



EOSABC

EOSABC 白皮書

——用區塊鏈顛覆競猜遊戲

概要

EOSABC 是一個基於 EOS 公鏈的競猜遊戲平臺。EOSABC 結合了區塊鏈公開透明和不可篡改的特點，提升競猜遊戲行業的透明度和公平性，保障每一位用戶的資金安全和用戶體驗，真正做到公平公正，以用戶為核心。

平臺代幣（EOSABC）的持有人可以從平臺的遊戲中獲得分紅，共享平臺的長期發展紅利。

目錄

1. 行業介紹	1
2. 傳統平臺存在的問題	2
2.1 傳統競猜平臺經營公信力難以保障	2
2.2 傳統競猜平臺難以杜絕作弊行為	2
3. EOSABC 平臺	2
3.1 為什麼選擇 EOS	3
3.2 公平的遊戲設計	3
3.3 豐富的遊戲品類	4
4. 路線規劃	5
5. 平臺幣發行方案	6
5.1 EOSABC 代幣總量	6
5.2 代幣分配	6
5.3 挖礦獎勵規則	7
5.4 邀請獎勵規則	8
5.5 VIP 獎勵規則	8
5.6 收益分配	9
6. 聯繫我們	11

1. 行業介紹

競猜在全球範圍內市場廣泛，根據英國競猜獨立仲裁委員會（IBAS）的統計顯示，2002 年韓日世界盃半決賽之前，全球競猜公司的投注額就已經接近 200 億美元，2014 年巴西世界盃競猜總額則突破 2200 億美元，足足增長了 10 倍有餘。近年來世界各國對線上競猜合法化態度均有不同程度的轉變，目前全球已有超過 100 個國家及地區宣佈競猜行業合法，並且越來越多的國家在積極推進其合法化。2017 年全球合法競猜業市場規模將高達 5360 億美元，創造稅收超 370 億美元，資料表明競猜領域是一個規模達到千億美元級的市場。

遊戲行業過去 20 年作為一個朝陽行業保持了高速增長。據統計，截止 2017 年年底，全球遊戲用戶達 7.8 億，其中手遊用戶 5.5 億，頁遊用戶 2.6 億，端遊用戶 1.6 億。整個市場規模達到 2500 億美元，其中手游 1161 億美元，端游 849 億美元，頁游 480 億美元。預計到 2025 年，全球遊戲用戶將達到 10.9 億，遊戲行業市場規模達到 3350 億美元。

2. 傳統平臺存在的問題

2.1 傳統競猜平臺經營公信力難以保障

當前市面上互聯網競猜平臺採用的均是中心化的商業模式——由機構或某個公司運營，這意味著不論是參與競猜或者加入遊戲的使用者都需要將自己的資產交由中心化平臺託管。然而，許多互聯網平臺的資質和信譽狀況令人擔憂，存在暗箱操作、平臺詐騙、非實名認證和資訊不安全等問題，使用戶承擔極大的潛在風險。一旦出現經營不善，監守自盜等原因結束運營，將導致用戶辛苦積累的資產付之東流。

2.2 傳統競猜平臺難以杜絕作弊行為

競猜平臺和遊戲經營到一定階段，總有別有用心的人為攫取利益使用層出不窮的作弊手段（如外掛，利用漏洞等），破壞公平性和平衡性，極大地損害了用戶利益，問題嚴重者將導致用戶不再信任和使用該平臺，帶來極大的負面影響，讓用戶大量流失，平臺經營狀況開始走下坡路，最終無法繼續運營。

3. EOSABC 平臺

EOSABC 是一個專注於 EOS 生態的競猜遊戲平臺，為平臺用戶提供了多種製作精良，有趣好玩的競猜遊戲。EOSABC 開發團隊擁有豐富的線上競猜遊戲經驗，同時與多個 EOS 生態和遊戲開發商合作引進新遊戲，目標是成為使用體驗最好和

品類最多的 EOS 競猜遊戲平臺。

3.1 為什麼選擇 EOS

EOS 具有高速和低延遲，更快和更安全的特點，有利於區塊鏈的普及。EOS 自從主網上線後僅過去 4 個多月，就已經迎來了 EOS dApp 生態的第一次爆發。據統計，從 8 月 10 日開始到 10 月 30 日，EOS 生態有 123 個 dApp 上線，總計流水超過 2.2 億 EOS。截止到 2018 年 11 月，EOS 已經有超過 50 萬的錢包用戶，而且數量還在高速增長中。

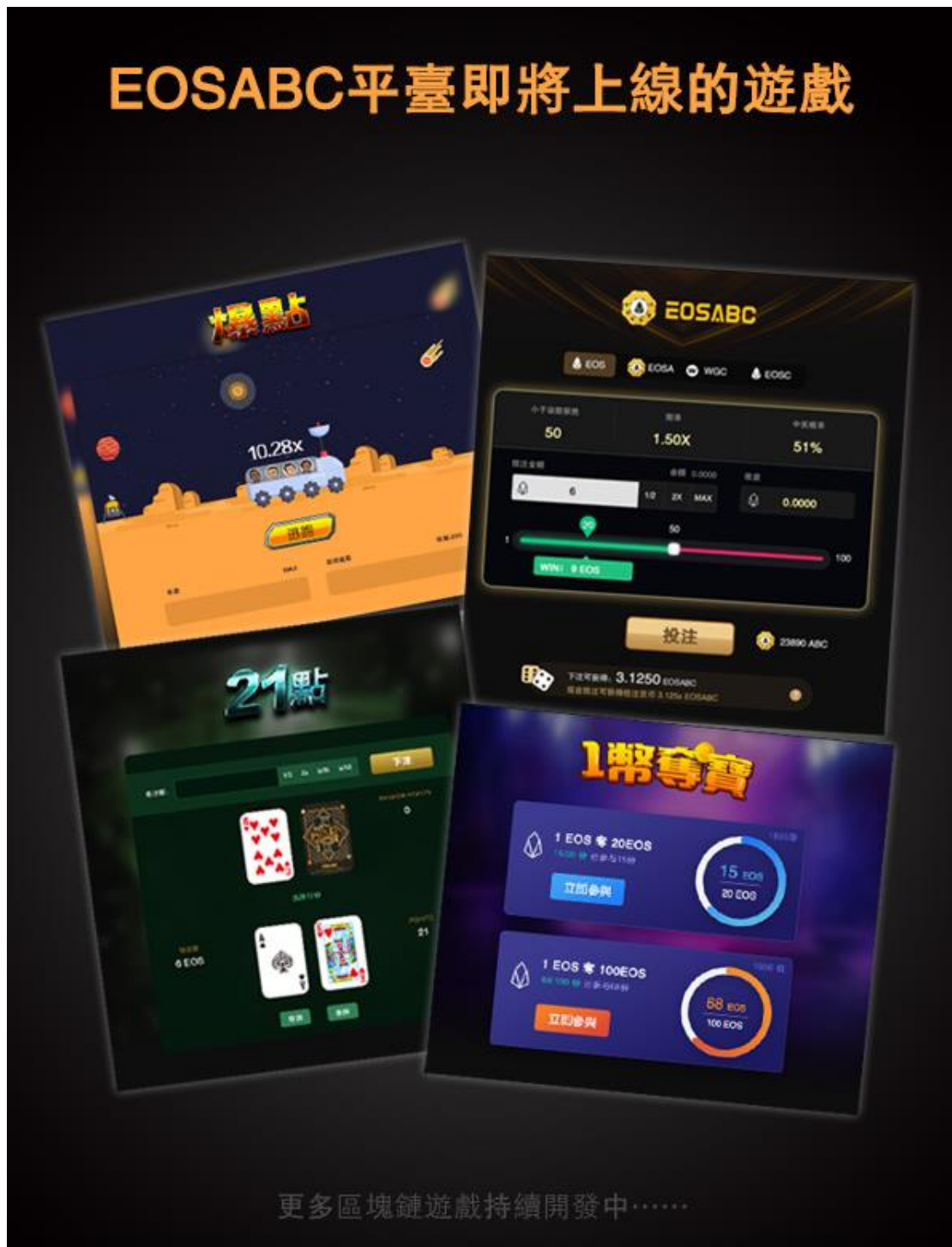
隨著 dApp 的發展，用戶數量也在增加。EOS 的高性能優勢、安全性和易用性是我們做出在 EOS 鏈上開發的重要原因。我們也相信，EOS 未來的前景光明，會有大量的用戶和遊戲生態在其鏈上開花結果，而 EOSABC 也會是 EOS 生態的重要組成部分。

3.2 公平的遊戲設計

EOSABC 平臺堅持用區塊鏈技術保障遊戲的公平性和保護參與者的權益。遊戲的競猜玩法應用 EOS 區塊鏈技術，使競猜的結果公平，用戶可在鏈上查詢結果資訊。完美杜絕競猜遊戲用戶所厭惡的競猜遊戲平臺暗箱操作和作弊行為。同時使用者所有的交易記錄都會記錄在鏈上，每個人都可以審核記錄，平臺提供透明的財務運營狀況，同時也提高了使用者的交易和提現體驗。

3.3 豐富的遊戲品類

EOSABC 已經上線 Dice 遊戲, 12 月底將會上線多款新遊戲。現已對接 EOS 錢包生態和開發商, 將會陸續上線大批的高關注、高樂趣、高品質的 EOS 競猜遊戲。



4. 路線規劃

2018Q4

- 發佈EOSABC平臺
- EOSABC持有者質押分紅上線
- 溝通聯繫交易所上線
- 排行榜獎勵上線

2019Q2

- 繼續開發多款新遊戲
- 溝通多家交易所，爭取在多家交易所上市
- 重點開拓國際市場，擴大國際玩家數量
- 超級夥伴數量在全球範圍達到30

2019Q1

- EOSABC競價銷毀上線
- 正式上線交易所
- 推出EOSABC錢包
- 上線多款EOS遊戲
- 發佈開發者計畫和超級夥伴計畫

2019Q3

- 開發多款新遊戲，豐富遊戲品類
- 全球超級夥伴數量達到100
- 引入傳統資本和傳統遊戲平臺，搭建遊戲大生態

2018 年第四季度：

- 發佈 EOSABC 平臺
- EOSABC 持有者質押分紅上線
- 溝通聯繫交易所上線
- 排行榜獎勵上線

2019 年第一季度：

- EOSABC 競價銷毀上線
- 正式上線交易所
- 推出 EOSABC 錢包
- 上線多款 EOS 遊戲
- 發佈開發者計畫和超級夥伴計畫

2019 年第二季度：

- 繼續開發多款新遊戲
- 溝通多家交易所，爭取在多家交易所上市
- 重點開拓國際市場，擴大國際玩家數量
- 超級夥伴數量在全球範圍達到 30

2019 年第三季度：

- 開發多款新遊戲，豐富遊戲品類
- 全球超級夥伴數量達到 100
- 引入傳統資本和傳統遊戲平臺，搭建遊戲大生態

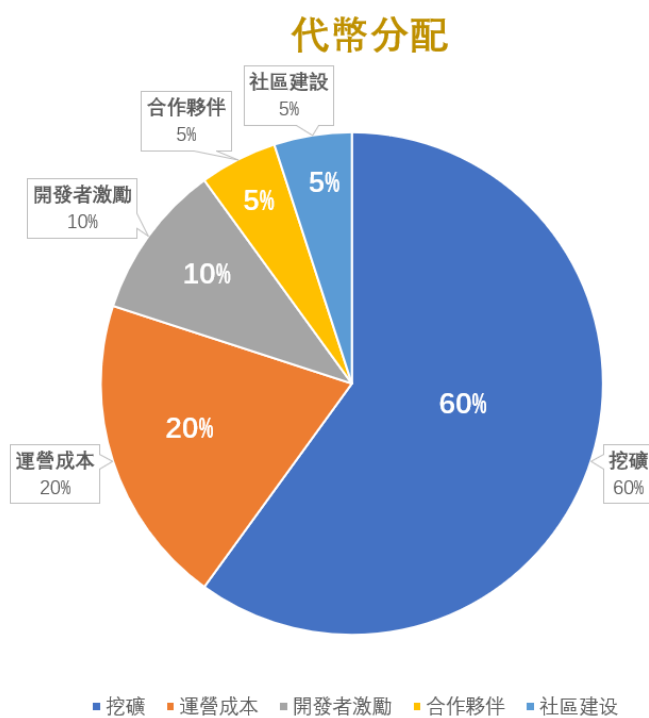
5. 平臺幣發行方案

EOSABC 為 EOSABC 平臺的平臺幣，持有人可以從 EOSABC 平臺的遊戲中獲得分紅，共享平臺的長期發展紅利。

5.1 EOSABC 代幣總量

5,000,000,000 (50 億)

5.2 代幣分配



挖礦	運營成本	開發者激勵	社區建設	合作夥伴
60%	20%	10%	5%	5%

代幣分配	
挖礦 (60%)	總代幣的 60%將會通過挖礦釋放, 用戶通過參與遊戲等行為挖掘得到 EOSABC 代幣。
開發者激勵 (10%)	此部分用於對開發者的激勵, 促成開發團隊和外部開發者對平臺的發展和用戶體驗改進持續做出貢獻。平臺會在 2019 年 Q1 發展開發者計畫, 對平臺開發做出貢獻的內外部開發者, 進行激勵。
運營成本 (20%)	此部分用於開發團隊與運營團隊在 EOSABC 發展過程中提供了人力、物力、資源、技術等成本。此部分代幣將會和挖礦部分等比釋放。
社區建設 (5%)	此部分預留 EOSABC 將會用於目標行業部署及社區建設, 提升用戶基數, 加快市場拓展的進程。
合作夥伴 (5%)	這部分用於積極聯繫各大媒體和機構促成合作, EOSABC 會在 2019 年 Q1 超級合作夥伴計畫, 該部分代幣也會用於超級合作夥伴激勵。

5.3 挖礦獎勵規則

挖礦獎勵

平臺 60%的 EOSABC 代幣由競猜遊戲挖礦產生, 初始每投注 1EOS 可以獲得 100 EOSABC。每釋放挖礦剩餘部分的一定比例, 挖礦獎勵減半。第一期挖礦釋放百分比為 10%, 第二次為剩餘部分 8%, 從第三期開始為 5%。

挖礦釋放

發行總量	挖礦百分比	挖礦總量	初始獎勵/1EOS	減半釋放比
50 億	60%	30 億	100	10%-5%

挖礦期數	百分比	挖礦量	EOSABC 獎勵數
1	10%	300,000,000	100
2	8%	216,000,000	50
3	5%	124,200,000	25
4	5%	117,990,000	12.5
5	5%	112,090,500	6.25
...	5%

運營代幣解鎖規則

團隊運營部分的代幣會隨著挖礦同步釋放，以 60:20（即 3:1）比例同步釋放，每挖出 3 個 EOSABC，團隊同步獲得 1 個 EOSABC。

5.4 邀請獎勵規則

邀請好友參加遊戲，好友通過邀請註冊，玩家可以獲得被推薦人下注的 0.2% 作為邀請獎勵。

5.5 VIP 獎勵規則

對於忠誠的活躍用戶，平臺設計了 VIP 獎勵。當用戶累積投注的 EOS 達到一定的門檻，將自動升級為 EOSABC 的 VIP 用戶。VIP 用戶使用 EOS 在 EOSABC 平臺投注時，將會獲得平臺的額外獎勵。VIP 等級越高，獎勵越多。

5.6 收益分配

EOSABC 平臺將會拿出利潤的 80%與 EOSABC 持有者分享，共享發展紅利。分紅分配分為質押分紅、排行榜獎勵與競拍銷毀三種，詳細的分配方式如下：

質押分紅

EOSABC 平臺會將平臺利潤的 60% 對 EOSABC 持有者進行分紅，持有者只需持有 EOSABC 並進行質押，便可獲得平臺的動態利潤分紅。按週期每天將平臺分紅平均分配給質押的 EOSABC。

排行榜獎勵

EOSABC 平臺將平臺利潤的 10%獎勵予活躍玩家，規定時間內 EOSABC 平臺排行榜前 15 名的玩家將獲得發放獎勵，最小為 0.0001EOS。第一名獎勵為該部分利潤的 50%，此後的每一名次都比前一名次收到的獎勵減半，最小獎勵是 0.0001EOS。（如遇到在結算時間點時兩名玩家的投注額相同，則以當日先進行遊戲的玩家為準，另一玩家名次順延）。

競拍銷毀

EOSABC 平臺將平臺利潤的 10% 進行競價拍賣，玩家可以使用 EOSABC 進行競價，規定時間內無出新價，最後競價玩家可以領走獎池中的 EOS，回收的 EOSABC 代幣將進行永久銷毀。

- (1) 獎池 EOS 中金額=平臺利潤 10% ；
- (2) 加價幅度：+20%；

(3) 競價時間：滾動 5 分鐘；

(4) 最後出價者競拍成功後，得到獎池中的 EOS，出價的 EOSABC 代幣 100%銷毀。

(注：考慮到長期以來競拍參與人數極其稀少且在 EOSABC 上線交易所後已有定價。我們決定於 2019 年 3 月 16 日關閉平臺競拍板塊，原競拍板塊佔有的平臺利潤的 10% 將合併到排行榜獎勵，排行榜獎勵將從平臺的利潤的 10%變為平臺利潤的 20%。)

6. 聯繫我們

隨著 EOS 生態的 dApp 和用戶數量不斷的提升, EOS 生態的價值也在不斷增長。

EOS 的前景是光明的, EOS 生態的未來必定會百花齊放。我們相信在我們的 EOS 開發者、全球的超級夥伴、以及不斷成長的用戶群共同的努力下, EOSABC 平臺能成為 EOS 生態的重要組成部分。

歡迎大家加入我們的社群, 有什麼問題和建議都可以與我們溝通, 聯繫方式如下:

- Telegram 群組: @EOSABC
- 聯繫郵箱: support@eosabc.io