



ENJIN[®] COIN^{ENJ}

Smart cryptocurrency for gaming.

游戏的智能加密货币

白皮书 v1.4 恩金[®] PTE LTD

2017 年 7 月 24 日

仅供参考

本文中的任何内容均不构成在 恩金[®] PTE LTD 或任何相关公司出售股票或证券的要约或询价。

简介



恩金® 是最大的在线游戏社区创作平台

- 25 万个游戏社区¹公会、电竞团队、Minecraft 服务器、游戏社区、游戏部族、角色扮演团体、粉丝网站等等。
- 1800 万注册玩家
- 于 2009 年推出总部位于新加坡
- 每月 60M 的全球浏览量²
- 游戏专注于内容管理系统和论坛创作者
- 社区商店每月销售数百万美元的虚拟商品

恩金数百万用户都高度参与社区互动，共同创建独特社区、游戏内容和虚拟经济。

恩金正推出的恩金 币 (“恩金”)这是一款新的 ERC20³ 令牌可让玩家、内容创作者和游戏发行者能够添加虚拟商品并为游戏和社区价值。

恩金 CMS 网站平台将在未来 6 个月内完全支持这些令牌。

我们还将开发强大的开源软件开发工具包 (SDK)、智能钱包、游戏插件和支付平台等框架。这些将支持游戏中的社区游戏化和虚拟商品创作。

加入我们推出最有用的游戏加密货币!

¹ 恩金 内部数据截至 2017 年 6 月 <https://www.enjin.com/communities>

² Quantcast data for Enjin Network: <https://www.quantcast.com/p-e2f9QTul7ynec>

³ <http://www.coindesk.com/ethereums-erc-20-tokens-rage-anyway/>

目录

1. 目的	4
游戏社区和创作者支持	5
挑战	6
解决方案	7
2. 市场行业增长	8
全球游戏市场	8
虚拟商品市场	9
手机游戏市场	10
3. 恩金 币的采用	11
4. 恩金 团队	12
5. 平台功能	15
技术考虑	15
令牌和智能合约	16
公共 API	16
创作和管理虚拟商品	17
社区综合	20
分散式支付网关	21
简易自动支付	22
恩金 "智能"钱包	23
虚拟商品商店	25
订阅	26
游戏排行榜	27
游戏综合和 SDK	28
6. 代币众筹	29
恩金 币分销	30
资金分配	31
7. 发展路线图	32
8. 重要链接和支持	33

1. 目的



第一个易用的游戏加密货币

恩金幣是在线玩家第一个具有真正目的的加密货币。能在最受欢迎的游戏社区创作平台在线赚取和交易虚拟商品。

游戏始于社区

友谊和承诺始于游戏社区。恩金的社区都是新游戏和新兴独立公司发展的基石。

具有真实所有权的新游戏体验

在线玩家可以在游戏间和社区间移动资产跟在玩游戏时能真实增长智能钱包的价值。

在线信任解决方案

恩金幣为平台提供信任和安全的环境。可以解决一直困扰商家和游戏发行者的关于欺诈问题和拒付问题。对于每笔正当虚拟物品的购买，都会有7.5 个物品会损失于欺诈行为。

真实游戏社区支持

恩金 的用户通过捐款、奖励、游戏内购买和延伸目标使其社区货币化。玩家通过社会化和做有价值的贡献者获得奖励。

游戏行业的 恩金 币

我们为游戏行业设计了 恩金 币平台。将提供适用于多种语言、钱包和支付平台的完全开源SDK。

游戏社区和创作者支持

数百万玩家参与

在恩金数百万的用户高度参与社交活动共同创作独特的社区、游戏内容和虚拟经济。恩金通过他们提供所需的工具使这些创作者能够使内容货币化。

游戏价值和内容创作

沙盒游戏如 Minecraft 是 恩金 最受欢迎的游戏。使用恩金币会给玩家们更多游戏内容的控制，也会增进玩家们对游戏的热情、彼此的合作等工作自豪的文化。有价值的玩家将不断回来，这样会增加发行者和内容制造者的收入和玩家们的参与度。

恩金 采用 恩金 币

恩金 在虚拟商品市场中独树一帜以促进和建立加密货币。我们为玩家、社区和游戏创作者提供高品质的工具使游戏世界货币化。



挑战

支付欺诈

据估计，对于每次合法的虚拟购买有 7.5 个虚拟物品败于欺诈⁴。在线存储和管理的资产可被操纵或拒付。骗子们会损害游戏的声誉使得商家必须处理额外的负担。

费用高交易慢

游戏发行者和社区依靠第三方平台来处理虚拟商品交易。玩家会遇到又缓慢、又不透明的资金流动、高交易费和佣金费。

缺乏真实所有权和稀缺性

虚拟物品本质上只授权给玩家在其专有平台上使用。有时虚拟物品可以被操纵、丢失或没收，用户几乎没有追索权。这导致真正的透明度缺失。

锁定和集中

虚拟物品和货币通常被锁定到单个游戏中不可转让。在游戏环境之外的交易，物品交易通常繁琐和困难。如果玩家被禁止他们可能会丢失所有物品和货币。

无开放标准

目前没有广泛接受的分散货币和游戏资产标准。用户体验往往是一个事后的想法所以用户不知道会有什么期望。

费钱且耗时

开发管理虚拟商品的平台耗时且费钱。在专有基础设施上管理虚拟经济的复杂性会延迟上市时间。安全的考虑会引起了一系列困难。

缺乏价值的游戏化

内容管理系统和论坛软件中往往缺乏基于价值的游戏化功能。用户无法通过，参与或贡献获得真实世界价值的奖励。



⁴ Apsalar 研究虚拟物品欺诈 <https://apsalar.com/2015/07/latest-apsalar-data-on-in-app-click-and-iap-fraud>

解决方案

恩金 将开发的工具使游戏发行者、游戏服务器和社区能够跨多个平台管理虚拟商品和游戏内物品。使用恩金进行货币化将是提供强大功能和工具集的重点。利用分散式平台和支持框架将获得巨大的收益。

社区的好处

- 通过定制 恩金 币使您的网站和移动社区游戏化
- 增加用户对论坛和贴墙的参与度和贡献。
- 自动奖励并设置各种基于触发的条件。
- 通过搭卖服务器或游戏上的游戏内物品获取社区的奖励。

游戏发行者/内容创作者的好处

- 创造新的令牌代表虚拟货币、游戏物品或特权。
- 通过编程方式或应用程序创作和管理虚拟商品。
- 创作时间受限或基于订阅的虚拟商品。
- 制造不可替代的物品或特别版物品。
- 设置虚拟商品商店
- 运行分散式支付网关没有中间人。
- 透明交易。 设置报告和佣金系统。
- 没有欺诈、拒付或取消。
- 区块链交易费用最低无佣金。
- API 和 SDK 的开源套件可用于每个受欢迎的平台和引擎。
- 智能钱包便于用户轻松自动支付。
- 轻松设置站点和移动社区实现完整的虚拟商品综合。

玩家的好处

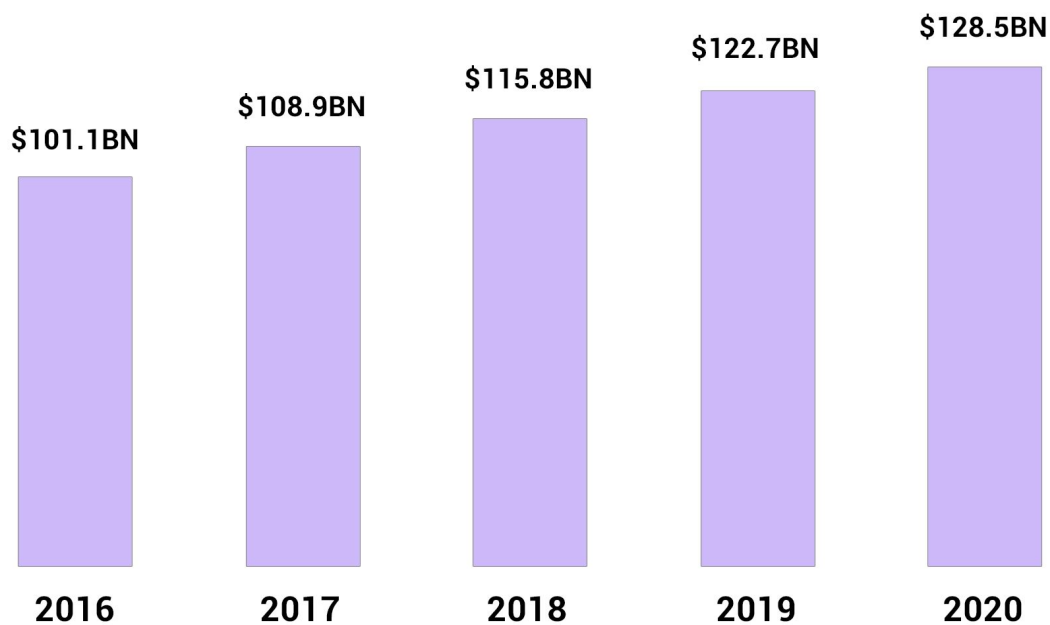
- 买卖物品没有欺诈的风险。
- 在任何社区或游戏中，玩家们能随身携带的货币并保留价值。
- 拥有价值的货币和永远不会被带走的稀有物品。
- 使用 恩金 市场和社交网络查找和交易游戏物品。
- 玩游戏能赚取 恩金 币。
- 将定制的虚拟商品直接兑换成 恩金 币并且保留虚拟商品的价值。
- 通过参加社区活动和在论坛上发帖赚取恩金。
- 在数百万支持 恩金 的游戏服务器和游戏上购买游戏内物品。
- 通过在网站插件中显示物品来证明其所有权。

2. 市场行业增长

全球游戏市场

全球游戏市场正在进行爆发式增长。在2017 年内将增长到 1089 亿美元, 预计截止 2020 年将增长到 1285 亿美元⁵。

恩金 PTE LTD 的总部位于新加坡, 会为中国、日本和韩国市场的进一步目标提供了完美的跳板。在2016 年 有58% 的增长来自亚太国家。⁴



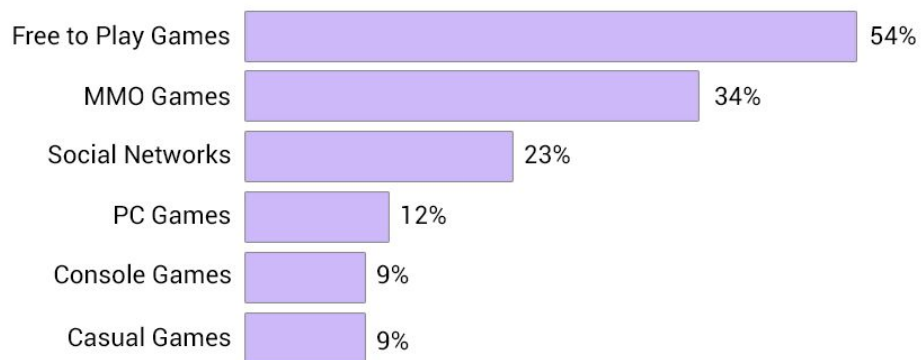
全球游戏市场 Newzoo 报告 2017 年 4 月⁴

⁵ <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

虚拟商品市场

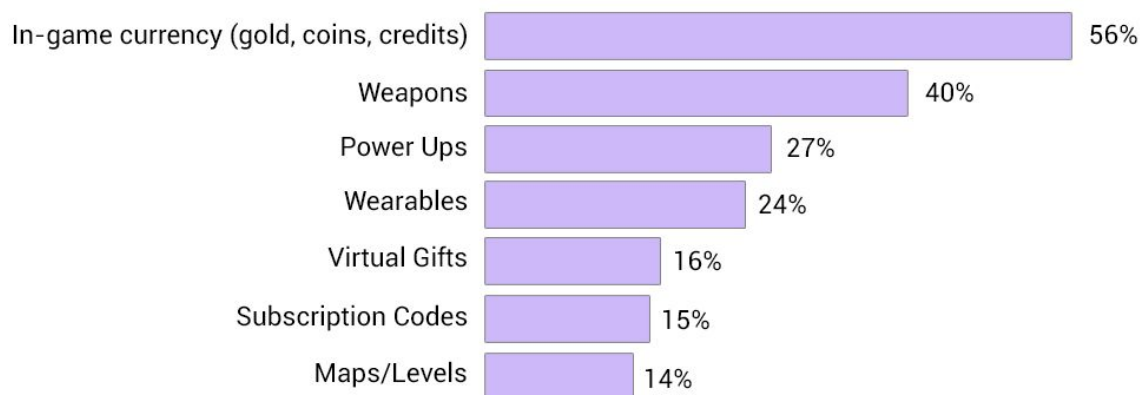
据估计在 2019 年, 全球社交游戏市场的总体价值将达到 174 亿美元。虚拟商品、广告和导引性销售要约是全球社交游戏市场的主要收入来源。其中虚拟商品业务在预测期可能以 15.20% 的复合年增长率扩张最快。⁶

购买虚拟商品的地方



在买家中约三分之一是每月购买一次而四分之一是每星期购买一次。

不同内容类型虚拟商品的收入⁷



数字商品的平均花费按内容类型⁸

⁶ 社交游戏市场<http://www.transparencymarketresearch.com/social-gaming-market.html>

⁷ VG 型号<https://venturebeat.com/2009/12/10/free-to-play-virtual-goods-business-models-gaining-steam-in-games/>

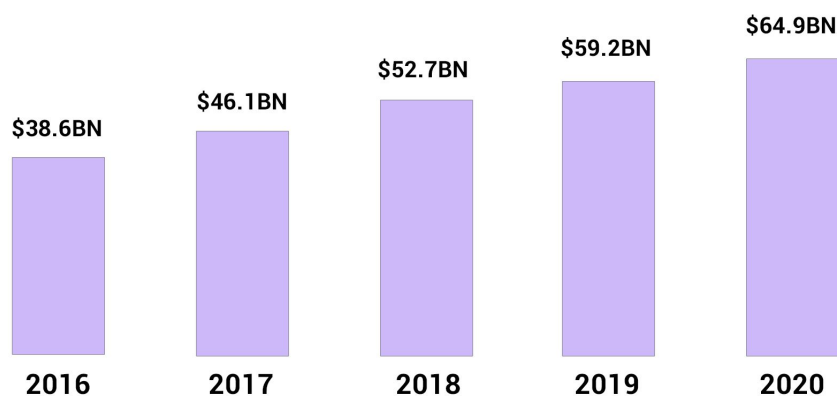
⁸ 收入按内容类型PlaySpan & VGMarket 数字商品支出报告

内容类型	从第一方网站	从第三方网站
游戏内货币	31美元	20 美元
虚拟礼物	30 美元	20 美元
穿戴式设备	28 美元	20 美元
道具	20 美元	15 美元
订阅代码	20 美元	15 美元
地图/水平	20 美元	11 美元
武器	20 美元	15 美元

手机游戏市场

随着最新发布恩金移动应用程序⁹, 社区、论坛、贴墙传播、消息传送、通知、丰富的内容创作和好友管理功能, 能迅速发展。

预计2017 年, 全球有大约22 亿玩家将产生 108.9 亿美元的游戏收入。移动占市场的 42% 是最赚钱的。估计在 2020 年, 手机游戏将占总游戏市场的一半以上。¹⁰



⁹ 恩金 移动应用程序

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.恩金.mobile&hl=en>

iOS: <https://itunes.apple.com/us/app/恩金-community-for-gamers/id1103331595?mt=8>

¹⁰ 手机游戏市场 <https://newzoo.com/insights>

3. 恩金币的运用



硬币到社区所有者

我们的目标是推动恩金币的使用和价值。在启动恩金币众筹，部署钱包和核心功能之后的 3 个月，此币将缓慢发行至约 3 万个通过恩金验证的游戏社区。

在前 6 个月，16% 的硬币(大约有 1/20)将提供给合作伙伴和营销预算。

每个社区收到的硬币数量将根据之前商店销售量、会员数量、受众访问量以及各种网站活动指标进行计算。¹¹

采用红利计划

对于开始利用，恩金币的游戏、服务器或社区具有使游戏内容货币化的实践历史将执行早期采用赏金计划。

随着，我们将恩金 CMS 综合功能推广到社区我们预计恩金币将有巨大的需求。

赞助商和合作伙伴

恩金将与游戏开发人员和大约 2 万或更多玩家的受欢迎的游戏服务器合作作为捆绑、游戏内比赛奖品或订阅红利的一部分分配恩金币。

¹¹ 基于恩金内部社区数据和分析。

4. 恩金团队

恩金团队在软件工程、市场营销、区块链技术和业务运营方面具有实践能力和经验。我们在业内享有良好的声誉以及悠久的历史。



Maxim Blagov 

CEO/创意总监

恩金联合创始人。有远见的创意总监在创意方向、项目管理和 UX 设计方面有 15 年的专业知识。精于大型互动应用程序的概念和战略制定专门从事视频游戏行业。



Witek Radomski  

CTO

恩金联合创始人。Witek 近十年来一直负责恩金的技术工程。他负责确保恩金在软件设计、安全和测试方面具备最佳表现。领导在线游戏生态系统中 恩金 币的实施和综合。



Josh Woelfel 

全栈工程师

Josh 是一位完美主义者和团队领导者，拥有丰富的全栈开发经验。专门从事 REACT、PHP 和 JavaScript，由他开发了许多大型应用程序目前正被恩金的数百万用户使用。率先跨平台过渡到 REACT。



Vyacheslav Volkov 

C# / Objective-C / 移动端开发主管

C#、Objective-C 和 Java 的技术主管 Vyacheslav 指导 恩金 Android 和 iOS 应用程序的开发。其充分优化设计及架构，在综合且全能型企业版应用程序开发领域具有卓越实力。



Lilia Pritchard

营销/运营

10 年的营销经验，精通与行业领先的游戏发行者建立合作伙伴以及数百万用户的社交媒体和社区互动。拥有对战略趋势的宝贵见解并具有执行比赛的强大能力。



Brad Bayliss

安全分析员/全栈工程师

超过 10 年的编程、安全研究、质量保证和网络管理。Brad 致力于为 恩金 平台上数百万用户和网站确保安全可靠的网络基础设施。



Evan Lindsay

Java/游戏服务器工程师

由超过 100k 游戏服务器使用的 Java 程序员和恩金Minecraft 插件的主要开发人员。在游戏和网络服务器实施方面拥有超过五年的经验。专门从事游戏编程和核心 Java 技术。



Chris Hirasawa

质量保证/社区经理

Chris 在游戏行业有超过7年的经验负责以质量为中心的方法论推动软件开发过程。引入技术支持和管理与社区之间的通信。

顾问

**Robin Hanson****社会科学和经济顾问**

Robin Hanson 是乔治梅森大学经济学副教授也是牛津大学人类未来研究院的研究员。他发明了巨大成功的 Gnosis 和 Augur 令牌背后的市场评分规则。他精通预测市场参与创作了 Foresight Institute's Foresight Exchange 和 FutureMAP 项目。

**Ryan Lackey** **安全顾问**

Ryan 是一位著名的安全专家也是 Tezos 的安全顾问，并多个安全类创业公司的创始人（其中包括 HavenCo、CryptoSeal 和 ResetSecurity）。他的最大兴趣是关注安全技术如何增强世界各地人们的个人自由。

**Daniel He****商业发展/经济顾问**

拥有超过 10 年的业务发展和管理咨询经验是 Lo&behold Group 的联合创始人 Monitor Group Asia 的前顾问和新加坡执业急救医师。

**Frederick Heartline** **顾问**

原来 90 年代的网络朋克和锐舞客。加密货币传播者 Decentral Vancouver 的联合创始人 Salontalks 和 #Blocktalk 的共同创作者和共同协办者。长期 GPU 矿工。BTC、ETH 和科技爱好者。目前在越南河内以传播福音。

**Roy Tay 郑元玮** **亚洲业务发展/中国联络人**

投资者关系和本地社区拓展将是我们在中国保持耳目一新和营销工作的重要部分。前专业玩家拥有悠久的电子竞技参与历史 (WCG)。

5. 平台功能

技术考虑



今天的玩家和网站用户需要快速而简洁的用户界面。

以太坊网络的吞吐量目前受限因为它的平均阻塞时间为 17 秒可能达到 30 秒。以太坊的未来更新旨在将阻塞时间提高到 3 秒¹² (Casper) 并允许在毫秒内传输¹³ (Raiden)。这些更新计划将于 2017 年底至 2018 年初进行。

由于标准阻塞时间可能会造成一些延迟，我们将通过使用链下通知来实现现代化的响应体验。

受信平台将向用户的智能钱包发送每个交易请求的即时通知。当用户接受交易并且创作区块链时钱包将通过交易调用受信平台 API 进行查看。之后，可以立即使用占位符项目或资产的非流通物品版本，更新游戏，或网站直接到达到有足够的确认以实现项目的完全所有权。在游戏内，货币的情况下用户的余额将立即在游戏中更新但是任何未确认的部分将被锁定直到区块链上达到适当数量的确认。

恩金币 SDK 将在列出 恩金 和定制资产时显示确认和未确认的余额使实施变得简单明了。

在以太坊网络上部署 Raiden 和 Casper 更新后这些保障措施最终将变得不可察觉。

一旦开发人员和最小可行性产品 (MVP) 发布完成在今年早些时候恩金将测试 Raiden 网络以实现闪电般的资产确认速度¹⁴。

¹² 以太坊 CASPER 早期基准 <https://twitter.com/vitalikbuterin/status/760185856057638913?lang=en>

¹³ Raiden 网络 <http://raiden.network/>

¹⁴ Raiden 网络里程碑 <https://github.com/raiden-network/raiden/milestones>

令牌和智能合约



我们将在以太坊网络上部署恩金代币和虚拟资产作为 ERC20 令牌¹⁵ 以太坊是最受欢迎和广泛支持的智能合约区块链拥有巨大的开发社区和强大的语言支持。我们相信它在游戏开发和创作新的分散式互联网方面具有强大的未来。

智能合约的集合将为区块链提供核心功能造币、支付网关合约、智能钱包合约、订阅合约、定制硬币注册表和排行榜合约。

公共 API

恩金将使用 JSON-RPC 协议托管公共平台 API 其中包含用于检查帐户余额和访问上述每个智能合约的方法。这将允许网站向互联网用户显示数据而无需在 Web 浏览器中安装 Web3 钱包扩展。

¹⁵ ERC 令牌标准 #20 <https://github.com/以太坊/EIPs/issues/20>

创作和管理虚拟商品



游戏和社区可以使用恩金币作为母币制造独特的游戏内物品、货币和特权令牌。任何持有者都可以将这些资产按照铸造时的原始汇率兑换成恩金币。

铸造定制硬币

将开发针对造币智能合约的 Web、移动应用程序和基于 API 的用户界面使资产创作和管理过程变得更简单。以下参数定义了新的定制资产

- 名称
- 图标
- 最大供应
- 小数位
- 汇率
- 访问列表
- 数据

一旦创作造币智能合约将被克隆并在单一注册智能合约中注册这将允许所有智能钱包认可的定制资产。

通过将恩金币,发送至新的造币智能合约现在访问列表中的任何人可以铸造定制资产。造币合约所有者将随时更新名称、图标和访问列表的属性。

兑换硬币

造币合约将存储用于铸造定制硬币每个单位的所有恩金币。

恩金钱包提供了一个界面将定制硬币兑换成包含在造币合约中的恩金币。这提供了流动性和使用已知恩金值支持定制资产的选项。

在经济上恩金创作的任何定制资产将减少,恩金的流通数量从而保留并增加恩金生态系统的长期价值。

在游戏生态系统中获得自身内在价值的定制硬币将游戏社区持有并进行进一步交易而,另一些则可以交易以恢复其原始恩金币价值 - 为所有用户提供轻松的流动性。

定制硬币作为游戏物品

铸造定制硬币的相同机制可用于代表独特的游戏物品。在这种情况下恩金币将用于铸造一个或多个定制硬币代表具有价值的游戏物品。



独特物品

不可替代的物品可以通过包括独特数据如拥有该物品的原始玩家、铸造日期、掠夺的怪物领主或注入特定单位的其他不可复制的数据进行发行。

物品交易经济

使用分散资产可让玩家在游戏环境之外进行相互交易甚至在多个不同的游戏之间进行交易并建立价值。定制硬币将与支持以太坊令牌的任何对外兑换兼容。

此外恩金 将直接在 恩金 社交网络和活动馈送系统内开发市场、愿望清单和拍卖功能以促进 P2P 交易。

定制硬币作为特权令牌的功能

定制硬币将被添加在 恩金 的CMS 中使用的现有访问控制并可用作授权的强大方法。

例如网站所有者可以出售有限数量的“广告”令牌允许将广告上传至新闻页面或留言板。在游戏中打开包含稀有物品的宝箱可能需要定制的“宝箱钥匙”令牌。



社区综合



恩金 币功能将综合整个恩金 CMS 平台并由超过 25 万个现有游戏网站支持。

通过 恩金 CMS 恩金 将开发 phpBB、vBulletin、Xenforo 等其他论坛和 CMS 综合作为开源平台 API 的一部分这将使更多的互联网社区能够轻松地在其网站和游戏中采用 恩金 币。

开源 PHP 和 NodeJS SDK 将使 Web 开发人员能够轻松访问所有 恩金 币功能并提供定制网站和 API 的综合功能。

奖励自动化

恩金 CMS 平台上的现有自动化系统可以根据条件和触发的强大组合给用户帐户奖励硬 币。可以在论坛和其他网站活动中设置各种奖励系统以供用户参与。

论坛留言板

恩金 CMS 包括一个丰富的论坛系统,目前正在为小型团队到巨型社区提供一切功能超过一百万用户参与他们的留言板。论坛投票和积分将会随着显示定制硬币而扩大。小费系统将被添加到论坛以便通过简单点击几下给予用户硬币并且此操作将显示在话题上。

捐款和团体支付

许多网站接受捐款而不是使用商店 - 特别是较小的电子竞技部落或由朋友组成的公会。恩金 币现在将在捐款模块和延伸目标中作为支付选项。



恩金 平台上的推广和广告

恩金 最受欢迎的贴墙系统将通过发帖推广系统来进行升级。系统也能以 恩金 币来支付。

推广贴墙的帖子可以针对 1800 万参与玩家受众的特定游戏和兴趣。

分散式支付网关



平台 SDK 使创作复杂的分散式支付网关变得轻而易举。它旨在允许独特的新支付构架可以减少会计工作增加商家和客户之间的信任。

建立自己的定制网关

构建类似 PayPal 网关所需的所有后端功能都将包含在平台 SDK 中。作为提供商您可以通过基于开源代码和 SDK 中提供的示例实现自己所需的功能如购物车、网络发票、电子邮件/短信通知、退款等。

支付插件

支付插件是 JavaScript SDK 版本的一部分将允许网站轻松地在任何网站上接受 恩金 币和定制硬币的支付。该插件可能与 SDK 上构建的任何支付网关连接。

插件可用于主要开源和商业购物如 Magento、Drupal、Shopify、Volusion、Zen Cart 等等。

定制硬币的本地支持

网关智能合约可以配置为接受所有基于 恩金 币或特定令牌类型的列表。JavaScript 支付插件和商店插件将识别和显示所有支持的定制硬币以及徽标和相关元数据。

无内置费用

除了非常少的 以太坊 交易费用以外可以创作完整的支付网关不会产生内置费用或成本。

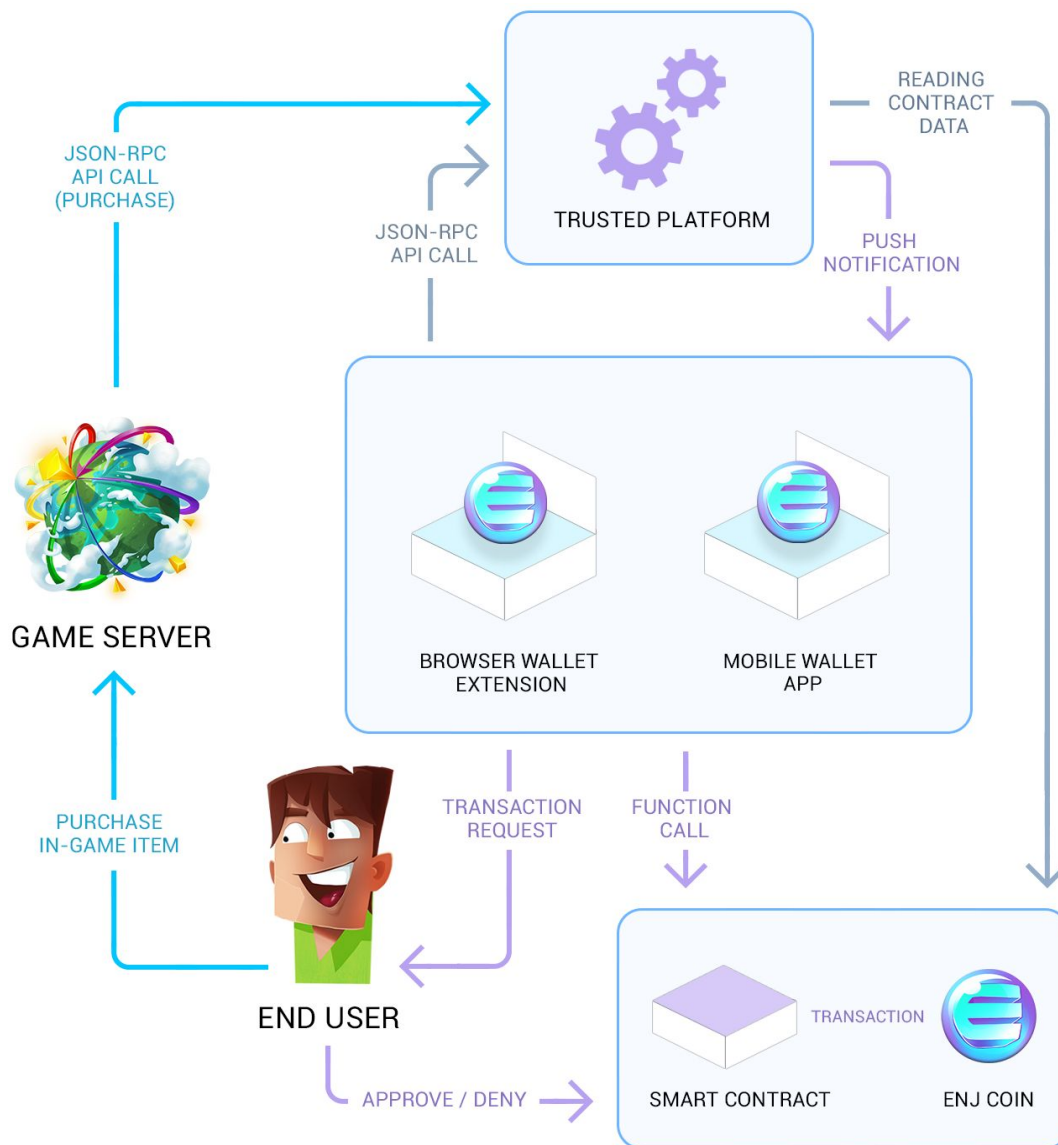
多个收款人

令人兴奋的支付网关平台新功能具有多个收款人。进来的资金可以在多个帐户之间按合约分摊。收款人可以从网关智能合约中分配资金。考虑这些潜在的用例利润分享、提供商费用、慈善或红利。

简易自动支付

使用新颖的智能钱包交易机制我们可以在以太坊网络上实现更快、更易于使用的自动支付同时保持区块链允许的高安全性水平。

用户将批准游戏和网站作为可以开始交易请求的受信平台。用户的钱包手机或 PC 将在请求资金转移或新订阅时提示确认。



游戏内购买方案

恩金 "智能"钱包

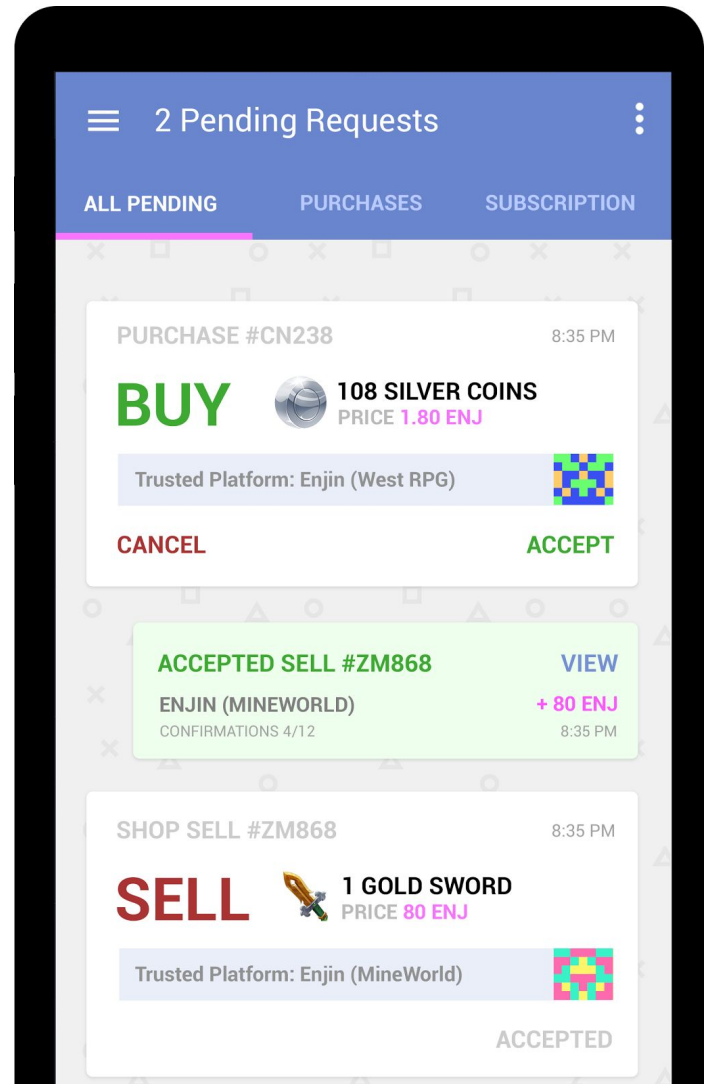
使一切易于使用的关键组成部分是 恩金 钱包。基于现有的轻钱包设计, 恩金 钱包通过与用户信任的游戏和网站综合进一步简化用户体验。每个受信平台上的用户帐户将同步到用户的 以太坊 地址。

这个多个功能相结合简化了用户体验, 我们称之为“智能”钱包。

- 平台 API 用于关联已验证的游戏和网站帐户。
- 将交易请求从受信平台直接发送至钱包。
- 订阅由每个本地钱包确认和管理。
- 交易限额和阈值由钱包的智能合约执行。
- 智能合约用于数据背景中并在整洁的 UI 中显示。
- 可以设置本地规则来接受和自动化交易请求。

受信平台

用户可以在钱包设置中定的信任 API, 列表从 恩金 API 本身到受信的游戏发行者以及第三方运行平台 API 的任何。钱包能够接收推送通知接收交易请求并同步每个受信平台的用户帐户。



UI 概念用户交易管理

用户可以通过查看其用户名在受信平台上向其他用户发送 恩金 币并且钱包将找到匹配的联系人及其相关帐户地址。

交易请求

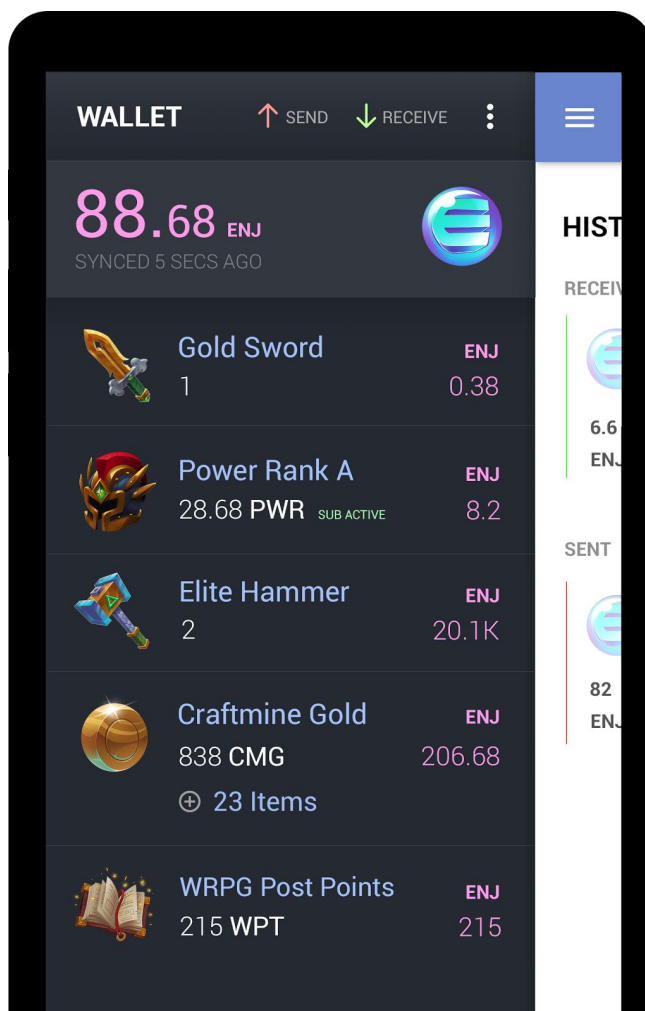
每个受信平台都不会强迫用户复制和粘贴帐户地址或接收有风险的 网络注入。交易指令而是将交易请求发送至钱包。

用户将收到一些关于交易有用信息的提示并且可以通过单击接受或拒绝。这创作了一个整洁、无缝的用户体验并防止通常与区块链钱包相关的混乱和不确定性。

规则和阈值

可以定义的规则和阈值以防止不必要的交易。如果游戏逻辑创作超过阈值的交易钱包将显示待处理的交易请求队列并提示所有者进行确认。可以非常狭义地定义规则如“允许每天发送一次 20 恩金 币红利”。

更改任何这些设置将需要 24 小时的安全延迟并提醒待处理的用户设置更新。



手机钱包

恩金 钱包也将作为移动应用程序 (iOS/Android) 存在并实现与上述相同的功能。在 PC 上玩游戏时许多用户喜欢在手机上接收交易。可以通过扫描包含设置的二维码快速设置手机钱包。

移动应用程序将接收来自 恩金 和任何受信平台的推送通知。如果推送交易请求手机钱包时系统会确认钱包有没有足够资金, 用户可以接受或拒绝硬币交易。这将允许游戏内玩家通过使用手机作为身份验证设备轻松地发送硬币交易。

UI 概念具有 恩金 的钱包以及游戏内定制物品和货币。

虚拟商品商店



在几分钟内创作商店

游戏资产可以用定制硬币来表示而在恩金 创作游戏内物品或特权商店的过程已经很简单。恩金 平台上托管的网站可将包含 恩金和定制硬币的特定钱包与网站帐户关联。这可以将任何可销售资产链接到 恩金 商店模块管理面板。这些可以在游戏内和网站上销售并以 恩金 币、定制硬币、比特币、莱特币、以太坊 或不兑现纸币等货币报价。

DonationCraft

DonationCraft 是一个功能强大的购物车和电子商务系统, 每天约数万个 恩金 社区使用。目前每月处理数百万美元的虚拟物品购买和订阅。它支持强大的 API、游戏内购买、验证游戏角色并允许使用触发和购买条件进行自动化的网站。

订阅

恩金 钱包为加密货币打开了一个令人兴奋的、前所未有的新功能, 能让创作真正订阅服务的能力。 服务器所有者和社区所有者将能够为订阅用户提供基于时间的服务例如道具、排名或解锁网站内容。

订阅涉及 3 方



商家

具有退出订阅智能合约权限的帐户。

订阅者

安装了 恩金 智能钱包的客户和 恩金 币的余额。

受信平台

在商家和订阅者之间创作订阅条款的 API并将其作为订阅请求推送至订阅者钱包。

包含有关订阅元数据的订阅请求将发送至智能钱包以便被接受。 这将开始订阅者和商家之间的智能合约关系。

智能钱包会自动将资金定期发送至智能合约商家, 根据已用时间仅允许提取已经计入的资金。 订阅者可以选择在订阅间隔的剩余时间内随时取消退款。

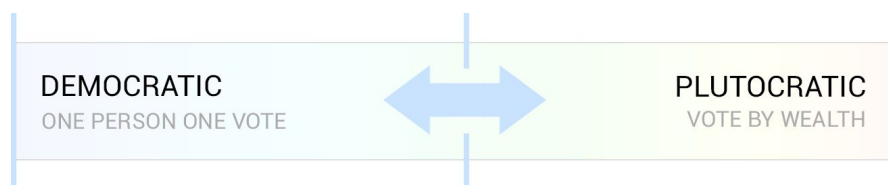
游戏排行榜



排行榜允许人们对游戏、服务器、团队或任何其他项目进行排名。这是一种非常受欢迎的模式，游戏服务器征集玩家投票或支付排行榜网站以使排名更高。

排行榜格式正在实施为分散式智能合约其规则允许市场投标或民主投票。区块链的公共性质可以减少不公平的腐败或排行榜的操纵。

列表的创作者接收所有用于添加项目或投票的硬币。这激励列表创作者将其列表推广给其受众。



列表可以配置为添加项目的成本和每次投票的成本。这些可能在 恩金 或特定定制硬币类型中报价。

排行榜提供的设置允许一系列排名方案从简单的民主党投票，每个身份证一票到(富豪投票)最富有的投票者裁定一些则介于两者之间。使用自动发送给社区每个长期成员的有限定制硬币组创作民主列表。作为示例可以使用 恩金 CMS 中的自动化进行这种分配。

游戏综合和 SDK



开源 SDK

- Java
- C#
- C++
- iOS Swift
- Android C#

对于 WebPHP 和 NodeJS SDK 将能够创作游戏和网站使用的定制 API 和 Web 服务。

Unity 插件

Unity 是个又受欢迎又超过一百万开发人员的跨平台游戏引擎。Unity C# SDK 将允许创作交易请求、读取帐户余额、创作订阅和查询排行榜。

Minecraft 插件

恩金 Minecraft 插件将包括以太坊 轻客户端并与 恩金 API 进行通信。将添加新功能允许服务器为服务器和播放器本身开始交易请求。将支持 Spigot、Sponge 和 Forge 服务器因为它们是最流行的 Minecraft 插件平台。

Unturned 插件

我们正在开发一个插件来支持 Unturned 这是另一个受欢迎的玩家多的游戏。这游戏有丰富的第三方插件框架。权限和项目将链接至 恩金 Coin 资产恩金 Minecraft 插件的大部分功能将被移至 Unturned。

虚幻引擎开发工具包 4

UDK4 是一款强大的游戏引擎用于许多高预算游戏和独立游戏。将开发具有与上述 Unity SDK 类似功能的 C++ 库。

6. 代币众筹



价格

在众筹期间1个ETH将产生6000恩金币

开始日期

众筹将于十月三号开始。查看官方网站 enjincoin.io 了解更多信息。

	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4
1 ETH	6000 恩金币	5000 恩金币	4000 恩金币	3000恩金币

如何参与

详细的说明以及贡献地址发布在官方网站 enjincoin.io

资金如何保障

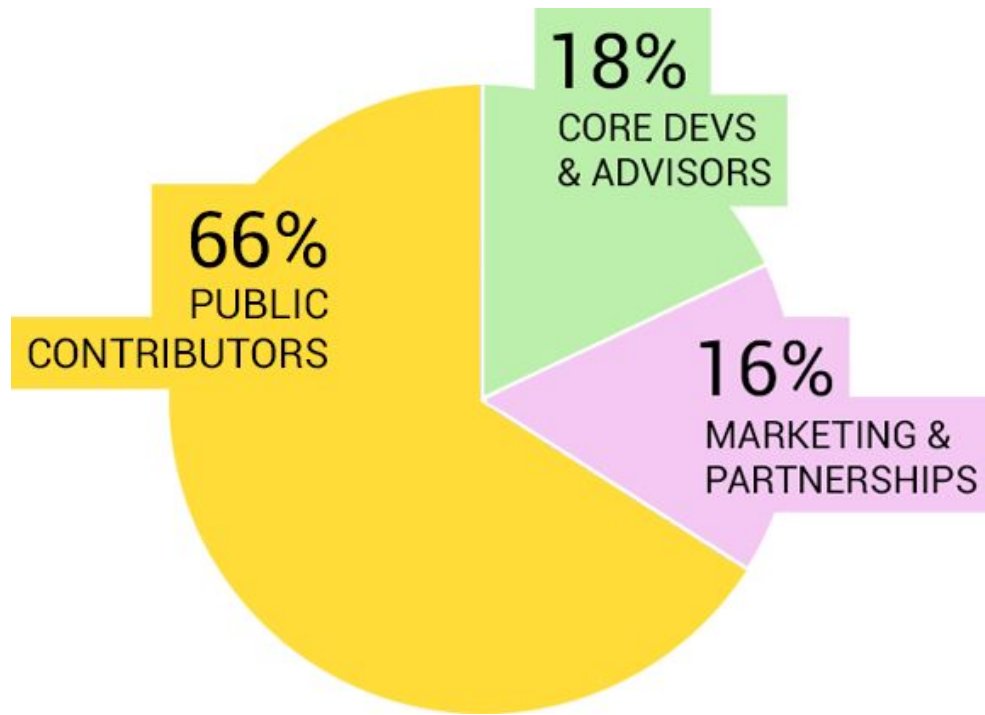
在众筹期间收集的所有资金将存入安全的多重签名钱包。钥匙将由 恩金 PTE LTD 执行总监持有使得所有外汇交易必须经多方核实。

恩金 币分销

在众筹期间66%的硬币将分配给公共贡献者。

18%的硬币将分配给核心开发团队和顾问。

16%的硬币将用于营销、奖励、奖金向恩金用户公开分配并与游戏开发人员、游戏名人和游戏服务器合作。



保留的 恩金 币的确切总数将通过众筹结束时基于这些百分比的智能合约进行计算。

资金分配

在众筹中贡献的所有资金将仅用于 恩金 币平台的开发、推广和发展。 以下是初步的分摊和分配可能会有变动。



50 %开发

这是指本白皮书中介绍的所有技术的开发和运营成本包括智能合约、钱包、SDK、API、游戏插件、第三方插件



以及任何其他 恩金 币的相关更新。这也将包括聘请更多的专职开发人员和顾问来加速发展以便我们达到或超过路线图目标和扩展目标。

30% 营销和发展

营销预算允许 恩金 币持续和不间断地向多个目标国家和游戏领域的玩家推广。

这将于视频和游戏内广、推广活动和比赛、赞助、移动和社交媒体广告以及工作室联络人。

**5 %安全**

我们正在采取必要步骤确保 在每个版本中遵循最佳的安全标准。这包括所有 API、智能合约、手机和 PC 钱包、插件和 SDK 的专业代码审核和渗透测试。

**5% 法律**

恩金 将获得适当的法律意见始终保证我们按照我们开展业务的各个管辖区的法律和法规进行运营。资金将被保留用于任何地区可能出现的任何未来的问题或挑战。

**5 %托管和基础设施 这将涵盖**

扩展 Web 服务器、防火墙、负载均衡、DDOS 保护和网络所需的至少 5 年的增加成本以便预期增加到 Web 平台和公共 JSON-RPC API 的流量。

**5 %意外事故**

这笔款项将用于意外费用。

7. 发展路线图

我们绝对致力于提前实现我们的发展目标为 恩金 币提供最终框架和功能支持。

2017 年 8 月 恩金 币众筹

enjincoin.io

2017 年第 4 季度

PC 和手机智能钱包
平台 API
Java SDK
PHP SDK
Minecraft 插件
Unturned 插件

2018 年第 1 季度	购物系统 论坛支持 自动化 捐款系统 奖励系统 C# SDK
018 年第 2 季度	定制硬币经理 投票 提升墙贴
2018 年第 3 季度	订阅 支付网关 支付插件 其他论坛/CMS 插件
2018 年第 4 季度	iOS Swift SDK Android SDK 与 恩金 CMS 开发人员工具综合 Unity 和 UDK 支持 排行榜

8. 重要链接和支持

恩金 币众筹网站

<https://enjincoin.io>

恩金 Slack

<https://enjincoin.io/slack>

恩金 Twitter

<https://www.twitter.com/enjincs>

恩金 币 Reddit

<https://www.reddit.com/r/EnjinCoin>



分配

我们只会创造十亿的恩金代币。这些恩金代币将会被分配为：

40% (400,000,000) to be sold by Enjin to pre sale purchasers pursuant to a Simple Agreement for Future Tokens ("SAFT") offering or through Enjin Approved Affiliates. If all pre sale tokens get sold at the highest bonus 35% then there will be a total of 540,000,000 million ENJ tokens sold.

40%(400,000,000)的恩金代币会根据“未来代币简单协议”（“SAFT”）提供或通过给恩金核准关联公司的预售的买家。若在预售的代币全部卖掉的话, 那就会有35%红利, 这就等于540, 000, 000 恩金代币卖了。

40% (400,000,000) to be sold by Enjin to Crowdsale purchasers. If the pre sale sells out in full at the highest bonus level 35% there would only be 260,000,000 tokens available in the public sale.

40%(400,000,000)的恩金幣將會賣給眾籌購買者。若在預售的代幣全部賣掉的話,就是35%紅利, 這就只剩下260, 000, 000恩金幣將會公開出售。

10% (100,000,000) reserved by the Enjin for marketing, rewards, bounties, distribution to Enjin community owners and strategic partnerships with game developers, game celebrities and game servers.

10% (100, 000, 000)恩金幣將會被恩金公司保留給營銷, 獎勵, 賞金, 跟分配給恩金公司現有的社區擁有者。恩金將會和遊戲開發商, 遊戲萬家名人和遊戲服務器創造戰略伙伴关系。

10% (100,000,000) to be distributed to the Enjin team and Enjin Coin Advisors.

10% (100, 000, 000)恩金幣將會分配給恩金團隊和恩金幣的顧問。

Enjin Coin Platform tokens that are owned by Enjin will be priced at USD \$0.39 (39 Cents). 10 times the value of the pre sale cost or the highest traded market price.

恩金公司所擁有的恩金幣平台代幣將會在美金\$0.39(39分)的價格。這是預售的10倍或最高交易市價。

Enjin Coin platform and Enjin Staff tokens will be **locked for 6 months** after the end of the crowdsale.

恩金幣平台跟恩金員工的恩金幣將會在預售后鎖定6個月。

Presale Start & End Date

預售開始跟結束日期

The presale will begin on August 15th 2017 and end on September 24th, 2017. Check the official website: enjincoin.io for further information or email info@enjin.com

預售將以八月十五號2017開始, 結束日子為九月二十四號2017。請查詢官方網:enjincoin.io 了解更多信息或發電郵給 info@enjin.com 。

Presale Enjin Coin Price

恩金幣預售價錢

The price per ENJ Token in the presale is **USD \$0.039 (3.9 Cents)**

恩金幣在預售時所擁有的價格是美金 \$0.039(3.9分)

Presale Discounts

預售折扣

- Between \$25,000 USD - \$50,000 USD receives a 15% Bonus.
- 美金\$25, 000 - \$50,000之間, 將會有15%紅利
- Between \$50,000 USD - \$100,000 USD receives a 25% Bonus.
- 美金\$50, 000 - \$100,000之間, 將會有25%紅利
- Over \$100,000 USD receives a 35% Bonus.
- 多過美金\$100, 000 會有35%紅利

Unsold Tokens in Pre Sale

未銷售的代幣

Any unsold tokens in the pre sale will go into the public sale.

任何未預售的恩金幣將被公開出售。

All unsold tokens from the public sale will stay on the Enjin Coin platform held by Enjin for sale only on the platform at a minimum of USD \$0.39 (39 Cents). 10 times the value of the pre sale cost.

未在公开出售的恩金币会留在恩金币平台，恩金公司将会把这些恩金币以最低美金\$0.39(39分)出售。这是预售价格的10倍。

Public Crowdsale Tokens

公众销售代币

ENJ Tokens are intended to be sold at the following rates:

恩金币将以下的表来销售:

	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4
1 ETH	6,000 ENJ	5,000 ENJ	4,000 ENJ	3,000 ENJ

Public Crowdsale Start and End Date

众筹开始于结束日期

The crowdsale will begin on October 3rd, 2017 and end on October 31st, 2017. Check the official website: enjincoin.io for further information.

众筹将以十月三号，2017开始和在十月三十一号，2017结束。请查询官方网:enjincoin.io 了解更多信息。

How can I participate?

我如何参加?

Detailed instructions along with the contribution address will be posted on the official website: enjincoin.io

详情细节跟捐款网址将会贴在官方网:enjincoin.io

How are funds secured?

资金如何保障?

All funds collected during the crowdsale will be deposited in a **secure multi-sig wallet**. Keys will be held by **Executive Directors of Enjin PTE LTD**, making it so that **all outgoing transactions have to be verified** by multiple parties. The crowdsale smart contract code on Enjin's GitHub will be public and available for audit by anyone.

全部的资金在众筹预售是将会存款进一个安全的 multi-sig 钱包。钥匙会以恩金私人有限公司的执行董事们掌权，这使得所有外发交易都必须由多方验证。恩金将会在GitHub上的人群智能合约代码公开，供任何人审核。

For information on the terms of the pre sale please contact info@enjin.com

详情细节跟预售条规请联络 info@enjin.com

*The prices for the pre sale are not subject to change and will remain the same and have no effect on the public crowdsale.

*此预售价钱不会更改而会保留现有的价钱，这不会影响公众销售代币的价格。