



# Whitepaper

Ver. 1.0.3

Nov. 2023

# Content

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Abstract 摘要 .....        | 2  |
| 1. 背景概述 .....            | 3  |
| 1.1 機會 .....             | 3  |
| 1.2 痛點 .....             | 4  |
| 1.3 核心競爭力 .....          | 4  |
| 2. Capverse 遊戲 .....     | 6  |
| 2.1 世界觀 .....            | 6  |
| 2.2 Sumer .....          | 6  |
| 2.3 戰鬥系統 .....           | 14 |
| 2.4 交易市場 .....           | 18 |
| 2.5 遊戲道具 .....           | 19 |
| 2.6 Play to Earn .....   | 22 |
| 2.7 Invite to Earn ..... | 22 |
| 3. Capverse 生態 .....     | 24 |
| 3.1 代幣與積分 .....          | 24 |
| 3.2 商業場景 .....           | 27 |
| 3.3 DAO 社區自治 .....       | 28 |
| 3.4 Sumer NFT 創世發行 ..... | 29 |
| 3.5 推廣策略 .....           | 29 |
| 4. Capverse 技術架構 .....   | 31 |
| 4.1 CAP 代幣合約架構 .....     | 31 |
| 4.2 Capverse 區塊鏈 .....   | 32 |
| 4.3 NFT 鑄造智能合約 .....     | 33 |
| 4.4 資產跨鏈工具 .....         | 33 |
| 4.5 預言機 .....            | 33 |
| 5. About Capverse .....  | 34 |
| 5.1 核心成員 .....           | 34 |
| 5.2 戰略夥伴 .....           | 36 |
| 5.3 合作品牌 .....           | 36 |
| 5.4 行動路線圖 .....          | 37 |
| 5.5 風險提醒與免責聲明 .....      | 37 |

# Abstract 摘要

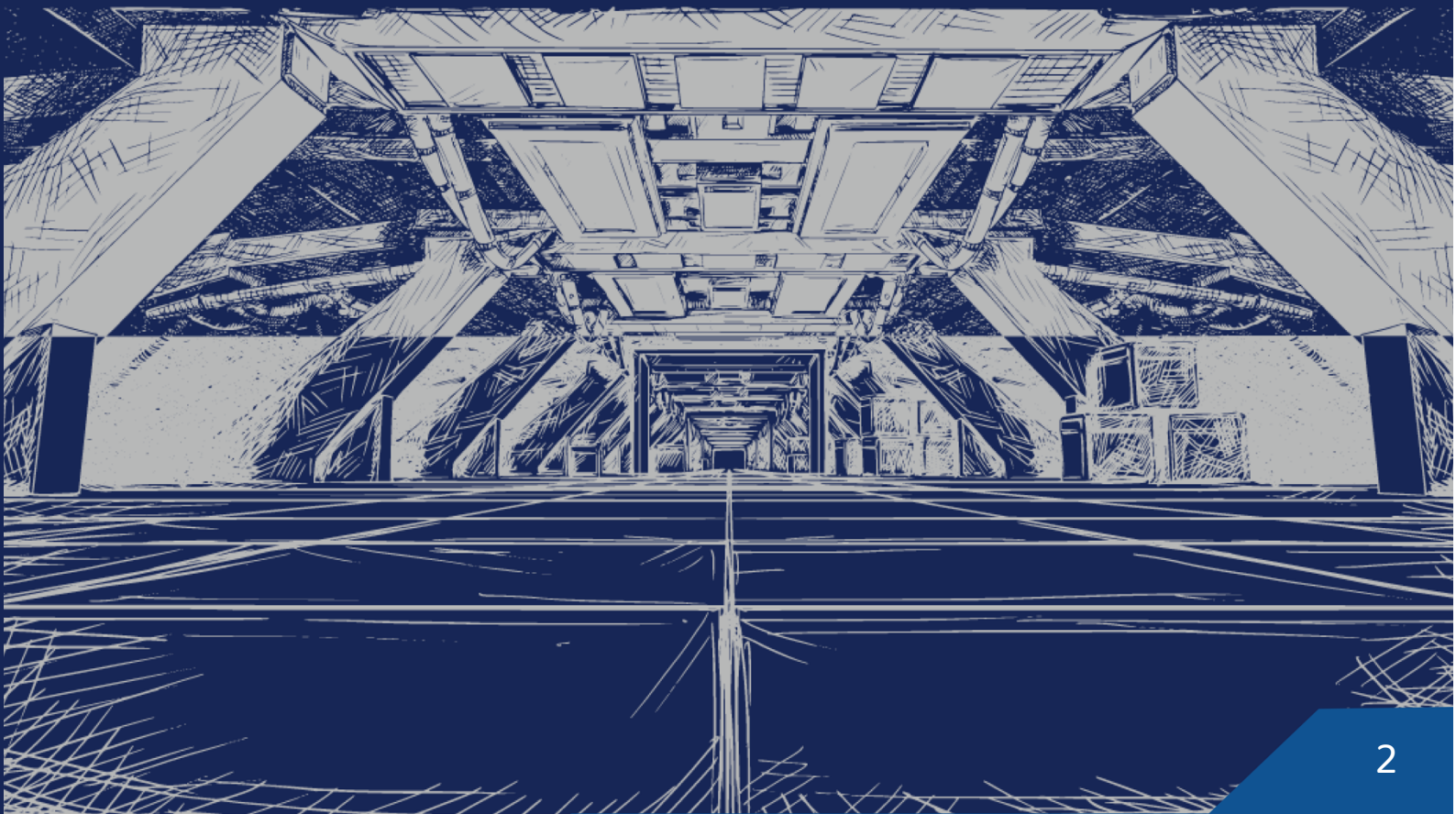
Capverse 是一款星級文明背景下的數字寵物養成對戰類手機遊戲，玩家們可以在遊戲中進行寵物(Sumer)對戰，可以召喚新的 Sumer，也可以在市場發起遊戲資產交易。

與傳統手遊、鏈遊不同的是，Capverse 相容了 Web2 流量與 Web3 發行方式，一方面支持玩家使用郵箱註冊、登錄遊戲，降低 30 億傳統遊戲玩家進場門檻；另一方面，借助區塊鏈技術和 NFT，使遊戲資產完全為玩家私人所有、並擁有獨立於遊戲平臺的真正價值。

Capverse 獨創性的將「Play-to-earn」與「Invite-to-earn」相結合，任何人都可以通過熟練掌握遊戲玩法和對遊戲世界做出貢獻的方式來獲得代幣與積分獎勵。Capverse 還將提供豐富的社交互動和團隊協作功能，讓玩家一起冒險，並創造更多的收益機會。

Capverse 計畫在未來推出 DAO 社區治理計畫，遊戲玩家通過區塊鏈投票參與遊戲運營決策。

為實現這一目標，Capverse 將建立一套簡單、能安全與傳統法幣支付體系互聯的遊戲經濟系統，使玩家能夠不受地域限制地在全球範圍內轉移、管理自己的數字資產。它將由三部分組成：a) 治理代幣\$CAP；b) 獎勵積分 LAND；c) 功能積分 SUM。



# 1. 背景概述

## 1.1 機會

### ✧ 香港合規化政策背景

2023年6月1日，香港證監會（SFC）《適用於虛擬資產交易平臺營運者的指引》正式生效，標誌著在合規化的背景下，區塊鏈相關產業將蓬勃發展，這也或許能夠釋放鏈遊真正的潛力。

### ✧ 高增長 Web3.0 遊戲賽道

Web3.0 遊戲打破了傳統遊戲行業的壁壘，為玩家帶來更豐富的遊戲體驗和更大的自主權，借助區塊鏈和加密貨幣技術，遊戲中的虛擬物品和資產可以被永久化、真正地擁有和交易。

2022 年全球區塊鏈遊戲市場的營收規模為 46 億美元，預計到 2027 年將以年複合增長率 70.3% 增至 657 億美元。隨著 NFT 技術的逐漸成熟，遊戲中的虛擬物品和資產將更加具有價值和意義，也將吸引更多的玩家和投資者參與進來，推動市場規模進一步擴大。

### ✧ 相關技術發展至奇點

近年來，我們目睹了諸如區塊鏈、VR、AR 和 AI 等技術的快速發展。它們不僅已經達到了爆炸性增長的臨界點，而且還具備支持更成熟的 Web3.0 遊戲的能力。

區塊鏈和 Web3.0 概念的快速普及和普及程度的提高，使得用戶教育成本降低。預計在不久的將來，這些技術將繼續取得更大的進展，並在各個行業和領域中得到更具創新性的應用。

### ✧ 全球通脹背景下的“玩賺”需求

在全球通貨膨脹的大環境下，加密領域成為資產保值、增值新路徑，區塊鏈技術為遊戲產業帶來了新的商業模式。玩賺遊戲提供了一種相對低成本的方式來獲得娛樂和社交體驗，同時也使得玩家們可以賺取虛擬貨幣或 NFT 等遊戲資產，並通過在市場上進行交易，獲得直接收益。



## 1.2 痛點

### ✧ 優質專案稀缺、真偽難辨

在區塊鏈領域，由於專案多樣性、技術複雜性和監管不完善，很難鑒別專案的真偽和品質，同時騙局和欺詐行為也時有發生。

### ✧ 無價值 NFT 氾濫

NFT 是一種非常熱門的數字資產形式，它們被視為可以證明數字內容獨特性的工具，但隨著 NFT 專案大量發行，低成本打造 NFT、抄襲、剽竊 NFT 的專案不斷出現，大量無價值的 NFT 充斥市場，劣幣驅逐良幣。

### ✧ 玩賺遊戲的“死亡螺旋”

由於遊戲內經濟模型設計不合理，玩家無法獲得足夠的收益或者遊戲內經濟模型的通貨膨脹導致遊戲內經濟體系崩潰，從而導致遊戲的玩家流失，最終導致遊戲的倒閉。

這種情況經常發生在未經過充分設計和測試的遊戲中，遊戲開發者和玩家都會因此遭受重大損失，遊戲社區也會遭受巨大打擊。

## 1.3 核心競爭力

### ✧ 團隊

Capverse 團隊核心成員來自專業遊戲公司和頭部互聯網科技企業，與包括 COOL LINK (HOLDINGS) LIMITED (HK 08491) 在內的三家香港上市公司建立了深度戰略合作關係。同時，《熱血傳奇》系列遊戲製作公司 Wemade 也為 Capverse 開發提供了全方位的技术支持。

### ✧ 技術

Capverse 的技術架構 Web2.0 與 Web3.0 並行，流暢易玩與資產所有權兼備。

遊戲前端使用 React Native 框架開發，可以同時支持多類型操作環境。遊戲介面支持多種語言和主題，為玩家提供了豐富的遊戲體驗；遊戲後端使用 Node.js 和 MongoDB 開發，可以實現高效的數據管理和遊戲邏輯處理。後端還使用了雲服務和 CDN 等技術，可以實現高可用性和低延遲的遊戲服務。

同時在 BNB Smart Chain 公鏈上實現遊戲資產鏈上管理，使玩家可以真正擁有遊戲中的虛擬資產。

為了保證遊戲的安全和可靠性，Capverse 還採用了多種安全措施，包括智能合約審計、代碼審查、防作弊機制等。這些安全措施可以保護玩家的數字資產和遊戲體驗，提高遊戲的可信度和公正性。

#### ✧ 激勵

Capverse 創造性的將 Play to Earn 與 Invite to Earn 相結合，支持玩家時間價值、人脈價值變現。

玩家所持有的角色以及在遊玩過程中賺取的獎勵都是鏈上虛擬資產，由玩家真正擁有。玩家能夠一邊探索 Capverse，一邊把部分的虛擬資產放在市場上出售，從而實現邊玩邊賺。

Capverse 開發了嶄新的社交返傭系統，支持玩家邀請親友一起參與新型區塊鏈玩賺體驗，當親友在 Capverse 中消費達到一定金額，邀請人便能從中獲取獎勵。邀請愈多，獎勵愈大。

#### ✧ 代幣

Capverse 構建了創新型代幣經濟系統，鏈上代幣限量發行，引入積分工具，通過 AI 演算法智能調控價格，使遊戲世界的貨幣流通與經濟規模相匹配，避免無邏輯通脹。

#### ✧ 回收

首創遊戲內 NFT 資產回收系統，通過回收、銷毀低價值 NFT 資產維護 Capverse 品牌價值，同時為靜默 NFT 資產創造新的流動性。

## 2. Capverse 遊戲

Capverse 是《有關香港虛擬資產發展的政策宣言》發佈之後的第一款區塊鏈遊戲。

玩家可以召喚 Sumer 並組建戰隊，通過寵物對戰、擊敗邪惡 Viruser 勢力來獲得娛樂和社交體驗，同時實現「Play-to-earn」與「Invite-to-earn」。

### 2.1 世界觀

在比迪星球上，住著一種奇特的膠囊狀生物: Sumer。

Sumer 族群中有一種奇妙的儀式，一群 Sumer 圍著水晶石跳著奇異的舞蹈，兩個 Sumer 從它們之中走出，將自己的手分別貼到水晶石上，將思感跨越時空界限，去往遙遠的異次元空間。當舞蹈達到高潮時，在水晶石的作用下，一個新的靈魂具現在了兩個 Sumers 身前，那是一個新生 Sumer。

Sumer 就是以這種方式擴大自己的族群。

而比迪星上除了 Sumer 一族，還有 Viruser 一族。Viruser 族生性殘暴、充滿侵略性，會攻擊其他所有種族，Viruser 通過被攻擊者身上的突觸向其體內注入病毒，如果不得到救治，被攻擊者的身軀就會漸漸轉化為 Viruser 族。只有思感活躍的 Sumer 族才能看到它們，並與它們戰鬥。

為了阻止 Viruser 一族帶來的災難，越來越多人開始與 Sumer 締結盟約，踏上了消滅 Viruser 一族的道路。

### 2.2 Sumer

Sumer 共有 9 個種族，每個 Sumer 都有 7 個身體部位（含 6 個技能部位），4 種屬性值。通過種族、身體部位、技能的多重演算法組合，每只 Sumer 都是獨一無二的，不同的 Sumer 能組合出千變萬化的戰隊配置。

## 2.2.1 種族



Sumer 的 9 個種族

### ✧ 電系 Electric

電系 Sumer 的腦波能溝通宇宙中的各種帶電物質，它的各種屬性比較均衡。  
戰鬥時，電系 Sumer 擅長運用能量，也能使用自身的  $\beta$  技能產生更多的暴擊。  
電系 Sumer 與水系 Sumer 進行召喚時，有一定機率召喚出智系的 Sumer。

### ✧ 水系 Aquatic

水系 Sumer 的腦波親近萬物水源，其本身具有較高的血量。  
戰鬥時，水系 Sumer 擅長使用治療恢復自身和治療隊友，也能淨化不良的狀態。  
水系 Sumer 與電系 Sumer 進行召喚時，有一定機率召喚出智系的 Sumer。

### ✧ 智系 Intelligence

智系 Sumer 起源於電系 Sumer 和 水系 Sumer 的召喚，不同於神秘系和次元系，智系 Sumer 也是屬於這個宇宙的生物。  
本身綜合了電系 Sumer 和 水系 Sumer 的能力，也能靈活使用這兩個系的技能。

#### ✧ 龍系 Dragon

龍系 Sumer 的腦波擅長溝通宇宙中的奇特地域，其外形也帶著這些地域的特色。

戰鬥時，其本身具有極高的攻擊力，但防禦力較低。

龍系 Sumer 與火系 Sumer 進行召喚時，有一定機率召喚出神秘系的 Sumer。

#### ✧ 火系 Fire

火系的 Sumer 擅長釋放火能，身上聚集了爆裂的能量源，奇特的是部分火系 Sumer 可以使用這些能量進行治療。

火系 Sumer 在戰鬥時能通過周邊元素獲得能量，部分 Sumer 能通過波動讓敵人無法暴擊，其攻擊力偏高。

火系 Sumer 與龍系 Sumer 進行召喚時，有一定機率召喚出神秘系的 Sumer。

#### ✧ 神秘系 Mystery

神秘系 Sumer 起源於龍系 Sumer 和火系 Sumer 的召喚，來自另一個神秘次元。

本身綜合了木系 Sumer 和土系 Sumer 的能力，也能靈活使用這兩系的技能。

#### ✧ 木系 Wood

木系 Sumer 的腦波親近自然，其腦波能與自然中的植物進行溝通。

木系 Sumer 擁有優於電系 Sumer 的屬性上限，戰鬥能力比較多樣化。

木系 Sumer 與土系 Sumer 進行召喚時，有一定機率召喚出次元系的 Sumer。

#### ✧ 土系 Earth

土系 Sumer 的腦波親近大地，身上具有金屬和岩石的特性，防禦力偏高。

戰鬥時擅長從大地中獲得能量，有部分土系 Sumer 具有反彈攻擊和治療的能力。

土系 Sumer 與木系 Sumer 進行召喚時，有一定機率召喚出次元系的 Sumer。

#### ✧ 次元系 HyperSpace

次元系 Sumer 起源於木系 Sumer 和土系 Sumer 的召喚，本身具備了其他次元的特殊特性。

次元系 Sumer 綜合了木系 Sumer 和土系 Sumer 的能力，也能靈活使用這兩系的技能。



## 2.2.2 強化

### 2.2.2.1 身體部位



*Sumer 的 7 個身體部位*

#### ✧ 【頭部】頭髮 / 呆毛 / 天線 / 觸角 / 頭巾

Sumer 的頭部是它們發出腦波、鏈接次元的部位，不同種族 Sumer 的腦波擅長鏈接的方向各不相同。

#### ✧ 【眼部】眼球 / 眼鏡 / 探測器

Sumer 的眼部除了感光之外，還能通過星球的磁場能識別出一些特殊的物種（病毒體）與物體。

#### ✧ 【手部】手 / 手套 / 拳套 / 繃帶 / 指環

Sumer 會通過手部引導自身的能量，它們絕大部分能力都是通過手部的能量引導來發揮作用。

#### ✧ 【種源】以紋身形式體現

Sumer 的種源是其種族的標識，種源會影響 Sumer 在戰鬥中整體能力的發揮。

#### ✧ 【腰部】腰帶

Sumer 的腰帶是它們在時空中的錨點，宇宙居民與 Sumer 的鏈接也是通過腰帶上的錨點進行定位和互動。

#### ✧ 【腳部】腳 / 鞋 / 飛行器

加速類道具，Sumer 的腿腳與腰帶中的錨點相連，它們在不同次元中的移動都是源自於錨點的定位功能。

#### ✧ 【皮膚】 每個種族包含深淺兩種顏色

每個種族的 Sumer 都有不同的兩種顏色，它們在進化中最終留下了 18 種不同的膚色。

### 2.2.2.2 技能

Capverse 遊戲系統中，Sumer 的技能數量多達 132 種，各有不同的效果，可分為能量、增益、恢復、負益、卡牌、護盾、傷害、特殊效果八大類。

### 2.2.2.3 屬性

#### ✧ Health 血量

血量為 Sumer 的生命值，受到攻擊時會扣減，當血量為 0 時，進入戰死狀態，但有一定機率觸發 Last Chance 狀態繼續戰鬥多一回合。

#### ✧ Speed 速度

決定戰鬥中攻擊的先後順序，輕微影響暴擊機率與閃避率。

#### ✧ Link 聯動

戰鬥中使用 2 張及以上卡牌(攻擊>0)時會產生連擊效果，Link 影響連擊的傷害數值。

#### ✧ Wave 波動

影響每次攻擊的暴擊率。



### 2.2.3 Sumer 等級

Sumer 在初始狀態下為 1 級，可以通過參與闖關戰鬥來獲得經驗並升級。每次升級後，Sumer 的血量、攻擊力和防禦力將會得到提升。

若 Sumer 以贈送或交易的方式從原用戶處轉移至新用戶處，Sumer 的原有等級不會被保留，需重新從 1 級開始升級。



### 2.2.4 Sumer 命名

Sumer 的默認名稱為其 Token ID 編號，但玩家可以為每個 Sumer 進行個性化命名以便於識別和管理。

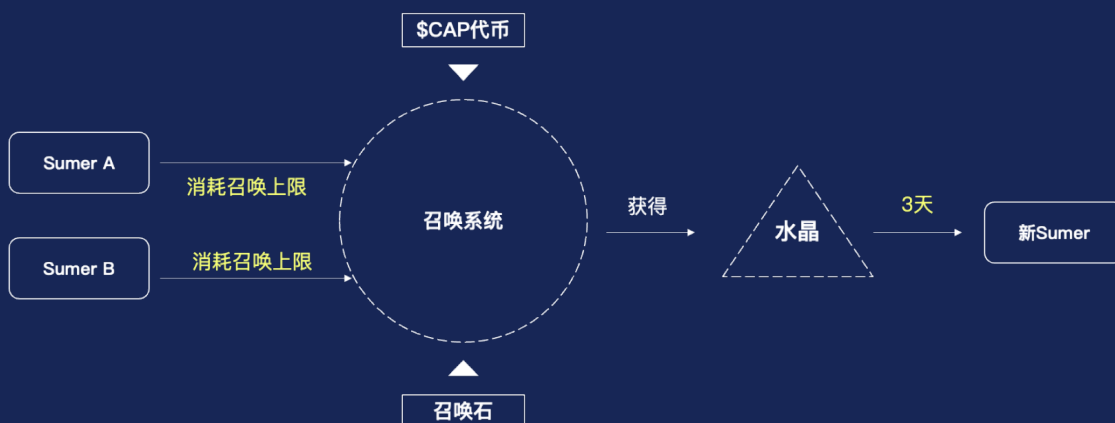
若 Sumer 以贈送或交易的方式從原用戶處轉移至新用戶處，其名稱將會恢復為 Token ID 編號。



## 2.2.5 召喚

召喚是 Sumer 擴大自己族群的方式，兩個 Sumer 可以召喚一個新的 Sumer。新的 Sumer 有機會繼承父母優秀屬性和技能，讓遊戲充滿無限可能！

每個 Sumer 一生中 can 參與 3 次召喚，被召喚的 Sumer 降臨後有 3 天的化晶期，3 天之後，一個新的 Sumer 誕生了！



- 1) 每個 Sumer 最多可參與 3 次召喚。
- 2) 召喚消耗

每次召喚需要使用 2 只 Sumer 及消耗指定數量的 \$CAP 及召喚石，召喚次數越多，消耗的 \$CAP 及召喚石則越多，詳細請參閱下表：

| 召喚次數 | 所需\$CAP | 所需召喚石 |
|------|---------|-------|
| 第一次  | 200     | 10    |
| 第二次  | 300     | 20    |
| 第三次  | 450     | 30    |
| 總共   | 950     | 60    |

注：召喚 Sumer 實際所需資源將以遊戲上線時的數據為準。

- 3) 召喚限制

召喚和被召喚的 Sumer 會具有同源結構 Homology Link，具有同源結構的 Sumer 無法進行召喚(父母不能與子女進行召喚，兄弟姐妹間不能召喚)。

4) 化晶期

被召喚的 Sumer 降臨後有 3 天的化晶期,化晶期過後才能知道該 Sumer 的屬性。

5) 遺傳概率

電系與水系一同召喚：1/3 概率召喚出電系，1/3 概率水系，1/3 概率智系

龍系與火系一同召喚：1/3 概率召喚出龍系，1/3 概率火系，1/3 概率神秘系

木系與土系一同召喚：1/3 概率召喚出木系，1/3 概率土系，1/3 概率次元系

其他系兩兩一同召喚：被召喚者 1/2 概率繼承為其中一系





## 2.2.6 回收

隨著遊戲的發展，市場上會出現因各種原因而失去價值的 Sumers，例如召喚次數已達上限等。這些 Sumers 的流動性很低，玩家很難通過二級交易市場將其變換成其他資產。若這些 Sumers 無法被消化，便會對 Sumer NFTs 的整體價值造成影響，甚至危及 Capverse 遊戲生態及經濟系統。

Capverse 首創 NFT 回收系統，讓玩家可隨時有償地銷毀 NFT，根據 NFT 數值狀態獲得相應的 LAND 積分返還。NFT 回收價格比率會隨市場狀況而動態調整，以確保返還的 LAND 積分數量始終保持足夠的吸引力。

當 Sumer 的召喚成本因 \$CAP 的價格上漲而大增時，被召喚的 Sumer 會減少，NFT 市場供應量降低；為維持 NFT 供需平衡，智能合約將自動提升 NFT 回收價格比率，回收系統中 LAND 積分的返還亦會提高，以此鼓勵玩家的召喚行為，從而有效地維持 Sumers 供應。

回收系統有助於玩家更靈活地管理資產，低價值 NFTs 被銷毀，玩家獲得 LAND 積分，並將其兌換為 CAP 代幣再次投放到遊戲生態中，為整個經濟系統帶來了流動性和增值潛力，避免大量失去價值的 NFTs 充斥二級市場，保障市場的穩定性。

與此同時，能夠有效減少 Sumers 數量，以維持一定的稀缺性，提升玩家的遊戲體驗，亦保障玩家的利益。

## 2.3 戰鬥系統

Capverse 採用“3 vs 3 回合制”對戰模式，並提供兩種對戰模式，即戰鬥闖關（冒險模式）和玩家對戰（競技場）。玩家需要擁有 3 只 Sumer 才可以正式開啟遊戲的戰鬥系統，運營至一定階段後，還將開啟全球遊戲公開錦標賽。

### 2.3.1 對戰規則

- 1) 按照 Sumer 速度值確定攻擊順序。
- 2) 每回合每個 Sumer 從自身擁有的技能卡牌系統隨機抽取若干張技能卡牌。
- 3) 每回合使用隨機抽取的 Sumer 技能卡牌進行戰鬥；同 1 個 Sumer 一回合最多可以使用 4 張卡牌，每輪次使用的卡牌不能超過能量上限。
- 4) 每個 Sumer 生命值降至 0 則退出戰鬥。
- 5) 3 個 Sumer 生命值都降至 0 則戰鬥失敗，戰鬥結束。

## 2.3.2 冒險闖關

### 1) 對戰對象

與 Viruser 進行戰鬥。

### 2) 戰鬥消耗

每場戰鬥消耗 1 張普通挑戰卷。

### 3) 經驗值

每場闖關戰鬥獲勝後，上陣的 Sumer 都能獲取一定的經驗值，達到指定數值的經驗值後自動升級。

特別提醒：當上陣 Sumer 的平均等級超過當前關卡怪物 5 級以上時，將無法獲得經驗。

### 4) 戰鬥獎勵

- 每個關卡首次通關可以獲取 SUM 積分獎勵；
- 星級獎勵

每次挑戰成功後，系統將根據戰鬥表現給予星際評價，最低一星，最高三星；每次戰鬥，只要達到相應關卡的通關目標，就能獲得 LAND 積分獎勵；星級獎勵不限次數、可重複領取。



### 2.3.3 競技場

1) 賽季週期

每個賽季為週二中午 12 點到下週一晚 8 點，賽季結束後系統自動結算。

2) 對戰對象

玩家，競技場中所有 Sumer 的等級都是 1 級。

3) 消耗

每場戰鬥消耗 1 張普通挑戰卷。

4) 積分制排名

每賽季起始積分為 1000 分，每場 Arena 戰鬥勝利獲得積分，失敗則扣除積分，全服玩家按照積分進行排名。

5) 賽季性獎勵

每個賽季開始，所有玩家的積分將重置。賽季結束後，根據全服玩家的積分排名，派發 LAND 積分，排名越高，獎勵越多。

6) 戰鬥模式

Capverse 競技場有兩種比賽模式：Contest 對抗賽，Challenge 挑戰賽。



- Contest 對抗賽

玩家可挑選對戰玩家；

挑戰方消耗一張挑戰券、被挑戰方不消耗挑戰券；

挑戰方戰鬥勝利將獲得積分、失敗將扣除積分；被挑戰方勝利時將獲得一半積分，失敗時不扣除積分。



- Challenge 挑戰賽

系統自動匹配玩家；參賽雙方均消耗一張挑戰券；戰鬥勝利將獲得積分，失敗則扣除積分。





### 2.3.4 Capverse 全球錦標賽

Capverse 擁有特色各異的 Sumer 和策略性十足的戰鬥系統，天然的適合遊戲競技。為提升社區活躍度和玩家參與感，Capverse 將會定期舉辦全球性賽事，讓不同國家的玩家共聚 Capverse 競技舞臺，展示自己強大的 Sumer 和優秀的戰鬥策略。

各大遊戲公會之間的電子競技賽事是其中不可或缺的一部分，公會規模越大，公會成員擁有的 Sumer 稀有度越高、能力越強，獲勝概率越大，獲得的獎勵也越豐厚！

Capverse 全球錦標賽也能極大提升玩家活躍度，為 Capverse 帶來新的衍生業態，有效提升遊戲及品牌影響力。



## 2.4 交易市場

我們將基於 BNB Chain 開發遊戲內數字資產交易市場 MarketPlace，主要用於交易 Capverse 遊戲中的虛擬資產，如 Sumer NFT 和未來的土地、遊戲道具等。

Marketplace 是基於區塊鏈技術和智能合約構建的，可以確保交易的透明、安全和可信，使玩家能夠更自由地交易遊戲內的虛擬資產，從而實現更多的收益和更好的遊戲體驗。同時，Marketplace 的交易也能夠確保虛擬資產的真實性和稀缺性，保護玩家的權益。

Capverse 生態內的 NFT 資產可在支持 BNB Chain 第三方 MarketPlace 交易，但需要提醒的是：NFT 的部分屬性數據無法在外部平臺展示，且外部平臺交易無法計入 Capverse 「Invite-to-earn」返傭體系，因此建議玩家使用官方 MarketPlace 交易。



✧ **計價單位：USDT**

MarketPlace 使用 USDT 泰達幣作為計價、交易貨幣，從而避免加密貨幣價格波動直接影響商品定價，使得交易更穩定和可靠。

✧ **交易手續費：10%**

Capverse 收取成交金額的 10% 作為交易手續費。交易手續費將用於「Invite-to-earn」獎勵發放、MarketPlace 運維等。



## 2.5 遊戲道具

遊戲道具是 Capverse 的重要組成部分，與 Sumer NFTs、Token、積分等共同構建了 Capverse 底層經濟系統。玩家可在遊戲商城購買，也可通過完成遊戲內任務免費獲得。

Capverse 計畫發行高等級遊戲道具 NFT，可在 MarketPlace 自由交易。Capverse 將不斷推出各類道具升級遊戲玩法，為玩家帶來更加豐富的遊戲體驗！

✧ **Summoning Stone 召喚石**

用途：召喚新的 Sumer。

獲得方式：遊戲商城購買，簽到任務獎勵。



✧ General Challenge Ticket 普通挑戰券

用途：開啟冒險闖關、競技場戰鬥。

獲得方式：系統每日刷新，簽到任務獎勵。

有效期：有效期 24 小時，未使用普通挑戰券過期作廢。

| Sumer Amount | 每日刷新普通挑戰券 |
|--------------|-----------|
| 3            | 25        |
| 4-7          | 30        |
| 8-11         | 35        |
| 12-15        | 40        |
| 15 以上        | 50        |

注：系統每日刷新數量將以遊戲上線時的數據為準。



✧ **Advanced Challenge Ticket 高級挑戰券**

用途：開啟冒險闖關、競技場戰鬥

獲得方式：遊戲商城購買，簽到任務獎勵。

有效期：永久。



## 2.6 Play to Earn

Capverse 借助遊戲經濟系統和代幣機制，讓玩家有機會在遊戲中賺取 LAND 積分獎勵，LAND 積分可在遊戲 DAPP 內兌換為 CAP 代幣，CAP 代幣可在數字資產市場兌換成其他加密貨幣或法定貨幣。

### ✧ 冒險通關獎勵

玩家在遊戲中成功通關、並達到相應關卡的星級通關要求，即可獲得相應的 LAND 積分獎勵，獎勵 LAND 數量根據戰鬥狀態和關卡等級調整。首次通關還能獲得 SUM 積分獎勵。

### ✧ 每日任務獎勵

玩家在遊戲中完成一定場次的戰鬥任務，即可獲得相應的 LAND 積分獎勵。

### ✧ Arena 賽季排行榜獎勵

每場 Arena 戰鬥勝利獲得積分，失敗則扣除積分，全服玩家按照積分進行排名。賽季結束後，根據全服玩家的積分排名，派發 LAND 積分，排名越高，獎勵越多。

### ✧ Sumer NFTs

玩家可以通過回收、召喚和交易 Sumer 來賺取獎勵和收益。

Sumer 是遊戲中的虛擬生物，每個 Sumer 都有其獨特的屬性和技能。玩家可以購買 Sumer，或者通過遊戲中的召喚機制召喚新的 Sumer，也可選擇將低等級 Sumer 回收獲得 LAND 積分返還。

Sumer 的價值會隨著等級的提升而上漲；隨著新玩家的不斷湧入，Sumer 的通縮供應也會使 NFT 的價格提高。

## 2.7 Invite to Earn

在 Capverse 中，玩家除了可以通過冒險闖關、競技場、每日任務等邊玩邊賺之外，還可參與 Capverse 社區推廣計畫實現 Invite to Earn。Capverse 設計並開發了一套嶄新的邀請激勵機制，支持玩家邀請他人加入 Capverse 以賺取獎勵。

### ✧ 獎勵方案

- 1) 玩家完成註冊後，會獲得系統生成的邀請鏈接和邀請碼；玩家可以將鏈接或者邀請碼分享給其他人。



- 2) 當被邀請人通過邀請鏈接或邀請碼註冊並加入遊戲時，兩人之間的推薦關係將被記錄於系統中。
- 3) 當被邀請人在 Capverse 生態內購買產品、產生消費後，邀請人將獲得一定比例的交易金額作為推薦獎勵，獎勵將以 LAND 積分的形式發放。
- 4) 玩家在邀請系統中的等級高和低將決定其獲得獎勵的多和少。
- 5) 邀請人除了能受惠於其所邀請的玩家消費外，亦會受惠於被邀請人所邀請的玩家消費。

Capverse 鼓勵玩家積極參與 Invite to Earn 推廣計畫，從而不斷擴大用戶裂變的規模。

#### ✧ 優勢與價值

- 1) 帶來更多的用戶

Capverse 的 Invite to Earn，本質上是傳統互聯網領域的裂變式行銷，可以快速地擴大用戶群體，帶來更多的流量和用戶。

- 2) 降低用戶獲取成本

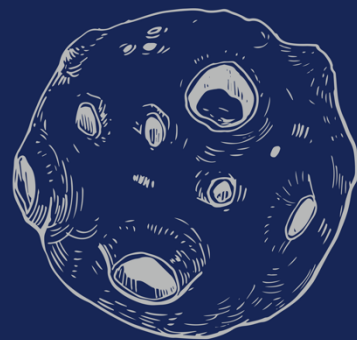
相對於其他的推廣方式，Invite to Earn 的成本更低，可以有效地降低用戶獲取成本。

- 3) 提高用戶參與度

邀請者可以通過分享邀請鏈接或者邀請碼，來邀請自己的朋友、家人、同事等人加入 Capverse，營造熟人遊戲氛圍，從而提高用戶的參與度和忠誠度。

- 4) 增加用戶黏性

通過提供獎勵，可以增加用戶黏性，促使玩家更加活躍地參與 Capverse 生態建設。





# 3. Capverse 生態

## 3.1 代幣與積分

為了提高資產流通效率、保障遊戲底層運營環境的公平、安全與透明，Capverse 將建立一套簡單、能安全與傳統法幣支付體系互聯的遊戲經濟系統，使玩家能夠不受地域限制地在全球範圍內轉移、管理自己的數字資產。

它將由三部分組成：a) 治理代幣\$CAP； b) 獎勵積分 LAND； c) 功能積分 SUM。

### 3.1.1 CAP 代幣

CAP 代幣 ( CAP Token, 簡稱 “\$CAP” ) 是由 Capverse 基於區塊鏈 BEP20 智能合約技術而發行的生態系統的治理通證，用於記錄、管理、分發參與 Capverse 專案全體社區會員的權益，並可流通和轉移。

**\$CAP 總發行量 2 億枚。**Capverse 承諾將釋放出一定比例盈利用於回購銷毀\$CAP，以此保證\$CAP 的通縮邏輯。我們將以\$CAP 為價值通證，逐步完善應用場景及生態內容，從而賦能參與者與建設者，為所有用戶提供安全穩定的遊戲環境。

**\$CAP 合約地址：**0x5cc81ea325e9ff9d496f4997750b8f6667f1c63c

#### ✧ \$CAP 的功能

##### 1) 遊戲道具

在 Capverse 遊戲中，玩家召喚新的 Sumer 需要消耗 \$CAP，這是它最主要的消費場景。

##### 2) 資產轉換媒介

玩家在 Capverse 生態中會獲得 LAND 積分獎勵，LAND 積分只能在 DAPP 內流轉；

玩家如需將遊戲資產轉換為現實世界資產，可在遊戲 DAPP 內將 LAND 積分兌換為 CAP 代幣，CAP 代幣可在數字資產市場兌換成其他加密貨幣或法定貨幣。

##### 3) 治理

\$CAP 是 Capverse 生態系統的治理代幣，允許 \$CAP 持有者參與 \$CAP DAO。

我們將採用 DAO 的社區自治模式，將\$CAP 社區治理完全交由社區進行，所有\$CAP 持有者都被賦予了發言權，也有資格參與更多的社區活動。

在預期中，\$CAP 的持有者將通過投票確定/調整生態參數，通過/否決提案，制定交易、審計規則等。社區還可選舉區塊生產者，如果有人作惡，TA 將以投票的形式被及時移出系統。

#### 4) 統一支出

\$CAP 是生態系統的實用代幣，也可以在 Capverse 生態應用場景中流通和轉移，無需中心化仲介，所有參與者均可使用。

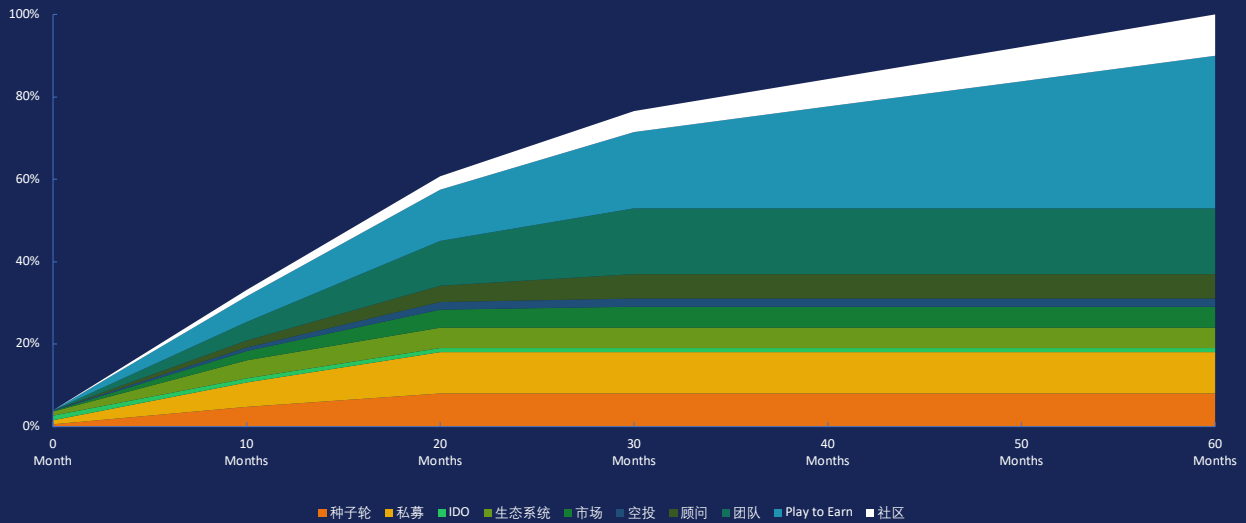
#### 5) 生态建设

\$CAP 經濟系統產生一部分收益將用於支付生態建設、技術開發/維護等費用，相應費用的使用和支出將受社區監管。

### ✧ \$CAP 分配機制

| 分配           | 比例  | 數量         | 鎖倉計畫                                  |
|--------------|-----|------------|---------------------------------------|
| 種子輪          | 8%  | 16,000,000 | TGE 時解鎖 7%，接下來 18 個月線性解鎖              |
| 私募           | 10% | 20,000,000 | TGE 時解鎖 10%，接下來 18 個月線性解鎖             |
| IDO          | 1%  | 2,000,000  | 無鎖定期                                  |
| 生態系統         | 5%  | 10,000,000 | 初始流動性的 20%，接下來 12 個月線性解鎖              |
| 市場運營         | 5%  | 10,000,000 | 根據行銷計畫 24 個月解鎖                        |
| 空投           | 2%  | 4,000,000  | 24 個月線性解鎖                             |
| 顧問           | 6%  | 12,000,000 | 3 個月鎖定，接下來 25 個月線性解鎖                  |
| 團隊           | 16% | 32,000,000 | 3 個月鎖定，接下來 25 個月線性解鎖                  |
| Play to Earn | 37% | 74,000,000 | 初始流通 NFT 創世銷售撥比，接下來 60 個月線性解鎖，取決於遊戲運營 |
| 社區           | 10% | 20,000,000 | 60 個月線性解鎖，取決於遊戲運營                     |

\$CAP Release Schedule



### 3.1.2 LAND 積分

LAND 積分是 Capverse 生態內的獎勵積分，用於 Play to Earn、Invite to Earn 以及 NFT 回收系統的獎勵結算。

LAND 積分不支持轉出和提現，但可在遊戲 DAPP 內被兌換為 CAP 代幣，CAP 代幣可在數字資產市場兌換成其他加密貨幣或法定貨幣，以此實現遊戲資產向現實世界的轉移。

#### ✧ LAND / \$CAP 交易對

Capverse DAPP 集成 LAND / \$CAP 閃兌功能，支持 LAND 積分一鍵兌換為 CAP 代幣，LAND / \$CAP 交易對的初始兌換率被設定為：

**初始兌換率： 250 LAND = 1 \$CAP**

LAND 與 \$CAP 的兌換率不是一成不變的。

Capverse 將採用價格指數模型，借助 PCV 智能合約，由 AI 演算法根據 LAND 發行人量、LAND 流通需求、\$CAP 價格、遊戲人口增長等多重價格因數即時計算、動態調控交易對兌換率。以此實現遊戲世界的貨幣流通與經濟規模相匹配，避免無邏輯通脹，規避“死亡螺旋”。

### 3.1.3 SUM 積分

為方便傳統遊戲玩家進入 Capverse 生態，我們推出了功能積分 SUM。

SUM 積分是遊戲生態內的虛擬資產，通過法幣充值獲得，1 USD = 100 SUM

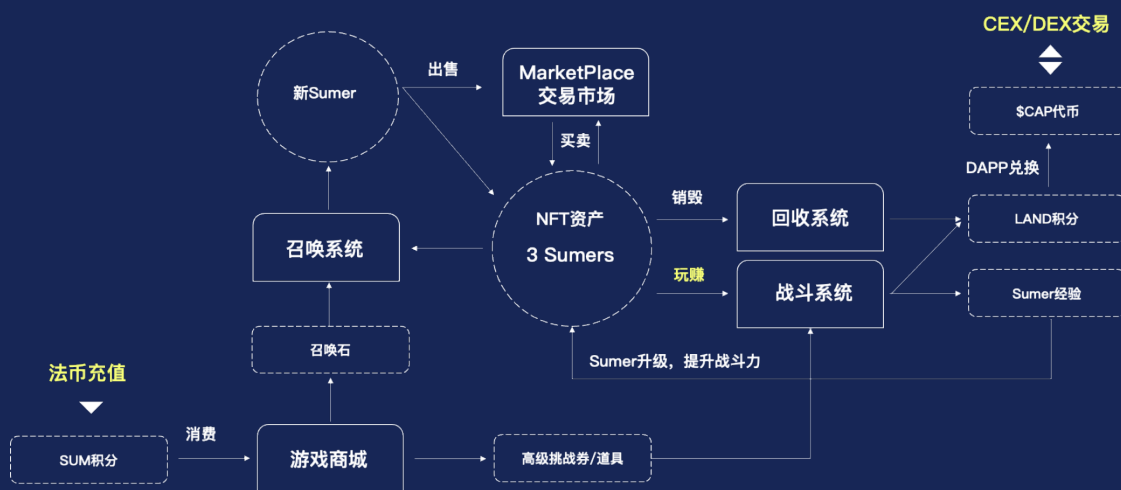
SUM 積分可在遊戲 DAPP 內轉移（贈送好友），用於 DAPP 內消費（購買遊戲商城的召喚石、高級挑戰券和其他道具），但無法轉出、提現，也無法被兌換為 CAP 代幣和 LAND 積分。

## 3.2 商業場景

Capverse 與傳統遊戲最重大的不同之處在於，Capverse 將區塊鏈技術與真是遊戲場景相結合，為遊戲內虛擬資產創造了新的金融流動性。

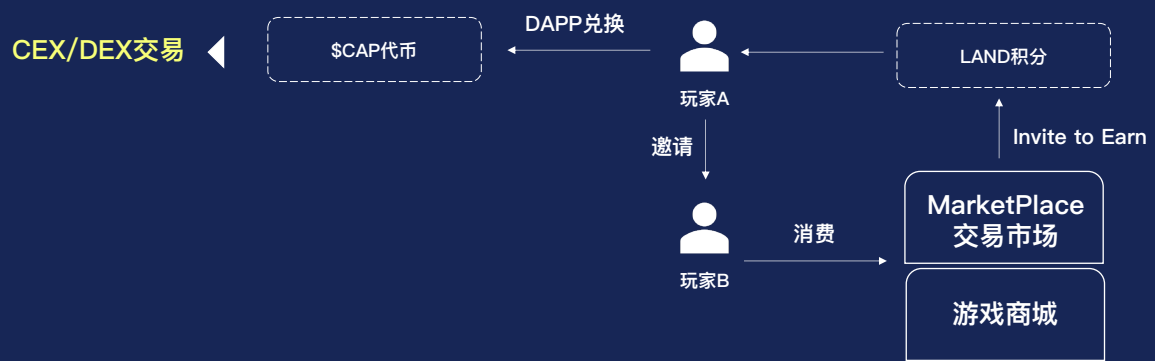
玩家投入的時間和金錢，能換取到具有升值潛力的真實資產，並且能夠隨時隨地在市場上發起交易換取流動性。

Capverse 將通過在社交、玩法、畫面、運營、技術等各個方面的顛覆與超越，為玩家提供前所未有的高質量遊玩體驗。



Capverse 生態內的數字資產價值取決於社區規模、活躍度和建設完成度，它們的價格不是由遊戲開發團隊決定的，而是所有玩家一起賦予。

因此，遊戲開發團隊在 Capverse 的經濟體系中，只是扮演協助者的角色，其主要任務是推動遊戲人口的增長，邀請系統便是遊戲機開發團隊為了完成此任務的重要方案之一。



Capverse Invite to Earn 模式

### 3.3 DAO 社區自治

Capverse 將採用 DAO 的組織形式（Decentralized Autonomous Organization，去中心化自治組織）。

NFT 屬性使得遊戲內的所有資產、道具、角色都具有唯一性、收藏性，結合鏈遊的屬性設定，使得玩家可以在去中心化的遊戲中完全擁有這些資產的所有權。

玩家可以通過治理代幣\$CAP 主導鏈遊的發展方向，玩家可以通過投票的方式對鏈遊進行維護、升級和完善。以玩家為核心來製作遊戲，與頂級遊戲公司或者機構共同合作、分佈式、去中心化運營。

Capverse 的投資者、管理者、社區用戶等將組成 DAO 式自治委員會，通過智能合約來保障生態的規範化運作。

CAP 代幣決策層由全體\$CAP 持有人/機構組成，所有\$CAP 持有者都被賦予了發言權、參與權和投票權。決策層將通過投票機制，通過或否決提案。

Capverse 將根據決策層投票結果制定相關政策和方案，共同負責具體的執行與落地。包括：

- 提案的初步審核，確定是否將提案列入待審議事項進行鏈上投票；
- 資金用途、生態建設監管；
- 定期發佈財務管理報告與審計報告；
- 提供底層技術解決方案；
- Capverse 遊戲經濟系統的運營，促進生態中的服務以安全合規的方式提供；
- 拓展合作管道，對接合作資源。



Capverse 是專案的發起方和法律載體，CAP 代幣自治委員會由 \$CAP 持有者/持有機構組成，由各驗證者節點各指派一名代表構成。初期，理事會成員來自投資機構、大型金融機構和超級節點，後期根據社群發展情況，適時引入社群代表。

## 3.4 Sumer NFT 創世發行

Capverse 官方將限量鑄造 9 萬枚創世版 Sumer NFT，編號從 #1 至 #90000。

9 萬枚創世版 NFT 鑄造完成後，Capverse 將永久關閉 NFT 鑄造合約，之後的 Sumer NFT 只能通過 NFT 召喚合約在遊戲內召喚獲得，因此創世版 NFT 具備一定的收藏價值和升值空間。

除此之外，創世版 Sumer 還有可能攜帶特殊技能部位和稀有屬性，這是 Capverse 為社區早期參與者打造的特殊福利！

### ✧ 首批 Sumer NFT 盲盒

9 萬枚創世版 NFT 將分批銷售，以 NFT 盲盒的形式進入交易市場。

遊戲 DAPP 正式上線前，玩家可在 Capverse 官網購買盲盒，官網僅提供 SUM 積分購買管道，玩家可在官網充值 USDT 或 USD 獲得 SUM 積分。Capverse 與全球大型持牌支付管道合作，幾乎提供全球所有主流法幣充值介面，同時支持 Visa/ Mastercard / UnionPay / Wechat / Alipay。

Capverse 遊戲 DAPP 正式上線後，玩家可在 MarketPlace 自由交易，屆時將提供法幣、數字貨幣交易方式。

## 3.5 推廣策略

### ✧ 品牌推廣

- 1) 海外媒體強背書，借助海外頂級媒體的背書，提升 Capverse 遊戲認知度和影響力；
- 2) 與《傳奇》等知名遊戲品牌合作，進行聯合推廣；
- 3) 明星本人證言及 IP 推廣：借助明星個人 IP 影響力的聲譽杠杆，為其賦能，增加專案的人物背書力量。



Mirror 男團率先體驗遊戲、積極參與宣傳

#### ✧ 社群及 KOL 建設

- 1) 建立全球社交媒體矩陣：Telegram, Tiktok, Discord, Twitter;
- 2) 透明且足以說服粉絲及散戶相信可以在投資中獲取收益的理由，如市場推廣力度、二級市場交易；
- 3) 聯合真正活躍的 NFT 社群及區塊鏈社群，並通過一些市場運營活動如聯合運營 AMA、獲取社群領袖或散戶認知，吸引投資交易 NFT；
- 4) 交易平臺運營活動配合，啟動交易平臺用戶；
- 5) 區塊鏈、NFT、電子競技、明星等領域 KOL 做品牌推廣，為散戶及粉絲群體建立信譽度，借助“明星+明星”效應更強的宣傳產品。

#### ✧ 用戶空投

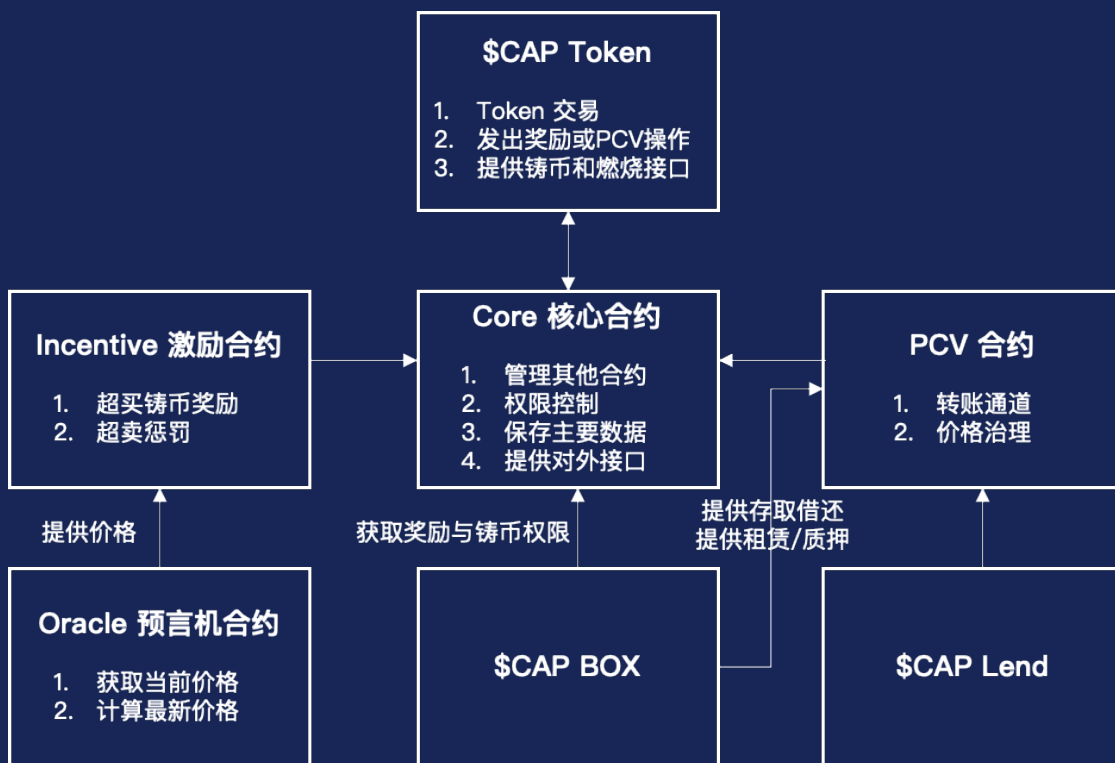
交易平臺社區 AMA、交易平臺用戶空投，啟動交易平臺現有流量，同時增加 Capverse 社區用戶數量。

## 4. Capverse 技術架構

### 4.1 CAP 代幣合約架構

\$CAP 承載著構建 Capverse 遊戲生態的艱巨任務，是底層的價值基石，所以我們對 \$CAP 的期望是一種去中心化的、均衡分佈的、持續增長的、用於價值存儲的新型 Token，普惠、穩定、價值、增長這些都是我們賦予 \$CAP 的理念。

將價值存儲和引導的理念貫徹進 Token 合約模式裏：



所有金融功能全部借助合約實現，提供高效、準確的交易執行服務；可組合的合約架構為模組化 DAPP 提供了一個可以利用和構建的平臺。

#### ✧ PCV 對合約的控制和引導

從合約架構圖中可以看到，PCV 合約將控制、引導 Token 合約。目前，這個控制和引導主要的方式就是通過對流動池的添加與贖回，通過 PCV 控制沉澱資金達到間接影響和穩定自由市場的目的。除此之外還留有通縮機制，是我們為未來預留的一個介面，因為質押鑄幣整體上來說是導致通脹的，但是由於目前通脹的幅度非常小，所以並沒有考慮通縮機制，但是當未來發行和流通達到一定數量之後，可以經過 DAO 社區的提案和投票進行通縮機制的發佈，以減少 \$CAP 在市場上的流通量。

#### ✧ \$CAP Lend

跟傳統的借貸產品一樣，\$CAP Lend 的基礎功能也是存取借還，上面這些是具體的實現邏輯，而後期，還會加入 PCV 合約與 \$CAP Lend 交互，包括無抵押借貸，低利率等等，同時，也會開放更多的低抵押甚至無抵押借貸的介面以供更多產品應用。

#### ✧ PCV 合約與 Lend 借貸合約的調節作用

PCV 合約與 Lend 借貸合約將共同調節生態內 \$CAP 的流通和發行。生態內流動性氾濫，PCV 合約通過借貸合約大量舉債，提高存貸款利率，收緊 \$CAP 流通性。反之，當 \$CAP 供應量緊縮，PCV 合約向借貸合約釋放大量存款，降低質押利率。以此達到 \$CAP 流通與生態內經濟活動規模相匹配。

## 4.2 Capverse 區塊鏈

Capverse 將首先在 BNBChain 網路部署，並基於 BNBChain 生態，吸引眾多的 GameFi 玩家用戶及活躍的鏈上用戶，BNBChain 生態用戶帶來更富想像力的 GameFi 產品及多維度的 P2E 收益體驗。

Capverse 將在合適的時機將遊戲部署於其他的 EVM 相容網路，這將取決於該網路的用戶生態數據，網路對 GameFi 專案的支持力度，以及 Capverse 社區的治理投票建議等。

當前的公鏈性能無法實現複雜玩法功能通過智能合約進行即時運算，因此 Capverse 的核心玩法功能將採用傳統遊戲的中心化運行處理。其目的是滿足遊戲性能的流暢與穩定。

## 4.3 NFT 鑄造智能合約

Capverse 所發行的 Sumer NFT 將使用標準的 BEP721 協議進行鑄造。

- 1) Sumer 的核心元數據 Metadata 將在鏈上直接存放
- 2) Sumer 的技能/外部特徵將基於遊戲伺服器存放。

因此 Sumer NFT 的部分屬性數據無法在第三方平臺展示，且外部平臺交易無法計入 Capverse 「Invite-to-earn」返傭體系，因此建議玩家使用 Capverse Marketplace 交易 NFT 資產。

## 4.4 資產跨鏈工具

Capverse 計畫在進行多鏈部署時，同步推出資產跨鏈工具，幫助用戶在多條 EVM 相容鏈中進行 \$CAP 和 Sumer NFT 的跨鏈操作。

## 4.5 預言機

為實現區塊鏈上與鏈下數據的交互，我們計畫引入去中心化預言機網路，以最安全的方式向區塊鏈提供現實世界中產生的數據。預言機可保證智能合約以一種安全可靠的方式訪問和交付鏈下數據，同時保持區塊鏈去中心化、無需許可和高確定性的特質。公鏈中的操作級數據上鏈將不可篡改、擁有基於密碼學的隱私保護。

一方面與 Capverse 相關的經營數據將通過私鑰加密後存儲，只向被授權人開放；另一方面可以通過預言機向投資者披露投資決策、風險管控、帳戶管理、財務管理等操作級數據的方式來證明業績的真實與可信。

Capverse 會將有關 \$CAP 的評估報告、審計報告、結算清算報告、法律意見書等各類正式檔寫入預言機，保證公信力。這些資訊對取得授權的投資者開放，可通過區塊鏈瀏覽器查看。



# 5. About Capverse

## 5.1 核心成員



Henry

**創始人，首席執行官**

Henry 是一家金融科技和區塊鏈獵頭公司的創始人，以亞太地區為核心，業務網路遍及全球。自 2012 年起，為初創企業、中小企業和財富 500 強企業建立了多個創新專案並與之密切合作，其中涉及多項區塊鏈領域業務。近年來，Henry 深度參與各類型區塊鏈專案，與全球 Top 10 加密貨幣公司建立了業務聯繫。



Jane

**首席遊戲專案經理**

Jane 擁有超過 7 年的合作夥伴關係管理和產品管理經驗，曾在知名加密貨幣交易所擔任合作夥伴關係管理和專案管理職位，成功發起並深入參與多個加密貨幣合作專案。她憑藉規劃、參與、實施社區系統和推播行銷活動的豐富經驗，顯著提高了這些專案的品牌知名度並實現了新用戶獲取的目標。



Mikol

**首席技術官**

Mikolo 在修讀倫敦大學的研究碩士學位時，被電腦編碼所吸引並自此一直沉迷於研究電腦編碼。在 2010 年，他被某種加密貨幣吸引而進入了區塊鏈技術世界，但他很快意識到區塊鏈遠遠不止於加密貨幣，因此很快就涉足以太坊網路上的 dApps 構建領域。他曾是 Merge 的主要

支持者之一，參與了“權益證明”系統的構思。於 2022 年加入 Capverse，是元宇宙代幣經濟模型的主要架構師。作為一位狂熱的遊戲玩家，他還在區塊鏈部署和遊戲設計方面大力投入。當遊戲開放予公眾時，他期待著進一步改進遊戲。



### Simon

#### 遊戲專案經理

自 2010 年以來，Simon 一直在研究虛擬貨幣的商業應用。曾創立並管理了數個擁有成千上萬成員的遊戲公會。在巔峰時期，他管理著來自不同亞洲國家的 5000 多名玩家一起參加各種“玩賺”遊戲，Discord 群組擁有超過 1 萬名成員。他還管理 Reddit 頻道，分享 Web3 最新資訊。



### Ivy

#### 商務顧問

Ivy 在全球電子商務和數字行銷方面擁有超過 12 年的經驗，曾被提名進入穀歌接受全職培訓，並為多家遊戲初創公司工作。



### Marvin

#### 技術顧問

Marvin 在手機遊戲開發方面擁有超過 10 年的經驗，他主持研發的一款手遊成功地在全球創造了超過 1 億美元的收入。



### Fancol

#### 行銷顧問

畢業於著名英國大學的心理學系，利用市場心理學範疇的知識，多方位為專案增值以促進區塊鏈及 DeFi 的發展，例如參與設計 User-friendly 的區塊鏈程式、研究市場行為及趨勢去創建滿足用戶需求的方案、及將複雜的概念簡單清晰化以增加市場接納度等。

## 5.2 戰略夥伴



### Wemade 公司

《熱血傳奇》是一款由 WEMADE 公司開發的大型多人線上角色扮演 3D 遊戲（“MMORPG 遊戲”），目前韓版和中國版仍在運營。

它在亞洲廣受好評，是中國 2002、2003 年最受歡迎的 MMORPG 遊戲，同時線上玩家峰值超過 250,000 人，在全球擁有 1.2 億玩家。

Capverse 與 Wemade 建立了深度戰略合作關係，Wemade 為 Capverse 開發提供全方位的技術支持，雙方計畫建立互通的遊戲場景，同時在宣發、用戶流量導入、NFT 等領域開展全面合作。

## 5.3 合作品牌



*Note: List of Capverse Team and Partners will subject to further update.*

## 5.4 行動路線圖



## 5.5 風險提醒與免責聲明

### 5.5.1 風險提醒

用戶承認並同意在參與 Capverse 生態的過程中購買\$CAP、持有\$CAP、使用\$CAP存在許多風險。在最糟糕的情況下，這可能導致已購買的全部或部分\$CAP 丟失。如果用戶決定購買\$CAP，將明確承認，接受並承擔以下風險：

#### ✧ 錢包丟失造成損失的的風險

用戶購買的 \$CAP 在分配之後會轉入用戶數字錢包,若用戶丟失錢包將導致 \$CAP 數字通證丟失,請妥善保管您的數字錢包。

#### ✧ BEP20 核心協議相關的風險

\$CAP 基於 BEP20 協議開發,因此任何 BEP20 核心協議發生的故障,不可預期的功能問題或 BEP20 遭受的攻擊都有可能導致\$CAP 或者 Capverse 生態應用以未知的方式停止工作或功能缺失。

#### ✧ 司法監管相關的風險

\$CAP 和分佈式帳本技術的監管狀況在許多合法管轄區尚不清楚或尚未解決。數字貨幣的監管已成為世界所有主要國家監管的主要目標。無法預測監管機構將如何,何時或是否可以應用現有法規或制定有關此類技術及其應用的新法規,包括\$CAP 和/或 Capverse 生態。監管行為可能以各種方式對\$CAP 和/或 Capverse 生態產生負面影響。如果監管行為或法律或法規的變更使得在該合法管轄區內運營成為一種非法行為,或者為了獲得必要的監管批准而在商業上不受歡迎,基金會,分銷商(或其關聯公司)可以停止在此合法管轄區內的運營。在諮詢了廣泛的法律顧問並對數字貨幣的發展和法律結構進行持續分析後,\$CAP 的出售將採取謹慎態度。因此,對於數字通證的銷售,銷售策略或將不斷進行調整,以盡可能避免相關的法律風險。對於數字通證銷售,基金會和分銷商正在與香港和新加坡的精品公司律師事務所合作,該公司在區塊鏈產業領域享有良好的聲譽。

#### ✧ 相關應用或產品達不到 Capverse 生態自身或購買者預期的風險

Capverse 正處於發展階段,在 Capverse 生態發佈正式版之前可能會進行比較大的改動,任何 Capverse 遊戲自身或購買者對 Capverse 生態,\$CAP 的功能或形式(包括參與者行為)的期望或想像均有可能達不到預期,任何錯誤的分析或底層設計的改變均有可能導致這種情況的發生。由於各種原因, Capverse 生態的開發或將無法按計畫執行或實施,其中包括但不限於任何數字資產,數字貨幣,\$CAP 的價格下降、無法預料的技術困難,以及活動開發資金短缺的情況。

#### ✧ 駭客或盜竊的風險

駭客或其他組織或國家均有以任何方法試圖打斷 Capverse 生態的應用,\$CAP 功能的可能性,包括拒絕服務的攻擊,Sybil 攻擊,遊襲,惡意軟體攻擊或一致性攻擊等。



#### ✧ 漏洞風險或密碼破解技術突飛猛進發展的風險

密碼學突飛猛進的發展或者其他相關科技的發展諸如量子電腦的發展，或將導致加密通證和 Capverse 生態被破解，這可能導致\$CAP 的丟失。

#### ✧ 未保險損失的風險

不像銀行帳戶或其他金融機構的帳戶，存儲在 BEP20 網路上的 \$CAP 通常沒有保險。任何情況下的損失，將不會有任何公開的組織或者個人為你的損失承保。

#### ✧ 其他風險

此外，上述簡要提及的潛在風險並非詳盡無遺，用戶購買，持有和使用\$CAP 也將帶來相關的其他風險（在條款和條件中有更具體地陳述），其中包括基金會或分銷商無法預料的風險。這些風險將可能進一步成為上述風險的意外變化或組合。用戶應該對基金會，分銷商，其關聯公司和 Capverse 團隊進行全面的深入調查，並在購買\$CAP 之前瞭解 Capverse 生態的總體框架，使命和願景。

## 5.5.2 免責聲明

本白皮書所傳遞之內容僅供參考，不構成 Capverse 及其相關公司中出售股票或證券的任何投資買賣建議、教唆或邀約。此類邀約須通過機密備忘錄的形式進行，且須符合相關的證券法律和其他法律。

本文檔內容不得被解釋為強迫參與 Token 公開發行。任何與本白皮書相關的行為均不得視為參與 Token 公開發行，包括要求獲取本白皮書的副本或向他人分享本白皮書。

任何希望參與投資 CAP 代幣的人員及組織均需為合格投資人，Capverse 不接受來自於美國及中國大陸地區投資人的投資。

Capverse 團隊將不斷進行合理嘗試，確保本白皮書中的資訊真實準確。

開發過程中，Capverse 遊戲 DAPP、道具商城、MarketPlace 交易市場等（以下統稱“平臺”）可能會進行更新，包括但不限於平臺機制、數字通證及其機制、數字通證分配情況。文檔的部分內容可能隨著專案的進展在新版白皮書中進行相應調整，團隊將通過在網站上發佈公告或新版白皮書等方式，將更新內容公佈於眾。請參與者務必及時獲取最新版白皮書，並根據更新內容及時調整自己的決策。

團隊將不遺餘力實現文檔中所提及的目標，然而基於不可抗力的存在，團隊不能完全做出完成承諾。

CAP 代幣作為 Capverse 的官方數字通證，是平臺發生效能的重要工具並不是一種投資品。擁有 \$CAP 不代表授予其擁有者對平臺的所有權、控制權及決策權。\$CAP 作為在 Capverse 中使用的加密數字通證，均不屬於以下類別任何種類的貨幣：

- 1) 證券
- 2) 法律實體的股權
- 3) 股票、債券、票據、認股權證、證書或其他授與任何權利的文書

\$CAP 的增值與否取決於市場規律以及 Capverse 專案應用落地的具體情況，也可能受到市場參與者的影響。團隊不對其增值做出承諾，並對其因價值增減所造成的後果概不負責。

Capverse 平臺遵守任何有利於行業健康發展的監管條例以及 行業自律申明等。參與者參與即代表將完全接受並遵守此類檢查。同時，參與者披露用以完成此類檢查的所有資訊必須完整準確。

Capverse 平臺明確向參與者傳達了可能的風險，參與者一旦參與 Token 公開發行，代表其已確認理解並認可細則中的各項條款說明，接受本平臺的潛在風險，後果自擔。

本文檔只用於傳達資訊之用途，並不構成買賣 \$CAP 數字通證的相關意見。本文檔不構成任何關於投資的建議，投資意向或教唆投資。本文檔不組成也不理解為提供任何買賣行為，或任何邀請買賣任何形式證券的行為，也不是任何形式上的合約或者承諾。

相關意向用戶明確瞭解 Capverse 平臺的風險，用戶參與即表示瞭解並接受該專案風險，並願意個人為此承擔一切相應結果或後果。Capverse 團隊明確表示不承擔任何參與 Capverse 專案造成的直接或間接的損失，包括但不限於：本文檔提供所有資訊的可靠性；由此產生的任何錯誤，疏忽或者不準確信息；或由此導致的任何行為。



