Popescu | 财务和运营顾问

George 是一位连续创业者，他对初创型企业在财务、运营和市场营销等多个方面都具有丰富经验。他同时也是 Gatecoin 的顾问委员会主席、一个区块链资产交易所和 Lending Times 的创始人和 CEO。Lending Times 是一家 P2P 媒体和营销公司，专注于市场和替代租赁空间。他之前创建并且退出了波士顿（BT）科技集团，他同时做市商、高频交易和券商、外汇现货经纪人、贵金属和差价套利公司。在 2011 年，BT 排名波士顿增长最快公司排行榜第一名。Goerge 也是一名 Silver IV 的英雄联盟玩家。同时也是巫师 III，全面战争系列和许多战略游戏的玩家。

免责声明

本声明不提供证券招标以及承担 1ST和第一滴血网络的相关风险

最后更新于 2016 年 8 月 8 日

本文档仅用于提供信息，并不是出售或者征集招标与第一滴血相关产品及其相关公司的股份或证券。任何出售或者征集招标只有通过机密备忘录和按照所适用的证券和其他法律的条款才能生效。任何呈现的信息或者分析都不构成任何投资决定的建议，并且没有任何倾向性的具体推荐。根据本文档不能构成投资建议或者劝告或者征集任何证券的投资。本文档不能构成或者形成部分，同时既不应该解释作为任何提供销售或者订阅或者任何邀请其他人去提供购买和订阅任何证券，也不应该有任何基于此基础上的形式，或者依靠其的任何联系，任何合约或者任何的承诺。第一滴血明确表示不承担责任，不管是任何直接或间接引起的任何损失或损害：(i) 依据本文档包含的任何信息。(ii)任何错误，遗漏或者不准确的信息(iii) 任何由此产生的任何结果

第一滴血代币，或者“1ST”，是第一滴血网络的虚拟图像（cryptographic）代币。

1ST不是虚拟货币

在本文写作的时间，1ST (i) 不能在交易所兑换物品或者服务。(ii)没有第一滴血网络以外的使用用途，而且(iii)不能在任何已知的交易所交易。

1ST不是投资品

没人能够保证—实际上也没有理由相信，你购买的 1ST将会一定升值，或者在某个时间点也可能贬值。对于那些不诚实的使用 1ST的人，或许将会失去他们持有的 1ST给那些诚实的使用者。

1ST不是所有权的证明或者具有控制的权利

控制 1ST 并不是授予了其持有者所有权或者第一滴血或第一滴血网络的股权。1ST并不是授予给任何参与者直接控制或者替第一滴血或者第一滴血网络的任何决策的权利。

1) 由于失去了密钥将会有失去进入 1ST 的风险

在 1ST 分配给购买者前，购买者都会和第一滴血账户相关联，第一滴血的账户将会通过一个购买者选择的密钥进入，失去这个密钥将会失去 1ST，最好多练习一下指令以便于购买者能够安全的将密钥储存在一个或者多个本地备份。并且最好与工作场所远离。

2) 与以太坊协议相关的风险

1ST 和第一滴血网络都是基于以太坊协议，比如，以太坊协议上的任何故障，意想不到的功能或者不希望的功能都有可能导致第一滴血网络或者 1ST 的故障或者意想不到的功能或者不希望的行为。Ether，以太坊协议的本地单元账户可能会像 1ST 一样失去价值，更多关于以太坊协议的信息参看：<http://www.ethereum.org>.

3) 与投票相关的风险

购买者恶意投票或者不负责任投票可能会导致失去 1ST

4) 与购买者密钥相关的风险

任何第三方机构拿到了购买者的登陆密钥或者私匙可能就会处理购买者的 1ST。为了将风险最小化，购买者应该保护好他们电子设备禁止未授权登陆。

5) 一个或者多个司法部门的不友的监管法案的风险

区块链技术目前在世界范围内已经被各种监管非常仔细的审查。第一滴血网络和 1ST 的功能可能受到一个或者多个监管要求或者法案的影响，包含但不局限于限制使用或拥有像 1ST 的数字代币，这将会阻碍或者限制第一滴血网络的发展。

6) 非官方的第一滴血网络替代的风险

在预售和 1ST 平台的初始版本开发出来后，有可能存在采用同样开源代码和开源协议山寨第一滴血网络的建立。官方的第一滴血网络或许需要和这些山寨 1ST 网络竞争，这将会有可能给第一滴血和 1ST 带来负面影响。

7) 存在第一滴血网络或者分布式应用程序吸引力不足的风险。

存在着第一滴血网络有可能不被大量的商业，个人和其他机构使用。那样的话就会只有有限的少量人在上面创建和发展应用程序。这样就会缺乏公众的关注就会对第一滴血网络的发展产生影响。因此而有可能影响 1ST 的使用和价值。

8) 存在第一滴血网络的发展跟不上购买者期待的风险

第一滴血网络目前正在开发而且在发布前会有一个很大的改变，购买者对 1ST 或者第一滴血网络的任何形式或者功能上的期望可能会导致不能按时发布。对于其他原因包括在设计和执行计划和实施第一滴血网络的改变也都有可能导致不能按时发布。

9) 存在被盗和被黑客入侵的风险

黑客或者其他团队或者机构可能尝试干预第一滴血网络或者其他的任何可用的方式。包含但不局限服务拒绝攻击、Sybil 攻击、spoofing、smurfing、恶意攻击、或者基于共识机制的攻击等。

10) 存在 1ST 网络核心基础设施软件安全漏洞的风险

第一滴血网络的开源系统本身就是基于一个开源系统。那就存在第一滴血员工或者其他第三方机构有意或者无意中引入弱点或者 bug 到第一滴血系统的核心基础系统中去，这样也会导致 1ST 的使用和损失。

11) 存在密码学领域取得重大突破而导致弱点被利的风险

密码学的进步，或者技术的发展，比如量子计算机的发展可能给虚拟货币和第一滴血平台带来风险从而导致产生 1ST 被盗或者丢失的风险发生。

12) 存在 1ST 被挖矿攻击的风险

与其他去中心化的虚拟图像（cryptographic）代币和虚拟货币一样，第一滴血网络使用的区块链有存在挖矿攻击的可能，包含但不局限于双重攻击，大矿池攻击，“自私挖矿”攻击，和竞争条件攻击（race condition attacks），任何一种攻击只要成功都会对第一滴血网络带来风险，尽管第一滴血团队的非常努力，期望其能够按照第一滴血的市场预期执行和顺利运行，期望能够按照以太坊合约计算预期执行和顺利运行，但仍然会有已知的和未知的新颖挖矿攻击的风险存在

13) 存在第一滴血网络缺乏人使用或者采纳的风险。

然而 1ST 不应该被视作一项投资，它或许随着时间会产生价值，但是那样的价值也是有限的，如果第一滴血网络缺乏人来使用和采纳。如果这样的预言变成真的话，那么可能就只有很少甚至没有市场在平台上营销，这会严重的限制的 1ST 的价值。

14) 存在 1ST 流动性不足的市场风险

目前还没有交易所可以交易 1ST。假如有交易所可以交易，他们很可能是比较新而且对于法规监管知之甚少，比起那些已经建立起声望，有其他产品已经接受监管的交易所来说，他们更加容易面临着欺诈和失败。在一定程度上那个交易所代表了很大一部分容量的 1ST 交易陷入到了欺诈或者经历安全困扰或者其他运营问题。这样的交易所的失败可能会导致 1ST 的价值和流动性降低。

15) 存在没有保险的损失风险

与银行账户或者其他金融机构的账户不同，第一滴血或者以太坊网络的持有基金通常是没有买保险的。当丢失或者失去了价值，那么也没有联邦存款保险公司（F. D. I. C）或者私人保险公司可以让购买者去进行索赔。

16) 第一滴血项目解散的风险

有可能存在由于数不清的原因，包括但不限于比特币价值的下跌波动，1ST 价值的下跌波动，商务关系的失败或者竞争对手的知识产权索赔，第一滴血项目或许走不下去而导致解散或者不能成功发布。

17) 第一滴血网络故障的风险

第一滴血网络可能会以一种让人不喜欢的方式产生故障，包括但不限于导致产生失去 1ST 的结果或者产生对市场担心的信息。

18) 未知风险

数字货币和虚拟图像（cryptographic）代币是一个新的并且未经验证的科技。除了这里列举出来的风险外，还有许多风险是第一滴血团队无法预测的，风险可能会进一步以一种不可预知的组合或者与这里列举出来的风险加以变化的形式具体化。

^[1] Llamas, Stephanie, and Ravon James. *ESports_Market_Brief_Update_2015-2016_SuperData_Research*. New York, New York: SuperData Research, 2015. PDF.

^[2] Llamas, Stephanie, and Ravon James

^[3] Llamas, Stephanie, and Ravon James.

^[4] Llamas, Stephanie, and Ravon James.

- [5] Lee, Paul, and Duncan Stewart. "ESports: Bigger and Smaller than YouThink." [Http://www.deloitte.com/](http://www.deloitte.com/). The Creative Studio at Deloitte, 2016. Web. 2016.
- [6] Llamas, Stephanie, and Ravon James.
- [7] Llamas, Stephanie, and Ravon James.
- [8] Souza, Emily. "The ESports Industry to Date." <https://newzoo.com>. Newzoo, 2015. Web. 2016.
- [9] Llamas, Stephanie, and Ravon James.
- [10] Souza, Emily.
- [11] Llamas, Stephanie, and Ravon James.
- [12] Llamas, Stephanie, and Ravon James.
- [13] Llamas, Stephanie, and Ravon James.
- [14] *Assumption: Daily players play 1 game daily. FirstBlood customer conversion = 0.5%; Average stake per game = \$5; FirstBlood's fee = 5.0%; Potential daily revenue = Daily Players * 20% * 0.5% * \$5 * 5.0%*
- [15] *Assumption: 20% of total player-base play daily*
- [16] "Counter-Strike: Global Offensive - Steam Charts." *Counter-Strike: Global Offensive - SteamCharts*. N.p., n.d. Web. 2016.
- [17] Both Steem and Steem Dollars (SBD) will be accepted.
- [18] **Electron**, a popular web framework for building native desktop applications. <http://electron.atom.io/>
- [19] **Know your customer** (KYC) is the process of a business verifying the identity of its clients. The term is also used to refer to the bank regulation which governs these activities.
- [20] **Anti-money laundering** (AML) is a set of procedures, laws or regulations designed to stop the practice of generating income through illegal actions.