



GAMERBITS

比特币为玩家



目录

摘要.....	1
介绍.....	1
项目进展与历史.....	2
3.项目命题和独特的 ICO 价值.....	3
3A。软件和演示状态.....	3
人群.....	4
4A。 Crowdsale - 独特的优点和早期的硬币.....	4
5 资助原则 - 有限的人群.....	5
货币使用案例.....	5
6A。锦标赛奖池.....	6
6B。投注.....	6
6C-1。物理物品销售.....	6
6C-2。网上商品销售.....	6
6D-1。“最富有的榜单排行榜”.....	7
6D-2。“最富有的榜单排行榜” - 针对特定的游戏标题.....	7
6E。流的捐款.....	7
1207 米。手机游戏及超越.....	8
玩家位基金会.....	8
7A。初始资金.....	8
7B。活动赞助.....	8
7C。名利场地外展计划.....	8
7D。基金会伙伴关系.....	9
Bitboy Digital Mascot ...	9
9.附录.....	9
来源.....	10

游戏玩家白皮书

Paul R. - PaulR@gbits.io
胡建建 - Xijian@gbits.io
Alex L. Sid - Alex@gbits.io
Pedro D. - PedroD@gbits.io
开发帮助 - dev@gbits.io
一般支持 - support@gbits.io

摘要：通过目前的合作伙伴关系和定制的嵌段链技术，玩家位（得到玩家位基金会的支持）旨在成为电子竞技行业近 10 亿美元的最主要的多用途加密货币[1]，具体目标在于亚洲电竞市场。这是一个全球可访问的硬币，可以实现目前尚未实现的广泛使用案例，包括但不限于游戏玩家的全球排名/认可，将中间人从锦标赛奖品中移除，并创建流动捐款，玩家捐赠和投注公共或私人竞争性游戏比赛。

介绍

推动计算能力，屏幕分辨率和网络带宽容量的价格表现呈指数上升[2]，电子竞技或竞争游戏 - 同样体现参与，观众和财务支持的指数增长，为蓬勃发展奠定基础 15 亿美元的行业，在未来 3 年内将走上成功之路[3]。随着世界人口持续增长，全球经济继续迎合日益增长的年轻人口，这个行业在全国玩家队伍，公开比赛和数百万美元方面继续看到参与和投资的涌入[4]壶奖/赞助合同。

密码学的增长已经看到类似的采用率，并且从每个 Ethereum 的几美分显着增加到每个 400 美元[5]。许多新的百万富翁已经从世界各地的爱特梅，比特币和许多其他的高科技铸造了，这个数字只有在上升。尽管偶尔出现熊市，但这是世界上增长最快的金融领域[6]，并且对长期持有者的大量收益给予了回报。这些主题可能被引入全球电竞竞技场，并且看到高水平的采用，因为与任何其他一代相比，千年是最大的加密机制的持有者[7]。随着这些更年轻的人口统计数据与电子竞技行业一起构成了大部分的隐私保护领域，同时适用于这个年龄段的加密钱包，定制工具，应用程序和营销活动将成为货币的基础像玩家位去主流。此外，由于其几位高管在中国居住，所以玩家位已经进入了远东地区蓬勃发展的电子竞技行业，在电视游戏及其比赛近期获得的设计，推广，发行和表演方面投入数亿美元次（电子竞技将是即将到来的 2022 年杭州亚运会历史上第一次的金牌赛事[8]）。

随着这个项目的工作进展，许多玩家位货币用例继续显现出来。世界各地的数百万玩家与在线排行榜中的顶尖职位竞争激烈，以获得彼此的认可[9]，而这个游戏化可以在玩家位货币探索者的“最富有的地址列表”中进行，定制为个人游戏[10]。此外，存在安全的对等货币的所有基本收益，包括与应用程序/游戏供应商平台和网站，博彩服务，应用商店和活动商品摊位的集成。提供持续营销和接受的货币只会增加价值，因为固定上限为 14 亿（可分割）的玩家位创造了通货膨胀的供应曲线，反映了比特币[11]。

为了进一步了解，基金会曾经资助的游戏玩家是一个全职的跨国公司，其唯一的工作就是增加对全球观众的了解和接受度，包括球员，锦标赛所有者，赌徒，零售中心和许多密码交换可能。这种种子将成长为一个更加全球知名和接受的硬币，适合整个电子竞技/游戏社区，这样可以奖励拥有飙升价值的持有者，全球认可我们的块探险家（和虚荣地址），折扣游戏玩家基金会组织的门票和商品，随着时间的推移，货币增长更多。

项目进展/历史

该项目最初是在 2015 年下半年发生的，涉及一个小型合同，通过高水平的抽搦来解决他的支付处理器的流量捐赠问题。同样熟悉各种 bit coin / altcoin 项目，这份合同使 Alex 和他的休闲编程团队开始探索这个行业中的加密选项。由于代表付款处理器的技术故障，玩家无法接受他的一位追随者的高价值捐赠，而集中式处理器冻结了资金并停用了帐户，让流光匪徒感到沮丧。是亏损

块的不变性和分散性将会导致这种错误

几乎不可能，如果采用和传播正确。此外，继续使用可用作视频游戏个性化排行榜的块搜索器中的“最富有的地址”列表中的大量用例，以“加密”硬币的比赛奖池，

以及在不断增长的市场中增加对硬币需求的其他需求

为电子竞技行业创造。密码和电子竞技市场必须合并，因为它们具有很多对彼此非常有利的品质，没有任何货币以有意义的方式挖掘出潜力。由于拥有业内绝大多数的资本，并没有受到重视，所以我们在玩家位中感觉到中国电子竞技市场 - 尤其是关键。

在 2016 年早些时候，在看到需要出现在当地的比赛中，头脑风暴的钱包计划与比赛组织者，测试非常成功，组织者发现

他使用 Omni 协议编写的定制加密货币钱包非常用户友好

并且直观地添加到他们的奖池和商品在事件。到今年年底，他已经组织了三名其他开发商，以维护钱包和定制探险家的私人 Omni 代码库，为他留下更多的时间进行外展和追求合作伙伴关系。

到 2017 年 5 月，随着艾瑟利亚迅速把握世界风云[12]，位于比特币顶端的一些不完善的“全方位议定书”的重点落在了后面，而与艾瑟利现在，这组程序员已经转向为新一代玩家位创建跨平台的 Ethereum 钱包，并将其定制到首批计划中的国际电子竞技观众集团。经过进一步的测试和数周的进步，亚历克斯和他的小团队能够获得第一个白皮书起草，并在新闻制作人，Twitch.tv 流媒体空间和三个小游戏活动之间建立了合作关系，他帮助赞助他自己的回合时间允许测试与锦标赛组织者（TO 的）的加密。

而现在，在这个时候，玩家位准备提供有限的（\$ 900k 美元的上限）ICO Crowdsale 使用 Ethereum, bit coin 和 altcoins, 一旦达到 90 万美元（90 万美元）的价值，那么所有 ec20 ICO 玩家位将被索赔，因此在任何情况下都不会再发行。这将使我们的项目能够在这个适时的时机进入全球化的全球定制和外展实体，以实现整个电子竞技支付，投注，销售和整体结算市场。

3.项目命题和独特的 ICO 价值

玩家位项目是基于全球电子竞技行业定制的基于软件的通用的基于 Ethereum 的加密机制的一个命题。当前的软件开发是

专注于投注，捐赠，比赛奖金，排行榜的使用案例

出售物理和数字电子竞技物品和商品，硬币是一种中性，通货紧缩

可用于任何东西的货币。它享有同样的权力下放，快速永久

结算，匿名性和安全性，比特币，Ethereum 等基于块的

cryptocurrencies。这种加密机制 ICO 与其他 ICO 相比具有独特的价值。该项目具有重点和雄心勃勃的愿景，具体计划如何将整个近 10 亿美元的电竞行业，数百万美元的流动捐赠经济，数十亿美元的赌博/投注经济，十亿美元的商品市场。最初的人气限制在九十万美元（90 万美元，即 90 万美元），这在上市到全球市场上，在隐私安全交易中留下了巨大的空间。此外，由于玩家位基金会在整个行业和网络化妆的许多国家继续进行有针对性的宣传工作，价值将继续流入货币和项目。

随着行业的发展，我们的技术将不断发展社区。此外，玩家基金会将继续在全球（重点是亚洲）追求合作伙伴关系和赞助，以传播使用该货币的信息。随着价值的增加，基金会资金越来越多，以继续满足长期成功所需的外联需求。

3A. 软件状态 - 演示

自 2016 年以来，我们一直在测试和迭代我们的软件，包括网络钱包，定制块浏览器，我们的网站，我们的桌面钱包和这个项目的移动应用程序。除了我们基于比特币[13]和 light coin [14]的早期货币和钱包草稿，我们可以向公众提供我们目前的几种软件和货币演示，这些都是完全基于 Ethereum [15]。

我们的第一代软件已经完成[16]，所有这些都可用潜在投资者进行测试。其中第一个是定制的，完全跨平台的 Web 电子钱包软件，它已经围绕各种锦标赛组织者和游戏行业的合作伙伴的反馈进行了定制。

网络钱包可用于数据的第三方加密，请访问 <https://gbits.io/wallet/>，了解一般玩家位 Ethereum Wallet，并在以下链接中导航到备用加密的钱包实例：[/Dota.html](#) 对于专注于全球 Dota 2 竞争游戏市场的钱包，[/League.html](#) 为联盟电子竞技市场，任天堂为超级粉碎兄弟竞争游戏市场等，以及[/2022.html](#) 为杭州 2022 奥运电子竞技游戏网络钱包此外，中国投资者越来越受到关注，中国的定制版本可以通过在“钱包”URL 地址名称末尾附加“-ch”来查看，例如：<https://gbits.io/wallet/2022-ch.html>。虽然该软件可用于所有货币的用户，但它基于 ec20 Ethereum 令牌协议，这意味着它可以随意使用任何可用的 Ethereum 令牌应用程序或软件，而不仅限于任何单个软件或攻击点。它是真正的群众的通用加密机制。

这个钱包还链接到玩家位 Block Explorer (<https://gbits.io/explorer/index.php>) - 目前正在生产中 - 这也是我们公司定制的，一旦完成，将会为许多我们的硬币，以及顶级玩家的虚荣地址，作为本文档中描述的游戏玩家基础外展计划的一部分。钱包目前包含一个运行 Geth 的完整的 Ethereum 节点，它允许发送和接收包含 ec20 (EIP20) 令牌的实时 Etherem 交易。所以这是一个功能性，安全的多币种钱包，不仅可以用于 Ethereum，还可用于许多其他资产和货币，包括 Bancor, Aragon, 摩纳哥等。这是非常积极的扩大开发空间，开放式的奖金，并将看到很多随着合作伙伴关系数量的增加，随着我们扩大我们与投注市场的联系，以及其他电子竞技标题，建立了更多的功能。

仍在开发的其他服务包括 Ethereme 地址虚荣钱包网站，这将允许玩家安全地创建代表他们的游戏和/或其玩家名称的自定义虚荣地址。这将有助于在排行榜上组织地址，为每个单独的游戏，这是通过历史上首次通过加密货币游戏的全球玩家排名。在此之前，这些地址将由游戏玩家的基础促成，并通过他们经过验证的 Twitter 手柄和其他媒体给予顶级玩家，并提供定制和本地化的虚荣软件教程以增加播放器安全性的选项。

*虽然许多使用的图像已经由第三方艺术家许可使用，但使用的其他几种图像是用于演示目的的库存图像，包含真正的 ICO 游戏玩家令牌的钱包的市场准备版本将被玩家位-拥有其各自公司的许可图像和/或由额外的第三方艺术家委托。

人群众多

人群将于 7/26/17 0:00 UTC 开始，结束于 8/26/17 0:00 UTC，总共持续四周。共有九千万（千万）万元的游戏玩家将出售，其后分发给所有的人群投资者。我们所有的加密集群人数地址将可在两个安全通道中使用，这些通道是玩家位 ICO Crowdsale 网站 <https://gbits.io/>（受 Cloudflare 保护），玩家位安全的 Slack 通道只能从公司管理员处获取消息。一旦你拥有安全和经过验证的人潮地址，那么投资者购买最简单的方法就是使用 Ethereum（尽管很多 altcoins 也被接受）。对于使用 Ethereum 付款的投资者，不需要发送 Ethereum 一个您拥有私钥的地址（大多数交易所不提供）。然后，您的玩家位将能够直接发送到您的购买 Ethereum 地址，供您使用玩家位网络钱包和未来的钱包应用程序。

除了艾瑟利，除了这个人群之外，还有一些硬币和许多高铁可以接受。那里是投资者使用高粱收购的两种方法。有关人群的更多详细信息，以及有关使用任何商定的和接受的高粱进行付款的信息，请参阅玩家位 ICO 文档中提供的“Altcoins - Crowdsale”部分。

4A。 Crowdsale - 独特的优点/早期的硬币

这是一个固定/上限销售，具有独特的优势。在达到限制后发送的任何硬币将被全部发送回各自的加密地址，减去任何基本的网络费用。在最终确定期间，计算和验证所有 ICO Crowdsale 购买，欢迎投资者和有兴趣的各方请求 Test-玩家位发送到他们的地址进行测试。这些测试游戏机将可用于我们所有的钱包软件，并可使用 Block Explorer 技术查看。这将使所有各方在测试环境中看到使用玩家位的顶级到底层的经验，因为他们正在等待真正的，可销售的玩家位。

与所有人群销售一样，投资者需要确保他们持有他们投资地址的私钥。在绝大多数情况下，交易所的地址并不提供这一点，很少会让您收到您的 ICO 硬币。强烈推荐使用交换地址来参与我们的群众销售。在 ICO 人群完成后收到的任何资金将退回到各自封锁所示的原始地址，减去任何内置的网络交易费用。

5. 资金原则 - 有限的人群

ICO（初始投资产品）正在下放融资并获得资金用于重要项目
在世界各地真正需要它。不过，我们已经看到有人滥用了这一点
系统，并为自己创造可怕的新闻，通过向整个社区提出过高的资金来资助某些项目[17]。

正是由于这个原因，我们已经将我们的人潮限制在 9 万美元（90 万美元），这是我们仔细估计未来所有长期运行成本后才达成的数字。这一数额是非常易于管理的，同时仍然能够为每个项目面临的不可预见的障碍提供资金。在这个数字中我们计划的显着成本包括将我们现有的合同员工当作全职雇员，以提供大量更新和升级的钱包和浏览器网络软件，整合和许可与顶级 6-10 总体电子竞技视频游戏及其徽标/人物，外展/合作费用以及赞助玩家和活动的协议，以及公司和基金会的中长期运营成本。

我们认为要求价值数亿美元的项目也是
或者选择不诚实的成本。最糟糕的是，它完全稀释了 ICO 投资者留下的任何投资回报[18]。大部分开发项目
这个空间不需要数以百计的大公司，而且可以有效率
管理和执行与知识渊博的开发人员的小型，亲密的群体。

正是出于这些原因，我们决定限制我们的人潮 - 尽管有强烈的抗议
从几个派对到一个固定的数额，因为这正是我们所需要的
项目成功进入市场和电竞竞争中有利可图的地方
行业。人民币资金旨在为售后发展筹集资金，但是
最终，我们的合作伙伴关系和品牌的硬币价值和收入来源将会允许

年龄越来越小的人口数字越来越多。这提供了一个巨大的市场拉一个可以在这些事件中变得众所周知的货币，并且能够提供较低的费用，同时避免信用卡扣款和通货膨胀带来的货币损失。

6C-2。在线商品销售

已经可以使用硬币来购买 T 恤和贴纸等商品

玩家位网站，在 <https://gbits.io/merch>，但作为一般货币，硬币将能够在许多交易所，网站和点对点上自由交换任何类型的好/服务，正如其他全球货币一样。

6D-1。将资源管理器“最富有的列表”作为全局排行榜

块浏览器拥有最丰富的列表页面，显示大量的地址

特定硬币这提供了一个未开发的机会来游戏排名过程

具有最多玩家位的玩家将上升到这些公开名单的顶部。这个“排行榜”会

对于玩家位来说，创造了大量额外的需求，因为最多的玩家将是

能够享受更多的全球认可。有可选的玩家位虚荣地址，玩家

名称可以在付款地址本身看到，因为他们的名字上升到顶部。

排名排行榜是几乎所有竞争视频中竞争的主要驱动因素

游戏[22]，玩家们激烈竞争，获得顶尖的认可，粉丝和赞助交易，达到了董事会的顶峰。这意味着除了要求玩家位的货币价值外，玩家还会有额外的激励，这将使他们长期获得认可。这一点，以及令牌的通货紧缩性质，随着时间的推移，有助于长期增长货币的价值。谁将是第一名玩家？

在没有其他的加密的情况下，这个双重需求因素存在，长期持有者是谁

在当地社区直接承认和晋升持股。虽然这似乎可以

减少玩家隐私 - 加密货币的一个关键功能 - 这个虚荣的功能是完全选择 -

因为它需要额外的设置，因为默认情况下不会激活。

6D-2。定制“最富有的清单”，专门针对特定的电子竞技标题

了解任何数字货币都需要满足用户的需求

通过，玩家位 Block Explorer 将为个人提供定制排序的“最富有的列表”

游戏。这些列表可以根据包含在虚荣地址中的某些标签填充，

例如 1DOTAplyr2jc ... 将其区分为流行 RTS 的竞争对手的地址

游戏 Dota 2. 对于任天堂的超级粉碎兄弟冠军的玩家，可以出现一个虚荣的地址

如：1SSBM2kzz0cc2dj 等等。这些视图可以进一步使用字符或

来自个人游戏的生物，以正式赞助的艺术形式通过

合作伙伴关系或公开狂热版本，由游戏玩家基础委托进行。

6E。公共流的捐款

视频游戏流媒体服务（如 Twitch.tv）已经占据了大部分互联网，目前在网络流量负载方面排名第四，超过 Facebook 和其他顶级网站[23]。这真是一个狂热的时代，视频游戏已经掌握了这个蓬勃发展的全球市场。然而，他们确实要求在他们的平台上发送给玩家的任何收益的份额大幅增加，所以 Twitch, PayPal 和其他费用可以真正加起来为玩家玩的个人玩家。为了从他们的用户收到的订阅费用，或者捐款，或者是“一点点”或者任何其他付款，他们需要经过很多级别的费用和中间商。

为了创建一个更为公平的 p2p 世界，玩家位存在并且迎合这些群体作为一个中立的 p2p 支付解决方案，具有公司范围内关注 UI 和设计的好处，以及分散的，反垄断的网络费用结构体。它真的是玩家的两个世界的最好的，是从来没有真正存在或被适当地照顾的东西。

随着越来越多的游戏玩家通过货币，通过在玩家位中的订阅，捐赠和其他付款以及随着时间推移的货币价值的上涨，越来越多的玩家将要求将其纳入其使用的各种服务中。，网络效应将会持续下去。游戏玩家的基础将在每一步的方式，使这种过渡和采用尽可能无缝和支持。

1207 米。手机游戏及超越

将集成到移动，控制台和桌面平台的应用程序，游戏和程序中

对玩家位的巨大推动，与这些开发商的合作伙伴关系是伙伴关系的类型

该基金会能够追求成功的人群销售。这将允许轻松集成，并且热硬币持有人购买应用程序，游戏和其他数字内容的能力将是该货币的巨大推动力。

游戏玩家基础

随着人潮的成功，玩家基础有限公司将在中国香港设立，但追求与世界各地的玩家和锦标赛组织者的合作伙伴关系，活动和外展活动。

7A。基金初始资金

所有游戏玩家（9,000,000）的 10% 都被排除在人潮之外，因为它们被用作游戏玩家基础，用于资助他们的营销，外展和合作伙伴关系。这些努力将包括社交媒体宣传，虚荣钱包分配到顶级电子竞技玩家，玩家赞助，组织各种电子竞技活动，营销和销售玩家位商品

（包括贴纸，T 恤，帽子等服饰），还有许多其他的努力，对货币需求的增长的期限值。

由于它由玩家位货币本身部分资助，基金会对于创造更多的收购和接受玩家位货币拥有既得利益，因此它可能在长期内取得成功，并继续推动市场推动和合作，将其带入越来越多的观众。我们认为这一制度可以让玩家，投资者和基金会共同受益。

7B。赞助活动

游戏玩家基础将继续赞助世界各地的活动。这会

不仅允许有机会将玩家位在锦标赛奖金中分配到顶部

玩家，但也将简单地向所有观众提供硬币宣传，并流传

在线观众。电子竞技作为一个大规模增长的行业，每一次都会看到数以千计的锦标赛

天。这提供了赞助机会的巨大市场，令牌可以在那里

广告散布。

7C。虚荣地址计划

游戏玩家的基础已经开始为主要电子竞技游戏的顶级玩家创造虚荣地址，预先加载了一定数量的免费游戏币，以便他们有经济激励加入到隐藏币值，并提升到他们的成千上万 - 如果不是数百万的追随者。这是因为顶级玩家为货币创造的需求越多，其持有的价值就越高。因此，他们将利用他们的大型粉丝团来增加货币价值。以这种方式，货币可以完全按照病毒的方式传播。

这些带有免费玩家位的虚荣地址将通过加密进行分发

我们已经和第一个合作的玩家。之后，基金会将继续

通过各种社交媒体平台，将免费，可销售的游戏玩具商品免费提供给其他顶级玩家，通过各种社交媒体平台宣传剩余的免费虚荣钱包，其重点在于我们的 twitter 用于其钱包分销计划（由于其验证系统和病毒性质，特别是密码爱好者）。然而，在一般市场营销方面，其他平台将受到

广泛关注，包括我们在 Facebook，微博，WeChat，Tmail，优酷，WhatsApp 等网站，以及我们目前在 Google 上为国际投资者排名的百度，百度为中国投资者。

7D. 基金会伙伴关系

自成立以来，玩家的一些基础一直在开发与视频的合作关系
游戏流媒体服务，如 Twitch 和 YouTube 等高端人气播放器。这些伙伴关系对于建议，测试目的以及货币如何能够在使用它们的人手中是非常宝贵的。此外，比赛组织者（TO）也一直在许多电子竞技活动中可用，已经被证明是高度可访问的问题，快速原型，测试/演示软件，以及我们需要改进我们的产品。

基金会也一直在促进与各种新闻网站和在线的伙伴关系
面试人士。这是必不可少的，因为我们的核心团队的几个访谈将是在人群中的几个星期内释放，随后根据需要释放。面试由于他们熟悉电子竞技行业，所以选择了个性知识如何适应它。

Bitboy 数字吉祥物

Bitboy™[24]是一款复古的低分辨率角色，作为玩家位的官方吉祥物
公司和货币。他的故事和传说还没有被释放，而现在他的唯一的出现在人群中的材料和人群中的小型网络游戏中
网站。他的任务是尽可能长时间地生存所有的障碍，以便他可以获得 200 亿的高分，这将达到他在 CoinMarketCap 上制造玩家位 #1 的目标！（积分代表玩家位的分数，分数为 48 = \$ 0.48。在 forum.gbts.io 的社区论坛上发布您的高分的屏幕截图！这是了解我们国际 ICO 投资界的好方法。）

Bitboy 是游戏玩家基础的主要广告商标，作为 ICO 公告的所有相关网站和网页，作为其知识产权首次上市要求的财产。他也计划出现在他自己的视频，幻想图形小说和其他各种语言的出版物，以提高对玩家位的认识。

9.附录

Altcoin - 除了 Ethereum 和位硬币之外的任何加密机制，大多数都是基于它们的。

Bitboy™ - 8-64 位男孩吉祥物为玩家位;他的永恒任务是使其成为 Coinmarketcap 的第一名。

bit coind - 类似于“Geth”的 Ethereum，“bit coind”是用于运行一个完整节点的软件。

Blockchain - 背后的主要技术硬币;分发分类帐来验证交易。

CS: GO - Counterstrike GO，一个有竞争力的第一人称射击游戏标题。

角色扮演 - 在小型或大型公约期间，作为流行文化角色和图标打扮。

Dota - RTS 战略游戏，玩家与玩家。高级电竞冠军。

Fanart - 第三方艺术家重新设计的常规人物和故事情节。

GBIT - 玩家位电子竞技货币的代码。

GBIT 块资源管理器 - 定制版本的 Ethplorer 技术，突出显示我们的货币。

GBIT Web 电子钱包 - MyEtherWallet 的定制版本，以便于采用我们的货币。

玩家位™ - 基于 Ethereum 的 ec20 令牌，在自由市场上和交易所即将上市。

玩家位基础™ - 实体致力于广告和增加对玩家位的接受。

游戏 - 将日常事物转化为轻松的友谊赛，使用积分。

黄子 2022 - 世界历史上第一次电子竞技将在奥运奖牌上发挥。

排行榜 - 全球最佳表演者或玩家名单。

任天堂 - 公司负责超级粉碎兄弟，Pokken 等电子竞技冠军。

Omni 基金会 - 负责 Omni 协议的程序员和商人基金会。

全方位协议 - 彩色位硬币的位硬币协议随着时间的推移越来越少。以前被称为 Mastercoin 协议。
Omniwallet - 基于 Omni 协议管理资产的网络钱包软件。
RTS - 实时战略游戏，具有战场的鸟瞰图。
流媒体 - 将内容实时上传到网络，与观众进行互动。
超级粉丝兄弟 - 任天堂公司竞争激烈的生存格斗游戏。
抽搐 - 世界第四大互联网流量网站，专注于视频游戏内容。
虚荣地址 - 块链接加密地址的定制公钥，具有人性化的信息。
白皮书 - 用于说明新想法的要点和设计特征的文件。
电子竞技 - “电子体育”，用于描述竞争性视频游戏。
gbits.io - Crowdsale 网站，将在人群完成后更新到官方项目网站。
p2p 块链网络。
令牌/硬币/资产 - 可互换地用于描述基于的通货紧缩，数字货币

来源：

- [1] - 业务咨询：电子竞技在 2017 年突破 10 亿美元
- [2] - 业务咨询：到 2020 年电竞将成为 15 亿美元的行业
- [3] - 科学美国人：摩尔定律继续前进，反对期待
- [4] - RedBullEsports：电子竞技百万美元锦标赛
- [5] - Fortune.com：Ethereum 赢得历史新高，打败位币 2017 回报（\$ 400）
- [6] - TechBullion：Cryptocurrency 是金融科技最大的创新
- [7] - 硬币电话：百分之九十的百分之九十不信任银行
- [8] - “守卫者”：电子竞技是 2022 年亚运会的奖牌赛事
- [9] - 电子竞技收入：Dota 2 的顶尖球员排名（收益）
- [10] - Gbits.io/Explorer： <https://gbits.io/explorer/index.php>
- [11] - 硬币：波动性，通货紧缩和操纵：对硬币评论家的回应
- [12] - CNBC：位硬币可能会增加一倍以上，今年，但是艾舍利亚涨了 2000%
- [13] - Github：玩家位开源存储库的全方位代码
- [14] - Github：玩家位开源存储库用于轻币硬币令牌代码
- [15] - Github：玩家位当前 Ethereum Interation 的开源存储库
- [16] - Gbits.io/demos：玩家位 ICO Crowdsale 网站 - 演示软件页面
- [17] - Busy.org：ICO 提高太多时的危险 - 投资损失
- [18] - Gnosis：ICO 投资者因模型而回报最差
- [19] - PVPLive：PayPal 锁定电子竞技支付
- [20] - Fortune.com：电子竞技历史上最大的奖池超过 2000 万美元
- [21] - GeekWire：电子竞技投注预计到 2020 年将达到 23.5 亿美元...全球收入为 1.81 亿美元
- [22] - MasterOverwatch：全球 PC 美国排行榜和技能分布
- [23] - WallStreetJournal：Twitch.tv 超越 Facebook 的第四大热门网站流量在线
- [24] - Forum.Gbits.io：Bitboy™资产页面和未来计划