



合約開獎 無法篡改 可驗證

《DappSpinach》 白皮書

1.0 版

用區塊鏈顛覆競猜

<https://dappspinach.io>

目录

概要.....	3
1 行業介紹.....	4
2 專案背景.....	4
3. 傳統平臺存在的問題.....	4
3.1 傳統競猜平臺的經營公信力難以保障.....	4
3.2 傳統競猜平臺難以杜絕作弊行為.....	5
4. Spinach 簡介.....	5
4.1 關於 Spinach.....	5
4.1.1 領先的遊戲優勢.....	5
4.1.2 豐富的遊戲種類.....	5
4.1.3 多樣的遊戲玩法.....	5
4.1.4 強大的基礎功能.....	5
4.2 為什麼選擇 EOS.....	5
4.3 Spinach 的價值觀.....	6
4.4 Spinach 的特色.....	6
4.5 Spinach 的實現路徑.....	6
5. 發展規劃.....	7
2018 年第三季度.....	7
2018 年第四季度:	7
2019 年第一季度:	7
2019 年第二季度:	7
2019 年第三季度:	8
2019 年第四季度:	8
2020 年第一季度:	8
6. 平臺 token 發行方案	8
6.1 GA 代幣發行總量	8
6.2 通證分配方試.....	8
6.3 挖礦獎勵規則	9
6.4 邀請獎勵規則	11
7. VIP 獎勵規則.....	10
8. 關於 我們.....	10
9. 總結.....	10
10. 免責聲明.....	11
10.1 風險提示.....	11
10.2 特別聲明.....	11

概要

Spinach 一個基於 EOS 公鏈的競猜遊戲平臺。Spinach 結合了區塊鏈，一個基於無需信任基礎的區塊鏈技術，一切透明的區塊鏈，基於智慧合約，遊戲中發生的一切都是完全公開的。可被證明的公平，完全隨機的結果。可以驗證每次投擲都是無人操縱的，不可篡改的。Spinach 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。

Spinach 開發團隊 Poseidon5 擁有專業的技術人員，經驗豐富的競猜遊戲策劃，為平臺用戶提供了多種製作精良，有趣好玩的競猜遊戲。針對玩體驗打造 EOS 首個真人 3D 1: 1 競猜遊戲氛圍。目標是成為用戶體驗最好和品類最多的區塊鏈競猜遊戲平臺。

Spinach 平臺彙集百家樂、龍虎鬥，分分彩，水果機，德州、骰子，紅包等各種創新式趣味遊戲，旨在打造一個完整自治財富共用的 DApp 生態圈。

1 行業介紹

區塊鏈技術的公正透明不可篡改等特性，為線上競猜帶了新的生機。競猜行業是一個巨大的歷史悠久的全球性產業，它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，其中手遊 1161 億美元，端遊 849 億美元，頁遊 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。

伴隨著遊戲行業沸騰的還有競猜產業，隨著互聯網的發展興起和影響力，競猜用戶數量正以每年成倍的大規模增長，區塊鏈競猜遊戲也將佔領市場高地。

2 專案背景

2018 年，區塊鏈行業百花齊放！遊戲行業過去 20 年作為一個朝陽行業保持了高速增長。整個行業目前遊戲用戶共 5.8 億，整個市場規模 2500 億元。而隨著區塊鏈技術的繼續發展，區塊鏈給遊戲行業賦予了新的高價值市場機會。

在全球範圍內，區塊鏈的用戶數已經達到 3000 萬，而區塊鏈遊戲在 2017 年末開始出現，並在 2018 年初雨後春筍般的湧現，這裡將是一個全球化的新市場，有著優質的用戶群，給遊戲廠商一次新的公平起點的機會。資料顯示，全球競技遊戲行業在 2018 年市值就已經達到了數萬億的規模。競技市場擁泵眾多，僅在中國每年就有大約 4 萬億人次參與線上線下的競技，可見競技行業市場無比巨大。從發行各類通證，到跳開通證進入完全的區塊鏈應用時代，2018 年，數位貨幣泡沫破裂，但是利用區塊鏈技術打造的手機軟體 DAPP，卻進入了全面爆發階段，2018 全年總資金流入量高達 500 億，預計 2019 年突破 2000 億。這其中，競技類 DAPP，3 天就有高達 80 億入金量。預計到 2023 年，數位元元資產交易規模將超萬億。區塊鏈遊戲之火，越燒越旺，但基於區塊鏈技術的 DAPP 尚處於繃襪之中，目前還沒有大規模實際應用價值的 DAPP 出現。未來，DAPP 就是一種正待開發的金礦！區塊鏈遊戲無可限量！

隨著區塊鏈技術的發展，智慧合約的實現更讓區塊鏈擁有可編里程碑動態決定結果的計算能力，公有鏈成為一個正式的分散式信任仲介。2018 年，Spinach 一個基於 EOS 公鏈的競猜遊戲平臺，應運而生。打造出全球首款區塊鏈真人 3D 競猜遊戲。

3. 傳統平臺存在的問題

3.1 傳統競猜平臺的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。

3.2 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獲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。

4. Spinach 簡介

4.1 關於 Spinach

4.1.1 領先的遊戲優勢

Spinach 是一個去中心化、可信任、智慧遊戲競技平臺！結合區塊鏈技術，遊戲中的各系統設置使用智慧合約技術開發，玩家的投注資料存儲在區塊鏈上，不會消失。

強安全保護，基於區塊鏈技術，玩家的資訊和鏈上資產都存儲在區塊鏈上，保證了玩家私人資料、資產不會被洩露或被盜用。

資料可信任，遊戲運營方無法隨意篡改和刪除玩家遊戲資料，使得玩家遊戲資料透明化，可信任化。

打破孤島經濟，使用數字資產作為遊戲的結算方式，極大降低玩家的交易手續費，同時玩家的數字資產基於區塊鏈可全球化流通，不再局限於遊戲，不會形成孤島經濟。

智慧遊戲，結合區塊鏈技術使用智慧合約設計遊戲架構，自動執行智慧合約，實現一運行在區塊鏈上的受智慧合約控制的區塊鏈遊戲。

4.1.2 豐富的遊戲種類

為了豐富遊戲的多樣性，**Spinach** 目前已經上線了百家樂、龍虎鬥、分分彩、水果機、德州撲克等遊戲台塊，陸續將會上線區塊鏈百人牛牛、區塊鏈血戰麻將、區塊鏈黑紅大戰、區塊鏈搶紅包等多款全趣味新遊戲。平臺現已對接 EOS 錢包生態，將會陸續上線大批的具備高關注、高趣味、高品質的區塊鏈競猜遊戲。

4.1.3 多樣的遊戲玩法

Spinach 是全球最火熱的區塊鏈遊戲平臺之一。遊戲的基本思路根據線下經典競猜在鏈上進行優化，避開傳統遊戲弊端，體驗公正競猜遊戲的無限樂趣。遊戲中，有 VIP 系統、邀請返傭系統、富豪榜，賭神榜在公開透明的在遊戲中環境爭奪獎勵。玩家可以通過自己的區塊鏈錢包登錄 **Spinach** 遊戲平臺，也可以通過註冊平臺遊戲帳號進入 **Spinach** 遊戲平臺進行體驗。

4.1.4 強大的基礎功能

Spinach 遊戲中，用戶可以線上驗證我們的雜湊開獎過程，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，保證遊戲的公平性和保護參與者的權益。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。

4.2 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 18 年 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 2019 年 5 月, EOS 已經有超過 200 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 **Spinach** 也會是 EOS 生態的重要組成部分。

4.3 Spinach 的價值觀

在設計 **Spinach** 之初, 如下核心價值觀被貫徹始終:

(1). 資料產生者 (使用者) 將會擁有對於資料的根本所有權, 互聯網應當以去中心化的形態存在。這一邏輯在互聯網誕生之初, 由 Tim Berners-Lee 博士提出, 是互聯網最初誕生的初心。

(2). 每個為 **Spinach** 生態做出貢獻的人, 都將按照規則獲得按比例的收入。價值網路的最大優勢, 在於能夠將遊戲 (區塊鏈遊戲) 與媒體網路中的一點一滴數位資產化。

(3). **Spinach** 生態的根本目的是服務於大眾, 其目標是創造出服務於全球享受內容娛樂大眾的平臺。**Spinach** 的所有參與者將會受益於 **Spinach** 生態本身的繁榮。

(4). 內容應當產生於人, 而非資本, 資本應用於獎勵人, 而非控制人。例如文創產業的核心推動力應當是對於藝術, 內容本身品質的追求, 需求應來自於內容遊戲開發中, 而非本身並不消費內容的資本家。

4.4 Spinach 的特色

Spinach 作為去中心化的內容協定, 與中心化的互聯網結構相比, 具有以下四個基本特徵:

(1) 數據自由: 自由而不受控制的上傳、存儲並傳播包括文字、圖片、音訊和視頻在內的內容;

(2) 內容賦能: 通過內容的貢獻和傳播獲得應有的數字資產收入, 經濟激勵賦能內容生態;

(3) 個人數位資產發行: 個人可以自由的通過發行數位資產, 他人則可以通過購買數位資產享受資料貢獻者不斷發展所帶來的利益與服務;

(4) 基礎設施: 分散式的數字資產則會匹配一整套完整的去中心化基礎設施, 包括分散式交易所, 自治性博弈, 預測, 遊戲系統。

4.5 Spinach 的實現路徑

對於 **Spinach** 來說, 其整個體系的實現預計將會是一個長期, 涉及 6 個步驟的龐大工程, 具體來說, 實現路徑如下:

(1). 數據自由: 一基於點對點的分散式的內容上傳、存儲和分發機制階段, **Spinach** 將建立在以 IPFS 為代表的分散式存儲技術之上, 為使用者提供一個可以完全自由且依賴的資料發佈, 存儲, 傳播平臺。

(2). 內容賦能: 一經濟激勵賦能內容生態區塊鏈技術, 將為內容產生, 分發, 傳播建立一整套充分競爭、回報公平的經濟機制, 激勵個體, 賦能內容, 從而不斷拓展系統的邊界。現有中心化的互聯網體系之下, 內容生產者絕大多數情況下通過廣告模式進行變現,

(3) 個人數位資產發行一代幣基於區塊鏈的優勢, 解決了收益衡量、紅利發放和支持者管理三大難題, 實現了從“粉絲經濟”向“粉絲金融”的重大轉變, 基於區塊鏈以平臺幣為官方代幣的自治經濟體系使得個人內容生產者在體系內的每一筆收入和支出都公開、透明且不可篡改, 通過智慧合約, 支持者們可以自動參與內容生產者的數位資產購買並按照約定自動共用紅利成長, 不需要任何協力廠商進行監督即可公正地完成全部流程。

(4)價值自由流動:一去中心化的個體專屬代幣交易當中每一個平台幣體系內的內容生產者都可以發行自己的專屬代幣,則系統必須擁有一整套完整的去中心化交易所解決方案,方能實現價值的自由流動。該平臺將面臨如下挑戰:

1. 隨著時間推移,平臺上發行的代幣種類數量驚人,交易者難以進行篩選,容易迷惑甚至被騙;

2. 單個支持者的金額很小,但總人數眾多,支持者對於平臺資金的安全性要求很高,特別是要防止駭客攻擊、交易平臺攜款潛逃等現象;

3. 不同代幣背後所代表的利益分配邏輯不盡相同,需要即時完成提示並快速交割;

4. 交易歷史需要公開透明,從而讓參與各方瞭解歷史全程,保證資訊充分,降低交易風險。現有的中心化交易所無法應對以上挑戰,特別是針對海量種類代幣的快速篩選交易以及平臺資金安全風險管控的問題,因而需要去中心化的交易平臺完成撮合交易。在去中心化交易平臺中,所有的資金並不經手中心化的交易平臺,而是始終存儲在交易上方自己的帳戶當中,不存在資金被盜取或交易平臺卷款潛逃的問題;另一方面,通過點對點的去中心化分佈式內容定址協定,交易者可以輕易而準確地在海量專屬代幣中找到自己希望投資的標的,而不會產生困惑。通過去中心化交易平臺的搭建,體系內的價值、財產權和風險可以實現自由流動交換,從而使得整個體系的經濟活力呈幾何倍數增加。

(5)流量變現:一去中心化的博弈與預測市場。全球博弈市場規模 2014 年超過 4500 億美元。平臺幣內容平臺所帶來的流量,為構建去中心化的線上博弈平臺提供了可能。開發者可以通過代幣自由搭建線上博弈平臺,提供全自治的博弈預測市場功能,真正實現流量變現。

(6)流量轉化:—2016 年,全球電子遊戲市場規模達 996 億美元,其中手機遊戲市場規模 61 億美元,占比 42%。Spinach 為構建去中心化的線上遊戲平臺提供了可能。

5. 發展規劃

2018 年第三季度:

Poseidon5 區塊鏈技術團隊在新加坡成立

2018 年第四季度:

Spinach 平臺與澳門賭城戰略合作聯合項目啟動,開闢區塊鏈遊戲生態應用。信譽良好的賭場提供商,有可驗證的記錄,執行成本低,是他們最喜歡的遊戲選擇。

2019 年第一季度:

Spinach 平臺上線鏈上百家樂,鏈上龍虎鬥,百家樂源起於法國的一種紙牌遊戲,流行於歐洲各地賭場。20 世紀由葉漢先生將 Baccarat 從美國引入澳門,並為其起了一個具有東方色彩的名字——百家樂。時至今日,百家樂是世界各地賭場中受歡迎的賭戲之一。在澳門的賭場中,百家樂賭桌的數目更是全球賭場之中最多。龍虎鬥,即以牌面大小來決定輸贏的桌牌遊戲。牌面大小不比花色,只比點數,K 為最大牌,A 為最小。鏈上百家樂,鏈上龍虎鬥開獎過程與結果都記錄的區塊鏈上,在 EOSpark, EOSX 等 EOS 瀏覽器上實時可查。Spinach 為提供這種體驗而自豪,並因此獲得忠誠回報。“可證明是公平的”概念潔誼作為一種可靠的可驗證的方法在鏈外實施,技術上排除欺騙玩家的可能性,即使它真的想欺騙玩家。這個方法被遊戲界廣泛接受,從未受到挑戰。

2019 年第二季度:

Spinach 平臺上線鏈上百家樂 2.0 版,真人 3D1:1 版百家樂,鏈上萬人水果機,鏈上分分彩。萬人水果機是一款街機遊戲,遊戲介面由 24 個方格拼接成一個正方形,每個方格中都有一個不同的水果圖形,方格下都有一個小燈。玩家使用遊戲幣選擇希望押注的目標,按下開始後,小燈開始繞著正方形中每個格子轉。當小燈停下時,如果停在玩家押注的目標上則可贏取相應的遊戲幣。分分彩是以一組自然數為投注號碼的彩票,每組投注號碼由 0-99999

組成，分為 1、2、3、4、5、6、7、8、9、0 投注、大小單雙投注，二星組選、五星通選、任選一、任選二、任選三、趣味二星、三星組選、四星組選、五星組選投注。3D 真人體驗，更真實，刺激，更多玩法。

2019 年第三季度：

Spinach 平臺上線鏈上炸金花，炸金花是流傳的一種民間紙牌遊戲，具有獨特的比牌規則。玩家以手中的三張牌比輸贏，玩家可以在自己操作時與其他最多一位玩家比牌，比牌費用等於當前單注的兩倍。當只剩兩名玩家時，無論是第幾輪都可以比牌。遊戲過程中需要考驗玩家的膽略和智慧。鏈上實時可查驗，杜絕作弊，公正更有趣。

2019 年第四季度：

Spinach 平臺上線鏈上骰寶，德州撲克。骰寶一般稱為賭大小，是一種用骰子賭博的方法。骰寶是由各閒家向莊家下注。每次下注前，莊家先把三顆骰子放在有蓋的器皿內搖晃。當各閒家下注完畢，莊家便打開器皿並派彩。德州撲克德州撲克是一種牌類遊戲，可多人參與，玩家每人發兩張底牌，桌面依次發 5 張公共牌，玩家用自己的兩張底牌和 5 張公共牌自由組合，按大小決定勝負。緊張豐富的玩法，公平公正的平臺，給用戶最好的體驗。

2020 年第一季度：

推出錢包

發佈 DappSpinach.io 平臺幣

Spinach 持幣分紅

致力於探索各種區塊鏈技術，改變它的一些連鎖遊戲。

2020 年第二季度：

正式上線交易所

上線多款 EOS 遊戲

發佈開發者計畫書和超級夥伴計畫書

繼續開發多款新遊戲

溝通多家交易所，在多家交易所上市

重點開拓國際市場，擴大國際玩家市場及影響力

2020 年第三季度：

繼續開發多款新遊戲，豐富遊戲產品種類

引入傳統資本和傳統遊戲平臺，搭建遊戲大生態

6. 平臺 token 發行方案

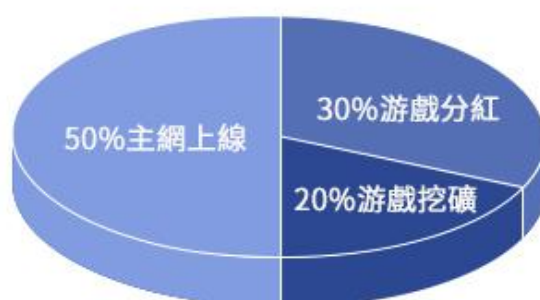
GA token（開發者基於 GA 發行代幣）為 Spinach 平臺的平臺幣，持有人可以從 Spinach 平臺的遊戲中獲得分紅，共用平臺的長期發展紅利。

6.1 GA 代幣發行總量

總共發行量 10,000,000,000（100 億）

6.2 通證分配方試

GA分配方案



- 50%主網上線
- 30%遊戲分紅
- 20%遊戲挖礦

總共發行量 100 億，50%用於主網上線，30%用於遊戲分紅，剩下的 20 億可以通過挖礦獲得。

主網上線：讓更多的開發者和社區參加者參加進來。主網上意味著專案生態發動，後續的商業行為才有意義，不會成為無本之木。比方很多的 DAPP 能夠在上面開發，不同公鏈在白皮書中描繪的誇姩願最實在開端承受用戶的查驗，怎麼讓更多的技能開發者、礦工(採用 POW 機制的專案)、coin 持有者參加進來，讓不同職業的企業和組織認可，這將會對專案的技能和運營才能帶來極大檢測網上線對幣價有較大影響，但幣價由多種要素決定

遊戲分紅：主要取決於用 GA 購買加速器的數量，加速器越多，收益越高。

級加速器，每局靜態收益+20%，MaxZ = 1080Z，加速器收益率 5%；

級加速器，每局靜態收益+50%，MaxZ = 1350Z，加速器收益率 6%；

級加速器，每局靜態收益+100%，MaxZ = 1800Z，加速器收益率 7%；

遊戲即挖礦：挖礦的方式既是玩遊戲，進入 spinach 平臺，玩專案中的任意遊戲，都能獲得一定的 GA。當然它還可以充值，在遊戲的過程中積累，亦可以在遊戲中消費，並通過消費中購買的加速器提升獲得 GA 的數量。在遊戲中，每 1000 的流水返 3 個 GA，每半年按 5%遞減挖礦速度。

6.3 挖礦獎勵規則

幣種：

1, 穩定幣 SVT，記作 U：投注，洗碼，充值提現

2, 漲跌幣 GA，記作 Z：投注，購買加速器，充值提現

靜態收益-當日

1, 用戶持有 100U 及以上；

2, 洗碼 1000U，得 3GA，每局一返（時時）；

3, 持幣 U 的數量，記作 HoldU，洗碼流水數量上限，記作 MaxWaterU = HoldU * 30（30 倍率）；

HoldU 計算規則:

新用戶 UserK 第一天首次充值轉入 100U, $\text{HoldU} = 100$;

第一天, 第一次充值後, UserK 投注洗碼, 無論輸贏, 不影響今日 HoldU;

第一天, 第一次充值後, UserK 再次充值 100U, $\text{HoldU} += 100$, 即 $\text{HoldU} = 200$;

第二天, $\text{HoldU} =$ 該用戶今天零點所持有的 U 的數量; (假定剩餘 $U=180$)

第二天, UserK 投注洗碼, 無論輸贏, 不影響今日 HoldU

第二天, UserK 再次充值 100U, 今日 $\text{HoldU} += 100$, 即 $\text{HoldU} = 280$;

4, U 的提現規則: 24H 沒有洗碼行為, 無遊戲投注, 即可提現 (T+1);

Z 的提現無要求, U 和 Z 提現都要提交到管理後臺人工審核, 審核通過才可放行;

5, 每日洗碼封頂值, 記作 $\text{MaxZ}=600Z$;

智能挖礦器

是 spinach 平臺為用戶提供的一款挖礦加速器, 可以提高用戶的挖礦速度。

分為四種型號:

微型加速器 500GA. 加速 20%

(預計總加速獲得 600GA)

小型加速器 3000GA. 加速 80%

(預計總加速獲得 5400GA)

中型加速器 10000GA. 加速 150%

(預計總加速獲得 25000GA)

大型加速器 30000GA. 加速 250%

(預計總加速獲得 105000GA)

購買大型加速器, 可享受加速器全球分紅的 40%

例如: 本周全球有 1000 人購買微型加速器, 有 1000 人購買小型加速器, 1000 人購買中型加速器, 100 人購買大型加速器, 本周購買加速器共消費了 $1000 \times 500 + 1000 \times 3000 + 1000 \times 10000 + 100 \times 30000 = 1650$ 萬 GA. 百分之二十用來全球分紅, 百分之十用來運營費用, 百分之七十銷毀。如果你是大型加速器用戶你就可以分得 1650 萬 $\times 20\% \times 40\% = 132$ 萬, 你是 100 個中的其中一個, 你就可以一次分得 13200 個 GA.

☆☆ spinach 盟主晉級之路 ☆☆

一星盟主, 小聯盟加速達到 600 分, 享有加速全器球分紅 30%。

月分紅 10 萬!

二星盟主, 小聯盟達到 3000 分, 全球加速器分紅 20%。

月分紅 30 萬!

三星盟主, 小聯盟 20000 分, 全國加速器分紅的 10%。

月分紅 50 萬!

如何完成晉級分值。

1. 小聯盟增加 1 臺微型加速器, 小聯盟加 1 分。

2. 小聯盟增加 1 臺小型加速器, 小聯盟加 6 分。

3. 小聯盟增加 1 臺中型加速器，小聯盟加 20 分。

4. 小聯盟增加 1 臺大型加速器，小聯盟增加 60 分。

分值等於小聯盟傘下大、中、小、微加速器積分值的總和。

例如：本周全球購買加速器的 1000 人購買了微型加速器，1000 人購買了小型加速器，1000 人購買了中型加速器，100 人購買了大型加速器。加速器全球收益共 1650 萬 GA。全球三星盟主 3 個。你是三星盟主就可以周分紅 10 萬 GA。GA 一個 10 元你的周分紅就是 100 萬。

用戶如何在 spinach 平臺上玩遊戲挖礦

第一步：

購買遊戲幣 SVT。充值到 spinach 遊戲平臺。(SVT:USDT=1:1。用 USDT)。

第二步：

1. 普通用戶每日任務積分 3000。

一星盟主每日任務積分十萬

二星盟主每日任務積分二十萬積分

三星盟主每日任務積分三十萬積分

2. 充值 100SVT。每日最高可打 3000 積分。

充值 1000SVT。每日最高可打 30000 積分

充值 10000SVT。每日最高可打 300000 積分。

單個普通用戶每日最高可打 30 萬積分。

3. 完成任務的用戶，可用積分兌換 GA。每 1000 積分兌換 2 個 GA。

三. 如何加速挖到 GA。

購買加速器

微型加速器 500GA。加速挖礦 20%

小型加速器 3000GA。加速挖礦 80%

中型加速器 10000GA 加速挖礦 150%

大型加速器 30000GA。加速挖礦 250%

例如：你充值 10000SVT。普通用戶最多每天打 30 萬積分，兌換 600GA。如果你購買了大型加速器，加速 250%，則 30 萬積分可以兌換 2100GA。

6.4 邀請獎勵規則

新使用者通過玩家的推薦連結（或者二維碼）進入遊戲後，玩家可以獲得新用戶有效投注額的 0.2% 投注備金的獎勵

平臺支援三級推廣獎勵，如下：

一級推薦人	0.2%
二級推薦人	0.02%
三級推薦人	0.01%

7. VIP 獎勵規則

對於忠誠的活躍使用者，平臺設計了 VIP 等級獎勵，免費參與平臺內獎勵活動。用戶有效投注流水累計越多，積分越高，VIP 等級越高，將自動升級為 Spinach 的 VIP 用戶。VIP 用戶每天均可領取獎勵，VIP 等級不同，領取的獎勵亦不同，VIP 等級越高，獲得越多！

8. 關於 我們

Spinach 平臺是整個區塊鏈行業最閃耀的名字，聯合了全球玩家同台競技，打造了天文數字般的用戶體量，帶來最具跨時代的區塊鏈競技遊戲玩法。所有遊戲開獎結果都可以追蹤溯源，保證遊戲的真實性。Spinach 是全球首個絕對公平公正公開的競猜平臺，是區塊鏈遊戲的探索者和引領者，也是整個競猜行業的導向者。隨著 DApp 和用戶數量不斷的提升，Spinach 區塊鏈生態價值也在不斷增長，未來必定會百花齊放。我們相信在我們的開發者、全球的超級夥伴、以及不斷成長的用戶群體共同的努力下，Spinach 平臺一定會成為鏈遊生態的重要組成部分。

9. 總結

Spinach 結合區塊鏈技術，開創全新的區塊鏈遊戲時代，締造區塊鏈遊戲帝國神話，創建全球最大的鏈上體育競技平臺。未來，Spinach 將打造上百萬人同時線上遊戲，利用區塊鏈技術共建區塊鏈生態的同時將逐步推動所有玩家成為股東和投資人，共同享受巨大紅利。我們堅信，Spinach 平臺無可限量！未來鏈遊將是 Spinach 的世界！

10. 免責聲明

10.1 風險提示

投資有風險，加密數字資產屬新興市場，請投資人謹慎行事且自負盈虧。Spinach 開發和運營團隊相信，在遊戲鏈的開發、維護和運營過程中存在無數風險，這其中很多都超出了 Spinach 團隊的控制。除本白皮書所述的其他內容外，每個參與者均應細讀、理解並仔細考慮之後才決定是否參與本專案。

關於 Spinach 的計畫（提供不充分諮詢）

本白皮書包含了最新的計畫，但是並不代表這是 Spinach 的最終版本，團隊將不定期進行更新與調整，團隊無義務隨時告知參與者每個計畫節點細節，包括進度與里程碑。

政策變化

在不同的國家對於 Spinach 的 Token 可能隨時被定義為虛擬商品、貨幣甚至是證券，因此可能會被國家監管或者禁止持有。

密碼學風險

目前大部分用戶使用是基於經典馮·諾依曼架構的電腦硬體系統，此類硬體不能保證 Spinach 在技術日益革新（比如量子電腦和量子計算演算法等）的情況下繼續保持“絕對”安全，新技術的使用可能會導致持有的數位資產被盜、消失、毀滅等。在盡可能符合規則情況下，Spinach 團隊會採取自我防禦、補救措施，升級底層協定應對技術革新。密碼學是日新月異的，Spinach 會盡力迎接密碼學與安全領域的變化。

10.2 特別聲明

不接收美國紐約州個人和機構的投資。

不接收恐怖主義和任何反人道主義組織的投資。



官網: <https://dapspinach.io>

聯繫郵箱: Chestnut0@protonmail.com