

COIN PAWS

首款链上线下结合游戏



V0.2
(修订于2017年12月)

目录

一 . 项目背景	- 4 -
1.1 背景	- 4 -
1.2 愿景	- 5 -
1.3 区块链市场痛点	- 6 -
1.4 实体游戏机市场痛点	- 6 -
1.5 我们的产品理念	- 6 -
二 . 币爪项目介绍	- 8 -
2.1 基础介绍	- 8 -
2.2 核心卖点	- 8 -
2.3 界面预览	- 10 -
三 . 平台技术	- 10 -
3.1 硬件高性能支持	- 10 -
3.2 区块链技术支持	- 11 -
3.3 币种支持	- 11 -
3.4 多语言支持	- 12 -
3.5 全平台客户端支持	- 12 -
四 . 盈利模式	- 12 -
五 . 代币发行细则	- 13 -
5.1 永久百分之百盈利回购	- 14 -

5.2 募集 CPS 解禁计划	- 14 -
5.3 创始团队所持有的 CPS 解禁计划	- 14 -
六 . 产品蓝图 Roadmap	- 15 -
七 . 资金使用计划	- 16 -
八 . 团队介绍	- 17 -
九 . 风险提示及免责声明	- 18 -
9.1 风险提示	- 22 -
十. 总结	- 22 -

一 . 项目背景

1.1 市场背景

从 2017 年初开始，数字货币投资市场持续升温，纯数字资产交易炒作已经难以满足越来越多玩家的心理期望。2017 年 2 月至 5 月，短短三个月时间内，各大交易所的访问量从 700 万人次暴增至 3000 万人次，新进投资者在领略了币市的无穷魅力后更多的选择了长期持有手里的数字资产——“囤币”。

然而，不同于传统金融领域品种繁多的衍生品交易，币市投资者除了囤币等待增值，缺乏有效且多元化的市场参与方式，区块链等游戏的大热，验证了币市投资者对可落地的数字资产应用场景或消费场景的迫切需求。

另一方面，在实体休闲游戏领域，线下娃娃机风靡日本、韩国、台湾等地，早已成为人潮熙攘的大街小巷中一道亮丽的风景线。在中国内地市场，娃娃机以其轻娱乐、低门槛、老少咸宜的特征成为商场、影院、KTV 以及各大娱乐场所的标配，当大量人流开始到集合吃饭、逛街、游玩一体化的商业广场消磨时间时，抓娃娃机很好地填补了顾客等待看电影或者吃饭、休息之间的碎片时间。因而即便爆款游戏不断更新换代，娃娃机依然经久不衰，成为人们碎片化时间的消遣工具。

随着互联网技术的日益发展，抓娃娃这种实体游戏方式开始转战线上，物联网和直播互动技术的结合让在线远程抓娃娃迅速的火了起来，打破了传统抓娃娃机的物理空间限制，给玩家注入了全新的娱乐、交互体验。线上抓娃娃也成为一种全新的游戏娱乐模式，虽然只是利用现代人的零碎时间，但这种看似“不起眼”的碎片化需求却带来了巨大的商业价值，受到资本和创业者的追捧。

1.2 项目愿景

随着数字资产的不断升温，市场的持续火爆。各类 ER20 代币眼花缭乱，品种繁多，除了资产汇率的炒作之外，依旧缺乏一个支持各类代币消耗以及娱乐的有效应用。

我们的目标：

为区块链数字资产投资者提供在囤币与炒作之余的丰富有趣的线上娱乐体验。

币爪的出现旨在建立一个“丰富多彩的区块链娱乐王国”！我们希望为用户提供安全、公平、开放的娱乐平台。发挥团队强大的创新能力，不断的开发出更多有趣的玩法，并通过区块链技术的运用，改变传统游戏娱乐行业人为操控机率、游戏商品良莠不齐的乱象，保证游戏娱乐的公开透明性。

我们的愿景：

结合物联网、游戏开发与区块链等顶尖技术，打造公开透明的集游戏、社交、娱乐应用于一体的全球化线上数字资产应用平台。为用户真正开启资产炒作之外的新型数字生活。

1.3 区块链市场痛点

我们知道区块链数字资产，是一个高速运转的机器，每天都有新的项目发起，也都有旧的数字资产被冷落。虽然我们坚信着区块链的未来是绝对值得期盼的，但市场培育需要时间和耐心，由于日常生活中数字资产应用场景的缺失，我们只能在持有代币的过程中陷入漫长的等待.....在行情的等待期，缺乏经验的投资者还有可能追涨杀跌导致大幅的资产亏损，当牛市来临，命运的指针指向我们曾经的筹码时，却只能望涨心叹。

1.4 实体游戏机市场痛点

传统的娃娃机项目，容易受到放置点、商业地理位置的诸多限制。地理位置偏僻，没有人流量；选择人流量大且稳定的地方，点位租金高昂，利润同样不理想。

娃娃机线下玩家更是在参差不齐的娃娃程序体验中，走遍了商家的“套路”：抓上来的娃娃，爪子莫名其妙的就松了，明显的“作弊”；随着移动支付的发展，传统娃娃机买币、投币流程麻烦，年轻一代的线上消费习惯无法得到满足；抓娃娃消费场景单一、时间支配不便；娃娃抓了一大堆，质量却一言难尽，没有收藏价值.....这些都是传统线下娃娃机虽然潜在用户量巨大却发展受限的症结所在。

1.5 我们的产品理念

- ① 有趣的线上“实体”抓娃娃，打造全新的娱乐体验；
- ② 区块链资产落地消费、增加用户的资产使用环境；

- ③ 游戏化运营、提升用户粘度的同时刺激付费；
- ④ 结合区块链技术、打造公平的游戏环境。

二 . 币爪项目介绍

2.1 基础介绍

- 1.币爪是一个结合物联网、直播、游戏、区块链为一体的线上抓娃娃游戏。
- 2.币爪的 token 代币为 coin paws , 简称 CPS。

2.2 项目核心优势

① 线上实时抓娃娃

利用直播互动技术，实现视频直播、实时操作、物流配送，打造物联网全新娱乐产品。

② CPS 升值原理

游戏利润 100%回购，享受 CPS 升值空间；

产品内关键性道具需配合 CPS 消费使用；

交易过程需使用 CPS 支付手续费；

通过支付一定数额的 CPS，可以让玩家拥有自己的“娃娃矿机”。

③ 区块链技术提供可信赖依据

运用区块链出块原理获得随机数，这个数值将影响用户每次下爪抓取娃娃的概率，为用户提供公开、透明的游戏环境。

④ 游戏化运营

使用道具、技能、收集养成等游戏化运营方式，在增加用户粘度的同时获取巨大的平台收益。

⑤ 炒娃娃

用户抓取的娃娃通过游戏规则，完成收集组合条件，可以享受相应的数字货币奖励。

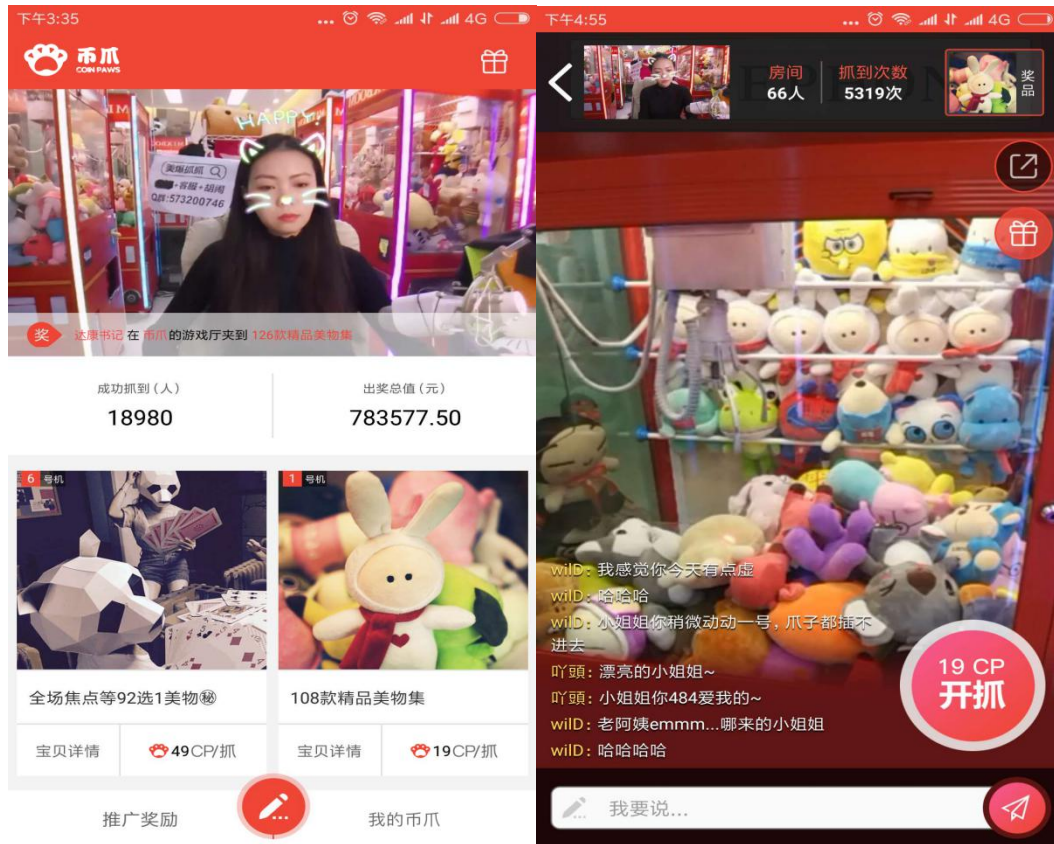
用户通过抓取娃娃，可以获得具备稀缺属性的链上虚拟娃娃，同时经平台撮合，玩家可自由买卖，促成娃娃升值。

⑥ 竞技博弈

支持人机竞技，人人竞技，以小博大等多种游戏方式，形成产品额外的利润增长点。



2.3 界面预览



三. 平台技术

3.1 硬件高性能支持

1.币爪的娃娃机采用高性能主板，最新 MQTT 物联网协议，50 毫秒控制，0 延迟感，50 毫秒上机速度、防中断自动重连、长按短按流畅。

2.双路摄像头同时与手机连麦、100MS 延时、流畅不卡顿。正面和右边摄像头随时切换，无黑屏无卡屏无花屏。

3.高速防摇天车、3 万次抓取不松，轮子耐用性比一般高 2 倍。

4.独家智能算法，有 500 种组合控制模式。

3.2 区块链技术支持

1. 根据区块链出块原理，获取随机数依据，以此依据来决策玩家在游戏中的各项属性，例如：下爪力度、绳索长短、移动距离等，再配合道具的使用，真正做到让玩家只需要专注于自身技术。产生的核心数值公平公正链上可验证。

2.链上方案：把抓到的娃娃同时虚拟化，通过游戏规则组合收集变成多阶虚拟宠物直接上链，永久唯一的生存在区块链中，归属于私钥的持有者。主人通过合法签名认证可以为娃娃增加和修改专属的个性化属性，如昵称、图腾等。并支持链上买卖转让。

3.3 币种支持

在游戏的初期，我们将提供对以下币种的支持：

- **BTC**
- **ETH**
- **CPS**

后期，我们将不断的以投票的方式，丰富平台支持的币种。

币爪拥有自己的区块链实验室，能够为平台游戏提供坚实可信的多币种钱包解决方案。

3.4 多语言支持

币爪上线版本将支持中英文双语，后期会逐步支持包括日、韩等其他国家语言。

3.5 全平台客户端支持

币爪将提供对全平台客户端的支持，具体包括以下客户端：

- Android 客户端
- IOS 客户端
- H5 移动端浏览器

四 . 盈利模式

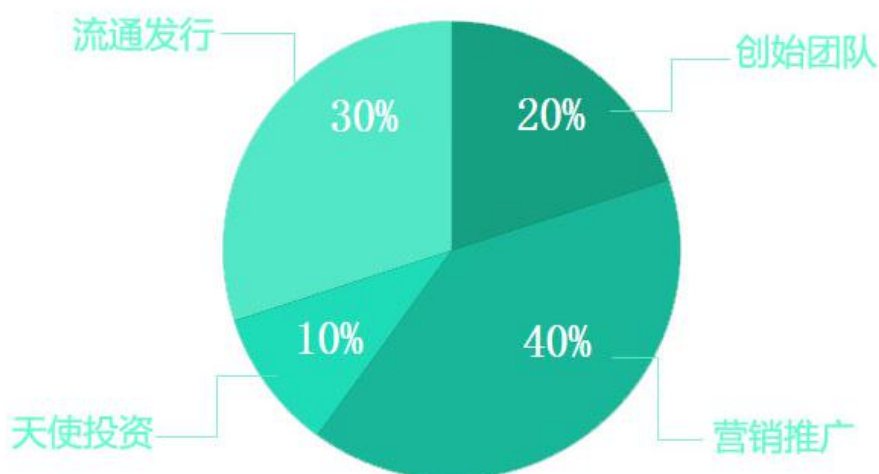
盈利结构	说明
下爪费	玩家每次游戏需要消耗一定的“代币”数量
游戏道具	游戏内的道具销售
提现手续费	当玩家必需要提现数字资产时，将收取定额比例手续费
游戏代理	每个房间租赁代理，需要收取 3% 手续费
宠物交易	玩家与玩家的之间的宠物交易、平台撮合，收取 5% 手续费
其他收入	币爪团队非项目内的收入

五．代币发行细则

CPS 代币

币爪平台推行的代币为 coin paws，简称“CPS 币”，发行总量恒定为 88 亿个，且保证永不增发。CPS 币是基于以太坊 Ethereum 发行的去中心化的区块链数字资产，它是基于以太坊区块链的 ERC 20 标准代币。

代币用途:



参与者认购采用先到先得模式，两个阶段认购兑换价格逐步提升。

众筹发行支持币种：以太坊（ETH）

天使轮	私募轮
满额 2000ETH	满额 10000ETH
10%	30%

5.1 永久百分之百盈利回购

我们将会在市爪游戏上线后，每个季度将市爪游戏当季净利润的 100%用于回购 CPS 币。

回购的 CPS 币直接销毁，回购记录将会第一时间公布，用户可通过区块链浏览器查询，确保公开透明，直至销毁到总量为 50 亿个 CPS 币为止。

5.2 募集 CPS 解禁计划

天使轮赠送部分锁定 分 6 个月解锁

私募轮赠送部分锁定 分 3 个月解锁

5.3 创始团队所持有的 CPS 解禁计划

两年后每半年解锁 5%

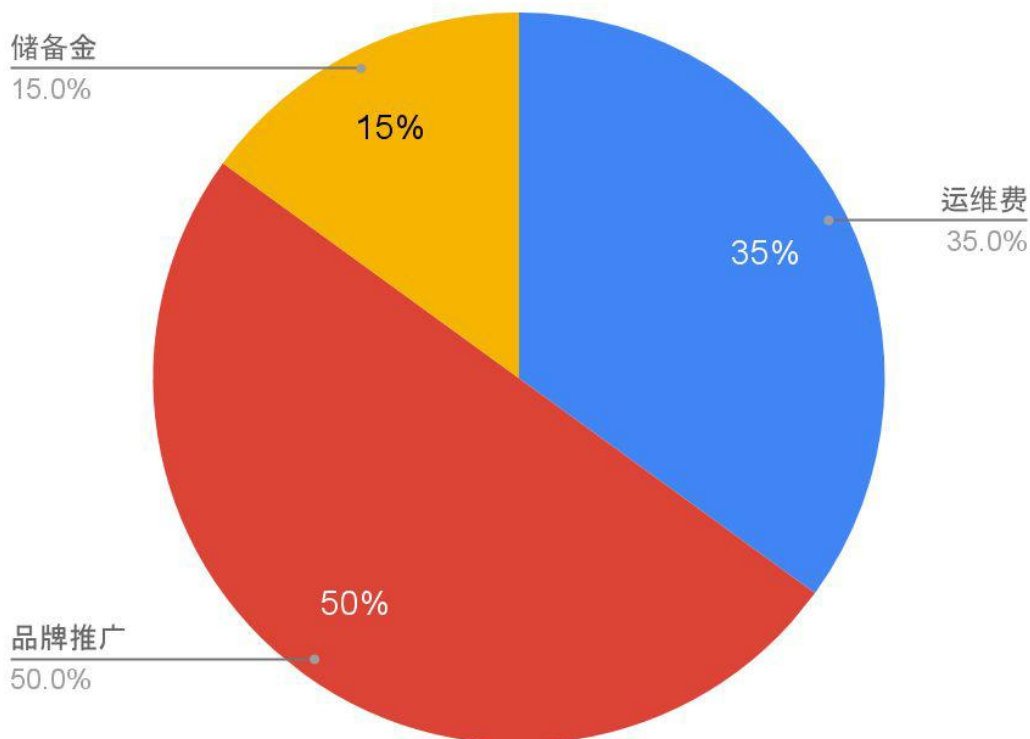
四年全部解锁完毕

六. 产品蓝图 Roadmap



七. 资金使用计划

资金使用计划



- ✓ 筹得资金的 35% 将用于币爪平台的功能开发及系统运维，包括为团队成员提供奖励、研发经费等；
- ✓ 50% 用于币爪平台的品牌建设和运营推广，包括针对传统行业、区块链行业持续不断地推广和普及币爪平台。为各类市场活动提供资金支持，确保币爪平台快速获得市场认可，迅速积累交易用户；
- ✓ 15% 作为币爪平台的储备金和应急资金，以应对各种突发状况。

八 . 团队介绍

币爪 Coin paws 项目，是由注册于马绍尔群岛共和国的 KINGQUEEN TECHNOLOGY LIMITED 公司为主体，由一群区块链狂热爱好者与资深游戏制作人联合发起的游戏项目。



Khan Miras CEO

曾效力于多家世界 500 强企业并担任要职。从区块链概念出现以来就投身到区块链事业，是不折不扣的区块链资深从业者。对于区块链与娱乐行业的结合有着自己独到的见解。此番以创始人兼 CEO 的身份全身心投入到币爪项目。



王雷 技术总监

12年的游戏开发经验，资深c++程序员。参与开发和管理过多个重大游戏项目，曾效力于久游网和龙首网络等多家知名游戏公司，拥有与目标软件合作开发VField游戏引擎并使用VField开发大型mmo网络游戏经历。从底层游戏引擎开发，至上层使用unreal，cryEngine，unity，ogre开发端游手游，积累了广泛的行业人脉。从2014至今一直致力于对区块链技术的探索及应用，为CoinPaws的技术团队建立了坚实的技术根基，也为实现CoinPaws的战略构想提供充分的技术保障。首席技术官CTO



隋熙 产品总监&资深顾问

资深游戏制作人“BeeGame工作室”CEO兼创始人，曾任“北京t4game”制作人、美术总监等高管职务，创业萌芽期加盟，享有期权，历经企业兴衰，分别在项目开发，团队管理等方面做出诸多成绩。2013年初组织技术对Unreal进行手游项目可行性分析，经立项、团队组建、组织开发、组织EPIC技术支持等，打造了一只过硬的团队及产品。参与项目《诛神OL》、《醉江湖OL》手游，其中《诛神OL》2009年上线，首月破200万流水，持续营收至今，更值得一提的是在2012年开发的《诛神世界》，更是突破了3000W月流，跻身国内页游收入前8。

2014年开创“BeeGame”工作室，代表作《我叫MT英雄杀》的TCG手游上线首日更是获得了34家主流渠道的S级资源推荐，取得了首发当日超百万流水、整体次留超45%的骄人成绩。成绩稳定在畅销榜20名内，在玩家群体中与手游业内受到一致好评。

九 . 顾问团队与投资方



INB 资本 (INBlockchain)

硬币资本是区块链世界最有影响力的投资机构之一，具有强大的资源优势 and 全球化的投资团队。创始合伙人李笑来先生是具有丰富的区块链项目投资经验的行业领军人物。



节点资本

节点资本是一家专注于区块链行业的风险投资公司，通过项目投资和合作，连接区块链产业生态上的节点，推动区块链产业健康稳定的发展。



LinkVC

连接资本(Link Capital)专注于全球范围内的区块链、数字货币资产的投资与合作。主要业务包括股权投资、数字货币 ICO 及数字货币对冲套利。



ChainFunder

Chainfunder 的创办人点付大头是区块链行业资深投资人，成功投资过包括 Ripple 在内的众多加密货币，基金专门投资虚拟货币天使轮，私募，以及直投的 ICO。



BBEX

BBEX 关注数字货币发展多年，致力于为中国的虚拟货币投资者提供一站式的金融产品服务。



黑池资产

黑池资产主要投资有企业区块链改造，数字货币高频量化交易，区块链项目股权投资，数字货币基金和挖矿等业务。



星链资本

<http://www.starchaincapital.com>



创世资本

创世资本由朱怀阳、孙泽宇创立，专注区块链技术领域的投资和咨询，目前孵化和投资超过 50 个项目。



陈伟星

【快的打车】创始人，杭州泛城科技董事长兼CEO，泛城文化创意产业基金创始人。



肖磊

知名财经专栏作家，比特币等电子货币研究人员；凤凰卫视等特约财经评论员，天使投资人。



张力

鱼池 CMO 前火币网商务负责人



王斗

极客资本创始人，区块链机器人发明人。技术极客，社群运营专家。曾在 IBM，摩托罗拉，惠普和硅谷高科技公司担任高管十余年。

十．风险提示及免责声明

该文档只用于传达信息之用途，并不构成买卖币爪股份或证券的相关意见。任何类似的提议或征价将在一个可信任的条款下并在可应用的证券法和其它相关法律允许下进行。以上信息或分析不构成投资决策，或具体建议。本文档不构成任何关于证券形式的投资建议，投资意向或教唆投资。本文档不组成也不理解为提供任何买卖行为，或任何邀请买卖任何形式证券的行为，也不是任何形式上的合约或者承诺。

币爪明确表示相关意向用户明确了解币爪平台的风险，投资者一旦参与投资即表示了解并接受该项目风险，并愿意个人为此承担一切相应结果或后果。

币爪明确表示不承担任何参与币爪项目造成的直接或间接的损失，包括：

- ✓ 因为用户交易操作带来的经济损失；
- ✓ 由个人理解产生的任何错误、疏忽或者不准确信息；
- ✓ 个人交易各类区块链资产带来的损失及由此导致的任何行为。

币爪代币，或“CPS 币”，是一个币爪平台使用的加密代币。

CPS 币不是一种投资

我们无法保证 CPS 币一定会增值，在某种情况下也有价值下降的可能，没有正确使用其 CPS 币的人有可能失去使用 CPS 币的权利，甚至会可能失去他们的 CPS 币。

CPS 币不是一种所有权或控制权

控制 CPS 币并不代表对币爪或币爪用的所有权，CPS 币并不授予任何个人任何参与、控制，或任何关于币爪及币爪应用决策的权利。

退市，我们保留按退市期币价等值法币或按发行期币价等值法币定价的权利。

9.1 风险提示

安全：许多数字资产应用因为安全性问题而停止运营。我们非常重视安全，但世界上不存在绝对意义上的 100%安全，例如：由于不可抗力导致的各种损失。

我们承诺尽一切可能确保您的交易安全。

结语

综上所述，在区块链资产受到高度追捧的今天，我们打造了一个绝无仅有的区块链应用模式，致力于区块链资产的长期可持续发展，旨在为投资者提供一个更安全、高效、值得信任的交易平台。最好的投资者都将团队和经验作为核心考量标准，而我们币爪（Coin Paws）是无数优秀投资人的选择。

和优秀的人在一起您将更优秀，诚挚地邀请您与我们一起，共享这个时代最高效的投资回报——数字财富。