



COCOS/Cocos-BCX基本信息
货币名称：COCOS/Cocos-BCX
货币概念：平台、游戏概念
团队规模：100人
上线时间：暂不可用
国家：海外
官网：<https://www.cocosbcx.io/>
区块查询：白皮书：查看白皮书项目介绍COCOS区块链远征。
，简称'；科科斯-BCX'；其目标是打造一个完整的多平台游戏运行环境，为区块链游戏开发者在开发过程中提供便利和完善，也为区块链游戏用户带来全新的游戏体验和超越以往的游戏形式。
，游戏中获得的所有资产将完全属于用户。
团队介绍
中国，知名互联网企业家陈昊芝创始人。自1999年以来，他领导并参与创作了《Joyo.com》、《Aika.com》并翻译了《Words.com》。
，并于2009年创立楚空科技。《天空》是一家领先的游戏研发公司。d和发行企业，是全球Cocos开源游戏引擎和开发者社区的主要维护者和支持者。
。Cocos拥有130万注册开发者和超过300万用户，引擎数据和广告网络拥有1400万日活跃用户和6.05亿总设备安装量。
在他的领导下，楚空在中国、美国、日本、韩国设立了分公司，与全球游戏产业链建立了紧密的业务联系。
杨晓龙'；s创始人拥有超过14年的科技创业和投资经验，共同创办了国内领先的娱乐社交网络企业。作为投资者曾任职于国内某领先私募基金，主导并参与总金额超过10亿美元的投资项目，实现部分项目海内外退出。他的兴趣和专业主要集中在信息技术和后期全球一级和二级市场的宏观多资产投资。
，对金融市场机制和资产定价有更深入的理解。他也是中国的投资伙伴。为中美对冲基金、风险投资基金和大型企业提供咨询建议。首席技术专家，毕业于北京大学网络实验室。
，前腾讯研发；d、打捞起3个主程序。10年产品开发经验，先做web和p2p网络，后转行游戏行业，6年游戏开发经验。2017年，他进入区块链行业，从事区块链钱包和DApp相关产品的研发。深入研究以太坊和EOS的生态。
AlvinHuang，中国区社区运营负责人，拥有五年投资经验，多年国内外互联网产品经理和产品运营经验。一个评级合伙人。全球区块链项目评级平台。参与整体规划和运营。他曾供职于乐毅，运营过多种手机游戏，包括拥有超过444万用户、位列全美百强商店的《战斗的火焰》(BlazeofBattle)。对游戏行业有很深的了解。
。弗雷德里克林的联席主管'；韩国业务负责项目韩国业务的发展战略和实施。2014-2015年任职于Touch，担任韩国子公司GurumCompany联席CEO。
。曾任现代集团战略投资部部长，负责互联网、通信、电信等领域的投资。韩国成均馆大学工程技术博士。藤田弘国，日本业务负责人，触控科技日本子公司前负责人。

。东京大学文化研究大学院跨界文化科学博士项目。出身学术界，在学术领域有着广泛的人脉和独到的见解，也实际参与了信息技术行业的创业行列，在游戏技术行业有着丰富的知识和经验。，以及在学术领域的广阔人脉和独到见解。社区经理Jason是Cocos-BCX的社区传道者，也是COCOS2D-X全球社区的高级经理。他从8岁开始就在Commodore-64上编程。在开发社区之外，他热衷于学习数学、金融、C和提高中文。焦点王市场活动自2009年进入游戏行业以来，一直在中关村上线。ChinaJoy的组织者韩伟新亨在触摸技术的品牌市场工作。拥有丰富的活动举办、项目合作、媒体推广经验。，参与或主导的项目包括ChinaJoy、触控游戏大会、Cocos开发者大会、Cocos全国巡回沙龙等活动。王翔宇#039；的市场推广负责科科斯BCX的市场推广。曾就职于完美世界，搜狐畅游。。2013年加入触控，担任市场总监，负责触控科技游戏的产品推广。带领团队成功发布并推广touch多款明星产品。拥有多年的产品和项目推广经验。2012年，潘娟项目推动触摸技术的参与。历任Cocos用户系统和PunchBox广告平台质量和项目总监。曾任职于Fantong.com、Kaitian.com等多家互联网公司，参与广发民生华夏等多家银行信贷决策的CRF/反欺诈系统建设和SAS方案设计。，参与浙江移动GIS系统建设和精准营销方案设计，也是国内早期O2O外卖业务的开创者。他在项目管理、质量和流程控制以及数据分析方面积累了丰富的经验。。项目亮点1)Cocos-BCX提出了当前区块链游戏发展的四个阶段：1.使用代币结算游戏“金币”；2.游戏的自由交易“金币”和道具；3.关键规则在链上运行；4.整个游戏运行在链条上。Cocos-BCX已经完成了内部测量网络的第三阶段，关键规则已经完成。2)设计一个基于Dpos的方案。——“铁匠”s店是由游戏运营商和游戏玩家代表共同成立的治理委员会。关键规则经过治理委员会讨论投票后，所有关键道具只能通过铁匠铺生成。3)Cocos-BCX引入世界观的概念，独立于游戏的道具输出点，由世界观管理委员会(厂商、玩家#039；行会和设计师#039；联盟)。世界观相同的游戏资产和道具可以在不同游戏间互通。4)构建基于组件的开发框架，支持Cocos-BCX跨链接接受的关键在于支持多平台兼容和跨链交易。由强大的Cocos开源游戏引擎提供支持，在Cocos-BCX链上运行SDK的游戏被集成到Cocos引擎运行时中，为游戏提供完整的区块链交互操作API。对于跨链交易，Cocos-BCX支持同构和异构令牌的跨链接接受网关。将来的Cocos-BCX还将实现多链联盟，并支持使用IPFS存储大型合同和一些游戏数据。。5)独创异构数字资产标准BCX-NHAS-1808，NHAS-1808，通过对区块链游戏数字资产实现异构认证，满足特定游戏场景的价值衡量、创造、交互和交易需求。特别是允许游戏玩家实现真实道具等资产的完全个人所有，实现跨游戏世界使用资产，实现资产的嵌入和组合增强。这是一个全新的区块链游戏体验。。6)防止BP/开发者各种方式作弊的交易验证机制a.动态加密传输。b.阻止自定义节点访问网络c.隐藏流程变量d.带身份认证的契约机制e.敏感流程通过内部可信环境执行应用场景Cocos-BCX是区块链生态中开发、运行、管理和转移集中式应用和应用内资产的平台。。该平台包括(1)支持多操作系统和多区块链环境的应用开发框架；(2)完全脚本化、组件化和数据驱动的应用开发工具，以及(3)基于石墨烯技术框架的改进的区块链系统和相关功能组件，用于高性能应用。。它可以支持开

发者编程、调试和发布面向区块链环境的分布式应用和混合架构应用。因为游戏是最早也是最大的区块链应用领域之一，加上团队背景Cocos-BCX将区块链行业开发者和用户的需求作为初始项目的出发点。。合作伙伴Ontology、Nebulas、Zilliqa、TRON、NEO、LoomNetwork、HelloEOS、吴曼科技、黄金金融、火星金融、陀螺金融、泡泡街区、星球日报等投资机构币安实验室、NEOGlobalCapital、INBlockchainCoinCapital、DfendFund、500Startups、BlockVC、OKEx、易苏资本、易苏资本、盛大股份安雄基金、OntologyNetwork、自由基金峰瑞资本、节点资本、共识资本、HashcapitalHashCapital、Tickercapital、契约资本、君材资本、CandyCapital、方浩创投、B META