



CoinFuns

区块链游戏孵化加速器
白 皮 书

目录



CATALOG

一、背景介绍

二、商业模式

2.1 区块链游戏孵化器+游戏产品代币交易平台

2.2 投资相关领域专利或者资产建立行业壁垒

2.3 打造玩家投资游戏社区，真正让玩家来做游戏的主人

2.4 建立技术实验室对外输出相关技术授权

三、盈利模式

3.1 项目孵化退出模式

3.2 商业授权

四、市场前景

五、ICO计划

5.1 CoinFuns代币发行总量

5.2 CoinFuns代币用途及回报

六、关于我们

七、首席战略投资人

八、暂拟定顾问投资人

九、项目进度时间轴

十、风险提示及免责声明

十一、总结



01

背景介绍

background information

背景介绍

Background introduction



1.1 数字货币与游戏

自网络游戏出现以来，各类型产品百花齐放，但其一直遵循的经济模式不外乎两种，花费真实货币购买游戏时间或是各种增值服务。前者需要玩家预付费购买停留在游戏中的时间，而后者给了玩家更大的自主消费权，但不论哪种方式，玩家都需要用现实中的钱兑换为游戏中流通的“钱”，这套封闭的经济系统在数不清的虚拟游戏中有效运行着，其基本规律也如同现实中一样，存在着生产、分配、交换和消费环节，但与现实经济体系一样，游戏也无法避免通货膨胀量化宽松这些问题。以比特币为代表的加密数字货币的作为游戏流通货币，取代此前由游戏发行方发行的游戏货币，去中心化的货币产出方式与共享式账本的交易流程将消除目前游戏末期普遍存在的通货膨胀等现象，而对于区块链技术而言这仅仅是区块链和游戏结合方向的冰山一角，除此以外，我们认为将游戏资产证券化会是一个更广阔的蓝海市场。

提到加密数字货币游戏中就不得不提的是“satoshi dice”它是比特币游戏开山鼻祖，第一款用比特币作为代币的网络游戏，以操作复杂和极客页面闻名币圈，2012年5月其比特币交易量达到整个比特币区块链网络流量一半以上，其股权在一家名为mepx网站交易(类似交易所)，但以比特币计价，2013年7月18日其代币价达到每股0.00126315时被神秘公司126350BTC收购，轰动整个币圈，纵观satoshidice的发展史其成功无疑是打造了一种全新玩家和开发者之间的互动关系，其利用比特币区块链产生的hash值作为开奖模式，解决了玩家与运营者的信任问题。satoshidice是币圈第一个将网站游戏股权分配给玩家，使游戏产生的收益与玩家共享，这种全新的游戏模式让satoshidice经久不衰。由此可见玩家即股东的模式经得起市场考验的运营方式。自satoshidice后市场又涌现一批追随者并效仿其运营模式，例如justdice,btc-dice,okdice，可见satoshidice的运营模式是可被复制的。



预测 竞技 博弈



1.2 ICO与游戏

ICO 源于加密数字货币社区，而且在加密数字货币社区外也变得流行起来。电子游戏本身自带虚拟资产和需要大量随机结果的特性，使其天然就和区块链技术有着许多结合点，所以说区块链和游戏相融合也是未来重要的发展方向，由于投资游戏领域需要大量的资金成本和投资的低流动性，游戏领域对于传统风险投资机构之外一般人是很难参与进来的。ICO正成为大众化风投行业，人们通常只需要很少的成本就可以参加，而且还能提高加密数字货币资产的流动性，ICO为所有人提供了为自己喜爱的游戏投资机会，另外对于早期初创企业来说ICO也是一种全新的金融工具，从更多的投资者中获得启动资金吸引早期关注者并建立起游戏社区。

The background is a dark blue field with a network of thin, light grey lines radiating from the center. Various colored triangles are placed at the ends of these lines: a large dark red triangle at the top left, a small red triangle below it, a small orange triangle at the top, a yellow triangle at the top right, a light blue triangle at the far right, a small light blue triangle below it, a small orange triangle at the bottom right, a large teal triangle at the bottom right, a small teal triangle at the bottom, a small light blue triangle at the bottom left, and a large red triangle at the middle left.

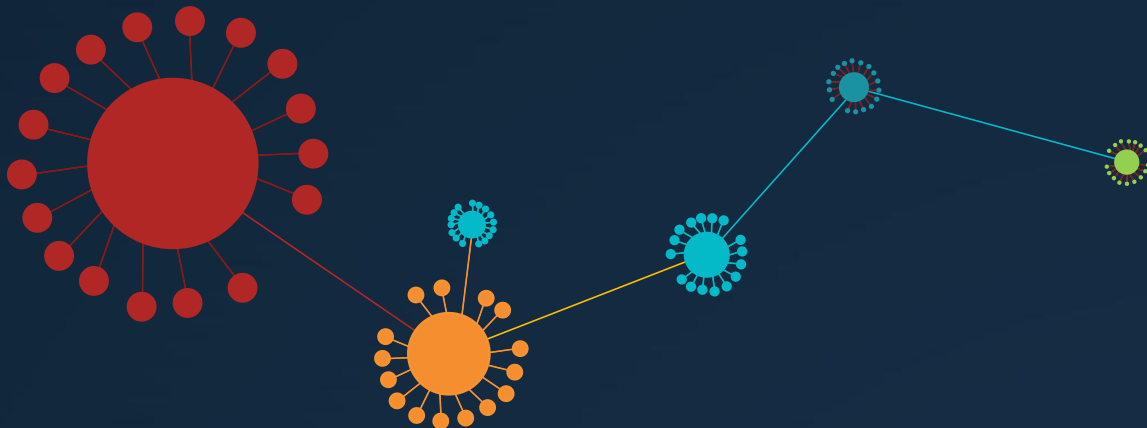
02

商业模式

business model

2.1 区块链游戏孵化器+游戏产品代币交易平台

CoinFuns币趣全力打造的游戏孵化加速器，拥有投资-孵化-加速-运营四大完善的产业链，引进区块链技术，打造数字资产综合企业钱包，让没有加密数字货币钱包技术的游戏团队可以轻松获得加密数字货币领域带来的全新用户群，实现多币种流通，有效解决传统游戏充值的局限性，轻松提高游戏客流量，为玩家提供便利，便于整合目前杂乱的游戏市场，打造统一安全的游戏代币交易平台。

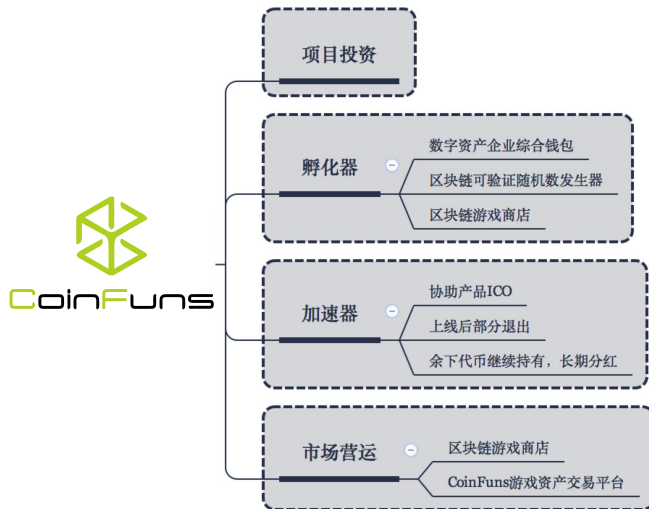


2.2 投资相关领域专利或者资产建立行业壁垒

投资区块链相关专利建立起技术防火墙，为区块链游戏打造坚实的壁垒。

2.3 CoinFuns Market 区块链游戏博弈社区

CoinFuns币趣主张投资加娱乐的理念，投资者不仅仅是单纯的投资人，也可以变身玩家，享受游戏成果的乐趣。玩家投资人通过ICO得到的游戏代币可以在平台未来的手机钱包直接交易也可以通过各大交易平台进行交易。



2.4建立技术实验室对外输出相关技术授权

随着区块链行业的蓬勃发展我们相信未来一定是多种代币资产并存的时代，然而对于游戏开发者而言除去要专心做好游戏核心逻辑和画面优化外已经没有多余能力再去处理区块链资产充值提现等安全问题，我们认为未来区块链游戏市场真实的需求将是能接纳更多的代币资产而不是只接纳自己发型的区块链游戏代币的方式，这就需要专业的第三方来提供稳定可靠的解决方案，币趣为将来大量会出现的这类需求已经做好了完整的解决方案这就是我们的CFTek多币种综合企业钱包。（CFTek币趣技术实验室是CoinFuns technology的缩写）

2.4.1多币种综合企业钱包解决方案

CFTek提供全“冷”钱包解决方案. 除了保证资产安全，使用起来更加轻松, 支持比特币、以太坊、莱特币、狗狗币等多种资产。我们为用户专门设计了一个 Security device (简称SD)，通过SD，让用户也能获得“二次验证”的安全性，类似于手机短信二次验证码或谷歌二次验证；SD是一台由CFTek自行开发的并确保安全存放的智能设备，SD上会运行着一个我们提供给用户的应用程序，通过该应用能进行一系列的数据校验操作，以确保安全。

CFTek钱包解决方案四大功能：

第一：冷接

通过独特且绝对安全的方式获取冷收款地址并实时监控相关地址的交易。

第二：热发

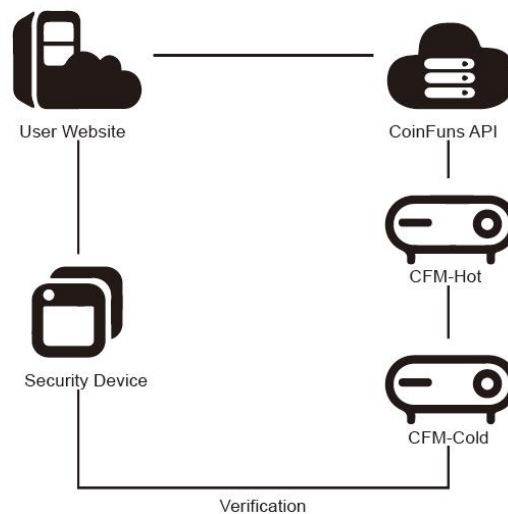
冷存储的资产通过物理隔绝的指令间接控制热地址进行资产转移，通过我们的钱包解决方案，您可以安全的进行实时提币或者其它支付相关服务。

第三：报警系统

解决方案有着一套完善而又复杂的警报系统，能快速，有效地通报当前状况和对特殊情况进行预警。

第四：财务报表

通过完善的报告，可以轻松验证系统的财务数据，并定期审计。





2.4.2公平可验证随机数发生器

CFTek的验证公平系统可以保证游戏结果的绝对公平。系统从区块链智能合约中获得的随机数据作为游戏结果产生的基本依据。从区块链中获取随机数种子而不是从外部获得,这样保证了验证过程的公平性,不可逆及可追溯性。生成随机数的种子取自当前区块时间戳之后的未来交易,确保随机数种子决不可预测。相比以公钥和私钥为基础的随机方式,由于私钥提前产生,不可避免带来被窥知的风险,而CFTek的随机过程具有更高更绝对的可靠性。而为了随后供人验证公平性,只要直接从已知区块链中得到数据,使用同样的随机数算法则会得到相同的结果。为了确保短时大吞吐量及大生成庞大数量的随机数,在得到第一随机数时会以此为种子再次随机跳跃到另一个已知交易从而得到理论上无限多的随机结果。

生成随机数的过程为:

```
firstSeed = hash(nextTx(currBlock))
nextSeed = firstSeed
recursion {
  nextSeed = (redir(nextSeed))
}
```

其中:

currBlock 是当前区块链数据(可以是一个交易或其它标识),此值会影响生成的随机值。

nextSeed是理论无限次跳转随机的结果。



03 盈利模式

profit model

1

3.1项目孵化退出模式

发掘市场具有潜力的游戏产品进行种子轮投资，对于没有区块链基因的产品进行技术孵化，提供专业的技术指导与产品包装，结合区块链技术特点，并协助产品进行独立ICO将产品完成资产证券化，打造具有多币种流通使用的游戏产品。在游戏上线后CoinFuns币趣将释放部分代币退出获利，剩余部分享受游戏运营后的持续盈利。

2

3.2商业授权

CoinFuns币趣实验室拥有多币种综合企业钱包，多币种钱包支持手机端；区块链可验证随机发生器的商业技术，可商业授权给任何有需求企业使用。



04

市场前景

market prospect








重构另一个博弈游戏世界

互联网的飞速发展给这个时代带来了方方面面非常深刻的变化，在互联网大爆炸的发展时代，很多事物被颠覆、革新。对于博彩行业来说，互联网与生俱来的社交属性与娱乐属性给行业带来了深远影响，博彩作为特殊行业其本身受到政府层层限制，区块链技术的出现给整个行业带来了新的契机。

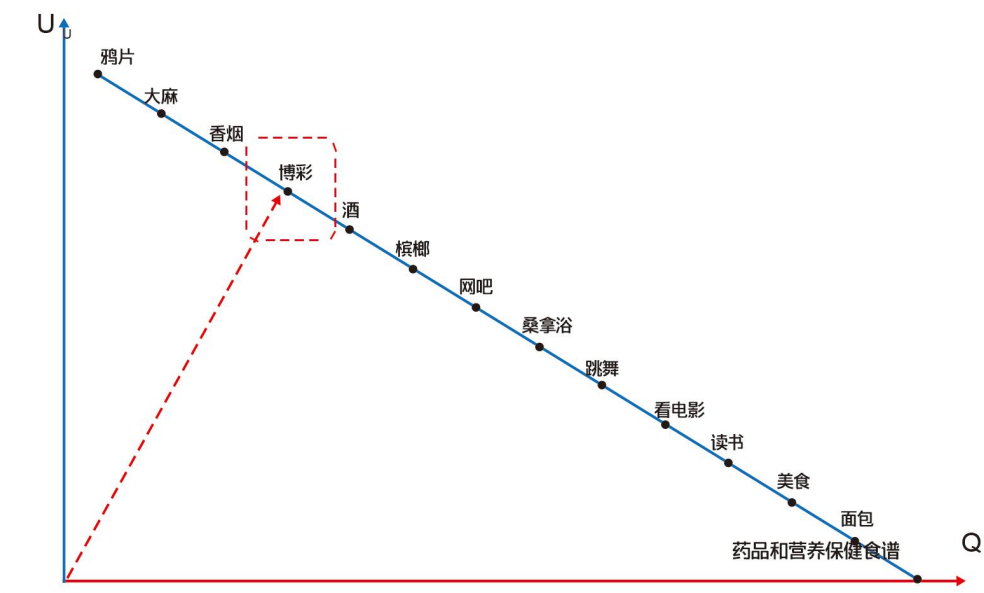
游戏公司正在成为全球娱乐公司：

随着游戏知识产权日益成为娱乐特许经营，游戏公司正在重新思考在更广泛娱乐行业的战略地位。游戏公司是互动娱乐的冠军，在激发社交，创意和分享行为方面表现突出。他们也几乎完全依赖直接消费支出，而不是基于广告的许多数字或广播媒体公司的模式。同时，在游戏专卖店内观看非互动（视频）内容的时间已经爆炸，不再被视为免费营销，而是一个严肃的新商机。

* <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market/>

IMAGE	RANK	COUNTRY	POPULATION	INTERNET POPULATION	TOTAL REVENUES IN US DOLLARS
	1	China	1,388,232,693	801,642,507	27,547,038,245
	2	United States of America	326,474,013	261,176,568	25,059,882,690
	3	Japan	126,045,211	119,828,554	12,545,658,648
	4	Germany	80,636,124	73,097,802	4,378,065,542
	5	United Kingdom	65,511,098	61,619,475	4,217,714,550

资料显示，世界上有22亿游戏玩家，其中47%，或10亿玩家花钱玩。预计这些游戏玩家在2017年将会获得1,089亿美元的游戏收入。数字收入将达到944亿美元，占市场的87%。在游戏消费前100名排行中，2017年中国仍然是排行第一，收入达到257亿美元，美国和日本分别位于第二和第三，收入分别为251亿美元和125亿美元。



资料来源: Casino book, 兴业证券研究所

变的是概率不变的是人性

1

博彩本质上只是概率游戏所演化的不同版本的形式罢了，本质上我们看到的很多活动都是博彩的另一种表现形式，从赔率低的百家乐、轮盘赌到赔率较高的彩票游戏概莫如此。

2

博彩的种类多样，玩法频率时空皆可不同，但究其本身而言，其所代表的切合人性本质的效用并没有变化。我们从经济学中物品的效用来分析，以下图看，从鸦片到面包，或多或少都存在一定的量与效用对比问题，博彩是仅次于鸦片、大麻香烟这些能给大家带来极致享受的物品。

3

*<http://finance.qq.com/cross/20150905/P2POa285.html>



据美国博彩协会的报告，目前全球有85个国家在线博彩合法。截至 2002 年，其全球产值已达 9,000 多亿美元，成为世界第四大产业。截至2010年6月30日，全球共有665家公司运营的2679个在线博彩网站，提供的项目包括扑克、竞彩、福彩等。2010年全球在线博彩收入接近300亿美元。目前，线上博彩游戏行业的发展趋势非常可观全球市场规模近五十亿美元，以威廉希尔、立博为代表的现代博彩始祖年收入突破百亿，而亚洲的皇冠、澳彩也开始呈现增长趋势。具体到传统博彩业大国，其行业具体形态也在悄然进行线上博彩崛起的变革。

公开透明的游戏机制是博彩行业的痛点之一，区块链技术不可篡改和匿名性以及可溯源等特性将彻底解决这一难题。

CoinFuns随机数发生器可源源不断的为全球各类游戏提供可信赖的结果。



05

ICO计划

ICO map out



5.1 ICO代币发行细则

cfs代币

由CoinFuns币趣推行的代币 简称 “CFS” ，发行总量恒定为30亿，且永不增发。
CFS币是基于以太坊Ethereum发行的去中心化区块链数字资产，它是基于以太坊区块链的ERC 20标准代币。



5.1.1发行代币分配方案

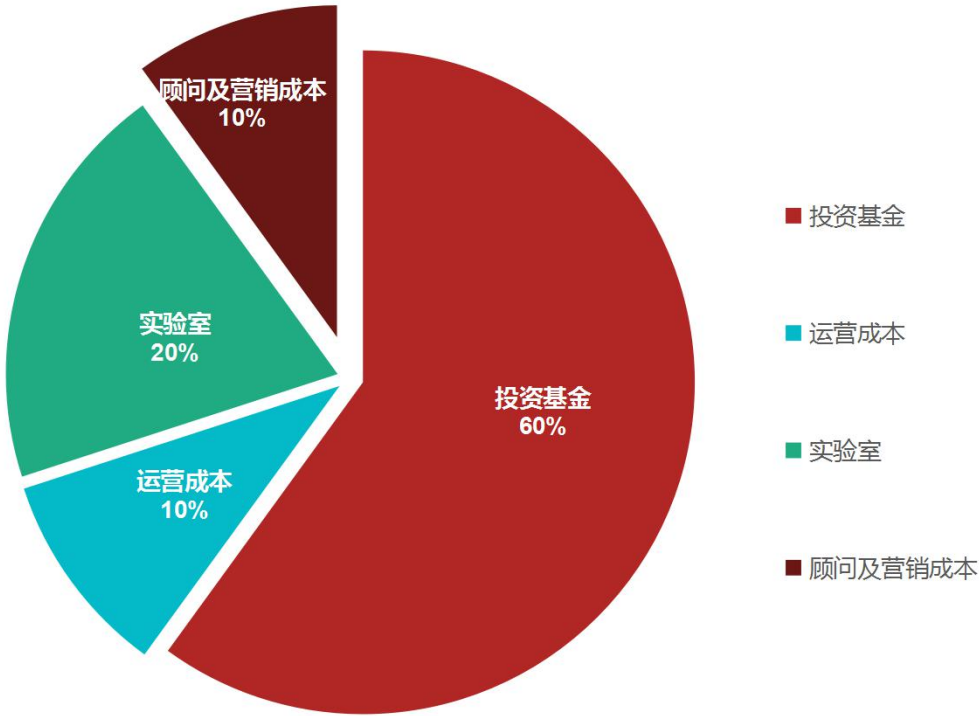
比例	分配方案	备注说明
40%	Pre-ICO(800BTC)	用于成立CoinFuns币趣实验室，投资孵化项目
	ICO(1200BTC)	
30%	团队运营	为团队发展保留未来开发运营支出分三年解冻
15%	基金	成立CoinFuns币趣基金会
15%	推广	用于项目上线后整体的推广与宣传

5.1.2资金运作分配方案

比例	分配方案	备注说明
60%	投资基金	用来用于支持本项目的整体运营投资孵化，以及与相关游戏公司的推广与发行和法律财务审计等费用。搭建区块链平台，游戏资产代币交易系统。
10%	运营成本	用于开发团队支持
20%	实验室	孵化器，多币种企业钱包以及游戏系统公平验证系统,CoinFuns Market。
10%	顾问及营销成本	

发行计划

项目	公募第一期	公募第二期	公募第三期
北京时间	2017-8-15 0:00起 2017-8-20 0:00止	2017-8-21 0:00起 2017-8-25 0:00止	2017-8-26 0:00 起 2017-8-30 0:00 止
1BTC	480000	450000	420000
1ETH	36000	34000	32000



5.2代币用途及回报

项目盈利的50%用来回购代币并锁定，直至回购到总发行量的50%

5.2.1升值

5.2.2权益

所有由CoinFuns 币趣发起的ICO项目可以用代币直接进行投资，并有优先投资权和早期折扣优惠。

5.2.3游戏特权

用CoinFuns 币趣代币可以直接消费或享有游戏内定的特权。



06

关于我们

About us

CoinFuns(币趣)创始成员拥有多年游戏行业的从业经验，了解国内游戏市场，运营及产品现状，创始人团队拥有的一线游戏厂商资源，同时币趣团队本身又兼具多年区块链投资经验，币趣拥有最直接有效的结合国内游戏市场与区块链技术，打造以优质内容创新为主体的颠覆性游戏发布平台。



丁浩 创始人CEO

互联网连续创业者，亚洲区块链协会（DACA）创始会员。2005年创业进入网络游戏行业，创立独立游戏公司曾为腾讯联众等众多游戏平台提供定制游戏产品，12年接触比特币开始显卡挖矿，作为圈内知名老人，参与过几乎所有比特币产业链的相关项目，是币圈社区发展的见证者也是活跃成员，15年创建了知名的区块链游戏项目，并在元宝网发起众筹，给当初投资人在一年内创造超过十几倍的回报，是真正为数不多对区块链和游戏结合有深刻体会的专业人士。



王雷 首席技术官CTO

12年游戏开发经验，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CoinFuns的技术团队建立了坚实的技术根基，也为实现CoinFuns的战略构想提供充分的技术保障。



隋熙 联合创始人

资深游戏制作人 “北京蜂芒游戏” CEO、创始人，曾任“北京呈天游”制作人、美术总监、主美，创业萌芽期加盟，享有弃权，历经企业兴衰，分别在人、财、物、事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《诛仙OL》、《醉江湖OL》手游，其中《诛仙OL》2009年上线，首月破200万流水，峰值有3000万流水，持续营收8年之久。

开创北京蜂芒游戏，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，如今已经成绩稳定在畅销榜20名内，在玩家群体中与手游业内受到一致好评。



李超 联合创始人

国内著名三大比特币交易所OKcoin 初创成员，参与了OKcoin交易所早期运营的制定和风控的整体管控，熟悉产品及技术及大型互联网公司构架，具有丰富的经验积累，思维敏捷，执行能力很强。在OKCoin工作期间接待了许多币圈经验丰富的优秀人士并且见证了币圈的完整的牛熊转换过程，也是坚定的比特币信仰者，对币圈社区文化有着深刻的理解和认识。



张艾 联合创始人

中科院心理学研究生，国内某知名期货交易所交易核心设计者，2015年涉及数字货币行业，目前涉及数字货币行业多个领域。



七、知名天使投资人

薛蛮子

本名薛必群，中国著名天使投资人，被称为“中国第一天使投资人” UT斯达康创始人之一，曾担任中国电子商务网8848董事长、中华学习网董事长等职务，他投资过的项目包括知名PCPOP网、李想的汽车之家、方三文的雪球财经以及杜子健的华艺百创等公司。同时也是蔡文胜的天使投资人，14年成为瑞波币早期投资人。

08

顾问及 投资人团队

adviser Investor



郭宏才

比特币天使投资人
以太坊初创公司天使投资人
区块链领域活跃的参与人士



赵东

Dcash创始人，中国最大的数字资
产场外交易商



潘国力

币富网创始人



Ramble

北美区块链协会主席，贵阳区块链
金融监管沙盒总架构师，贵阳区块
链金融孵化器董事长。swiftcoin创
始人



杜九一

著名数字资产场外交易商
人人比特创始人
知名新浪微博财经博主



张杨

原比特币交易网 (BtcTrabe) 市场
副总裁、聚币网联合创始人、币多
宝创始人、



飞熊

邻萌宝创始人 CEO，兼Xstar.io 交
易所 (在建) CEO，SFARDS创始
人，区块链行业天使投资者。



达莉(大师姐)

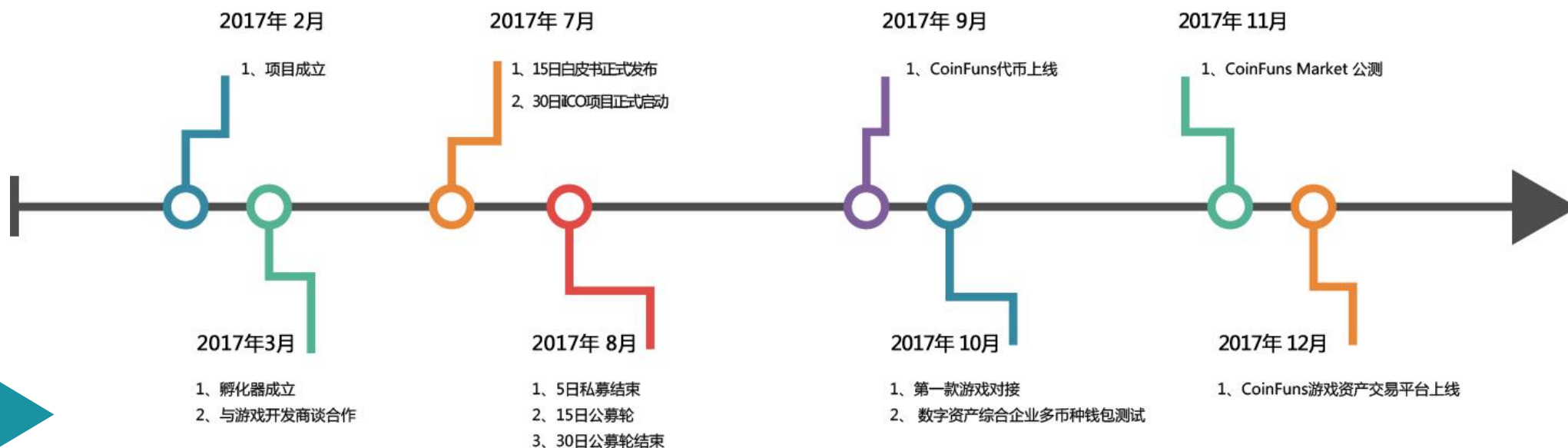
上海玖链科技合伙人
区块链行业天使投资者



林嘉鹏

sosobtc 创始人
连接资本创始人

09 项目进度时间轴



十、风险提示及免责声明

免责声明

该文档只用于传递信息，不构成任何买卖CoinFuns(币趣)股份或证券的相关意见和邀请购买产品的行为，更不具备任何形式上的合约或承诺。

CoinFuns(币趣)明确表示，投资者一旦投资即表示了解并接受产品的相关风险，并愿意承担相关的一切后果。

CoinFuns(币趣)明确表示不承担任何参加币趣项目造成的损失。

风险提示

竞争

我们知道区块链领域有着许多团队正在计划并着手开发各类区块链应用，竞争是残酷的，但在这个时代，任何好的概念，创业公司，甚至是成熟的公司都会面临这种竞争的风险。对我们来讲，这些竞争都是向前发展的不竭动力。





summary

11



十一、总结

未来的数年，众筹金融、资产证券化、数字资产交易是科技金融领域最重要的三大应用方向，游戏与区块链技术的结合是目前游戏产业发展的重要发展方向，CoinFuns(币趣) 通过区块链技术特性弥补了当前传统游戏的公平性游戏资产流通不便等弊端，为玩家和投资者打造一套投资+玩家+推广者全新生态社区生态。

就实力而言，我们拥有专业的团队，团队的每个成员都拥有相关行业的丰富经验，致力于区块链资产的长期可持续发展，投资者都将团队的经验作为核心考量标准，而我们CoinFuns币趣是无数优秀人的选择。我们期待通过平台进行ICO众筹和强大的社区运营，打破传统游戏市场藩篱，重构游戏产业结构。诚挚的邀请您加入我们的ICO成为我们的一员，共享这个时代最高效的投资回报。



CoinFuns

THANKS