

HYPER PLAY 游戏生态平台

《白皮书》



基于区块链的游戏公证发行平台

2017 年 11 月 5 日

《目 录》

第一章: 区块链将重新定义公平机制.....	4
第二章: 游戏行业发展分析.....	5
第三章: 区块链在游戏行业中的应用机会.....	6
3.1 玩家：游戏公证体系不平衡的痛点.....	6
3.2 游戏开发商：中心化的游戏算法明显弊端.....	7
3.3 游戏行业的中心化是危也是机.....	7
3.4 区块链带来新机会.....	7
第四章: HYPER PLAY 游戏生态平台构架.....	8
4.1 什么是 HYPER PLAY 游戏生态平台.....	8
4.2 HYPER PLAY 游戏生态平台核心创新点.....	11
4.2.1 HMAC512 算法机制.....	11
4.2.2 USDT 充值提现方式.....	11
4.2.3 去中心化的公证体系.....	12
4.2.4 广泛的兼容能力.....	12
4.3 区块链技术应用.....	13
4.3.1 去中心化的算法机制.....	13
4.3.2 去中心化交易模式.....	13
4.3.3 加密数字钱包.....	14
4.3.4 区块链共识体制.....	14
第五章: HYPER PLAY 的应用与未来价值.....	14
5.1 HYPER PLAY 游戏生态平台应用.....	14
5.2 未来应用价值分析.....	15
第六章：运营团队介绍.....	16
6.1 团队介绍.....	16
6.2 领导团队.....	16
第七章：“HPS” 代币体系.....	17

7.1 去中心化自治	17
7.2 代币的原生流动性	18
第八章: 代币分配及认购细节	19
8.1 代币分配计划	19
8.2 认购细则	19
8.3 财务预测	20
第九章: HYPER PLAY 游戏生态平台附录	21
9.1 “HPS” 币种的自治管理	21
9.2 发展历程和规划	21
9.3 平台现状发展资产	22
第十章: 投资风险提示	23
10.1 证书丢失导致的代币丢失的风险	23
10.2 超级现金核心协议相关的风险	23
10.3 购买者凭证相关的风险	23
10.4 司法监管相关的风险	23
10.5 HYPER PLAY 游戏生态平台应用缺少关注度的风险	24
10.6 HYPER PLAY 游戏生态平台相关应用或产品达不到标准的风险	24
10.7 漏洞风险或密码学科发展突飞猛进的风险	24
10.8 代币挖矿攻击的风险	24
10.9 缺少维护或使用的风险	24
10.10 未保险导致损失的风险	25
10.11 HYPER PLAY 游戏生态平台存在的解散风险	25
10.12 应用存在的故障风险	25
10.13 无法预料的其它风险	25
第十一章: 免责声明	26

第一章：区块链将重新定义公平机制

区块链 (Blockchain) 被称之为价值互联网,本质上是一个分布式的公共账本。区块链技术基于去中心化的对等网络,用开源软件把密码学原理、时序数据和共识机制相结合,来保障分布式数据库中各节点的连贯和持续,使信息传输能做到即时验证性、可追溯性、难篡改性和无法屏蔽性,从而创造了一套隐私、高效、安全的共享价值体系。

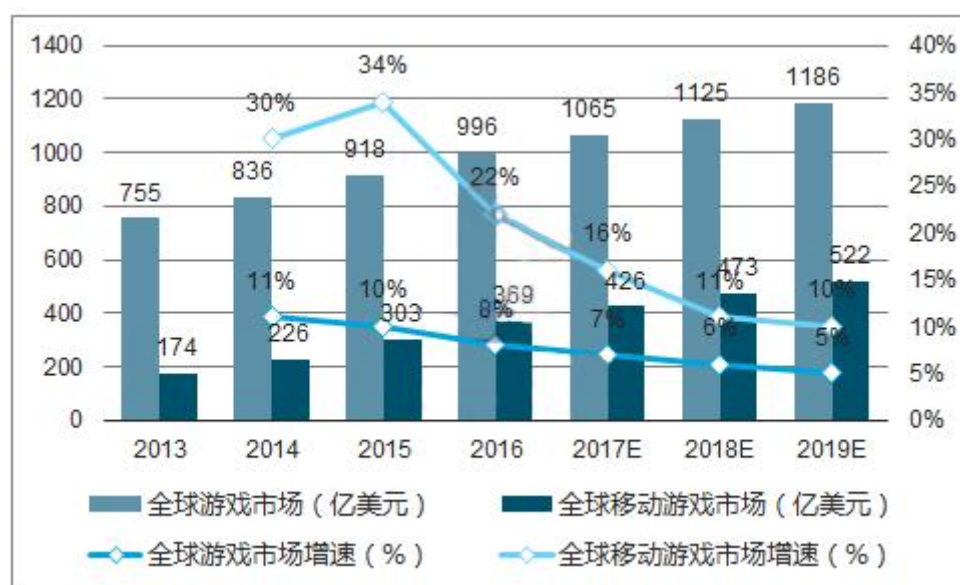
互联网的出现,使信息传播手段实现了飞跃,信息实现了高效流动,但是“互联网价值”传递的效率依然很慢,并且“电子货币”本质上依然依附于传统的纸币,跨国支付也依然是个大问题。这时,区块链的“价值传递”就体现出来了,其价值传递分为两层,第一层是简单的“价值传输”,我们可以发送一个比特币给任何一个人。代币的全球性流通,让“价值传输”无比便利。第二层则是“代币的流通”或者说代币经济学带来的“价值吸纳”,因为它传递的方便快捷性,基于区块链的代币发行可以让融资更加便利,并且在代币的流通中会吸纳价值。

此外,区块链的条款以计算机语言而非法律语言记录的“智能合约”,智能合约让我们可以与真实世界的资产进行交互。当一个预先编好的条件被触发时,智能合约执行相应的合同条款。最重要的是,区块链的“去中心”特点,为游戏平台建立了一个基于技术的信任体系,不需要第三方的参与,就能够在游戏双方建立信任关系。因此,在区块链游戏平台中,由于平台具有不可篡改性和可追溯性,参与者对于游戏公平机制有绝对的信任,保障了游戏机制的正常运行。

第二章：游戏行业发展分析

据统计，2016 年全球游戏市场规模达到 996 亿美元，2017 年的全球游戏收入已经达到 1089 亿美元，预计未来 3 年的年均复合增长率约 6.0%，增长平稳；其中移动游戏（手游、平板）达到 369 亿美元，未来 3 年的年均复合增速率约 12.3%。移动游戏市场带动全球游戏市场稳定增长。

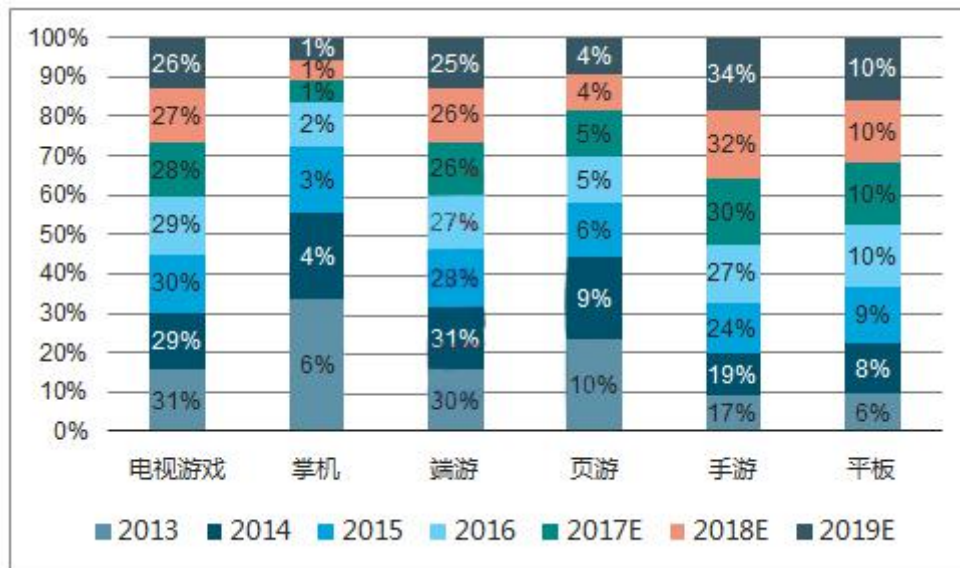
2013-2019E 全球游戏市场规模及增速（亿美元）



数据来源：公开资料，智研咨询整理

从全球视角看，未来移动游戏将进一步挤占主机游戏和 PC 游戏市场份额，预计 2019 年移动市场份额将由 2016 年的 37%提升到 44%。

2013-2019E 全球游戏市场构成



数据来源：公开资料，智研咨询整理

根据产业调研公司 Newzoo 的最新数据显示，“未来几年游戏收入增长最快的则是亚洲其他地区，除了中国、日本以及韩国以外的亚洲地区，去年的游戏总收入为 45 亿美元，但是到 2020 年时，这些地区的游戏收入将会增长到 105 亿美元。”

第三章：区块链在游戏行业中的应用机会

3.1 玩家：游戏公证体系不平衡痛点

游戏之所以能够存在和运行，就是因为它们基于公平的游戏规则而设计。然而，游戏规则的制定更多地取决于游戏开发商，因此，对于游戏玩家而言，最大的问题是游戏公正体系的不平衡。由于在棋牌、竞技游戏等类型的游戏制定过程中，受到“中心化”技术特点等因素的限制，游戏的胜率可以被控制，游戏的公平性会出现争议。而当有争议性的情况出现时，缺乏权威的公证体系，为玩家提供充足的保障。由于公证体系的不平衡，玩家对于游戏的信心容易受到动摇。

3.2 游戏开发商：中心化的游戏算法明显弊端

在传统的游戏平台中，建立游戏机制的技术是具有“中心化”的特点，“游戏公证体系算法”是由中心化设定的，而这种技术的数据库是可被篡改的。这种算法的明显弊端是容易受到人为因素的修改，玩家对于胜率的把控具有不确定性。在传统游戏中，设计者对于游戏“胜率”等问题进行操控，很大程度上影响了游戏平台的公平性，也影响了玩家的积极性。

3.3 游戏行业的中心化是危也是机

正是由于传统游戏平台采用“中心化”技术特点，游戏的公平性值得商榷，游戏的胜率不透明，游戏的结果不透明，从而影响了玩家的参与积极性，也影响了人们对于游戏的认识。这些问题的存在也为区块链的应用提供了用武之地。区块链技术对于游戏的实践已经取得了成功（骰子类等简单随机游戏），随机数通过去中心化的方式产生，储存，发布；整个过程的透明给予了玩家足够的信任度。

同时，区块链技术解决了赌注储存的问题。一场赌局，即使是公平的，参与的玩家也会担心赌注储存的安全性，毕竟一个胜利的结果，来自于充值，押注，赌胜，提现这四个步骤。谁都不愿意赢了对手，却输给了跑路的平台吧。而区块链技术利用智能合约的方式，完美解决了赌注储存的问题，即赌场不保管赌注，用区块链技术说明一切。

3.4 区块链带来新机会

如何能更好的保护玩家的虚拟财产，防止游戏里出现作弊现状，并在垄断市场中给玩家一个更好的选择呢？这是 HYPER PLAY 游戏生态平台始终努力的方向。HYPER PLAY 游戏生态圈，通过 HCASH 去中心化的开源跨系统数字加密货币，便捷的跨平台价值和信息互通，基于高强度的安全验证通道，创建一个分

布式去中心化的游戏生态圈，在我们的设想中，HYPER PLAY 将连接各种不同的游戏平台，通过去中心化方式（公开化，不可篡改透明化）建立稳固的平衡机制，从而提升玩家之间的信任度。

第四章 HYPER PLAY 游戏生态平台构架

4.1 什么是 HYPER PLAY 游戏生态平台

HYPER PLAY 游戏生态平台由 TC Gaming Group 旗下 Hyperplay Technology Inc. 出品，并由持牌的运营公司 Wishland Software Technology 负责平台的推广，可谓是强强联手。

Hyperplay Technology Inc. 位于菲律宾知名的高新技术企业集中地 Makati，汇集了全世界专业的区块链人才，掌握最前沿的区块链技术，与传统技术相结合，根据游戏市场的发展需求和特点，开创了菲律宾运用区块链打造全新生态游戏平台的先河。如今，全体员工共同努力，将 HYPER PLAY 游戏生态平台打造成为国际一流的综合性游戏服务平台。

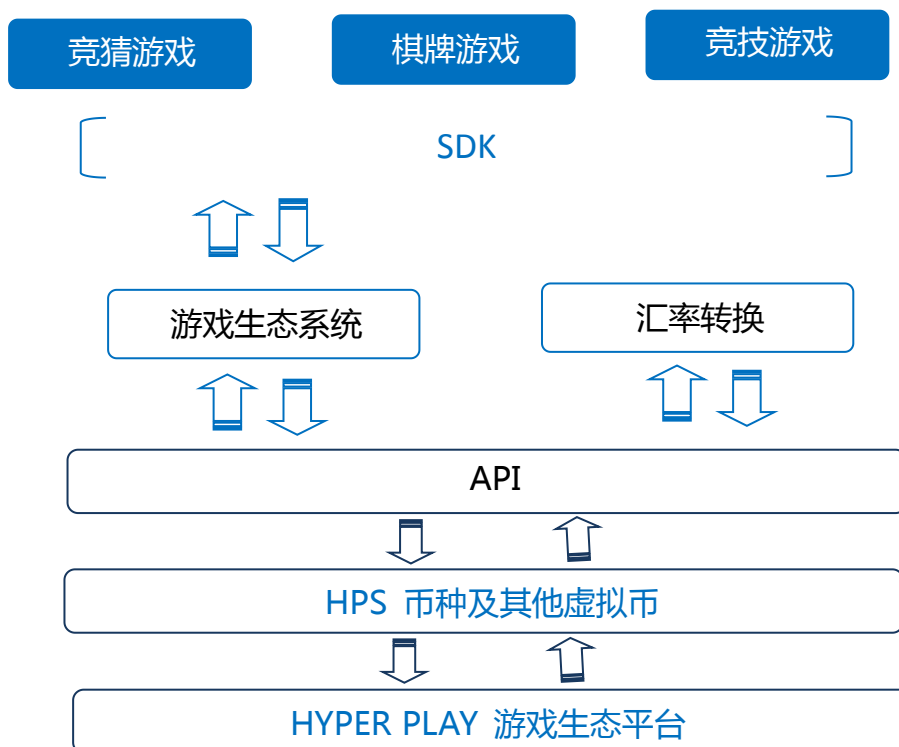
Wishland Software Technology 重视业务发展，更重视人文建设。企业存在的价值，是实现更多人的价值。凭借多年来在市场中的发展经验，深谙市场运营规则。如今，公司已经为娱乐发展做足了准备，多年运营经验，提供一站式运营和技术支持：300 套官网模板，30 家银行支付，400 个加速节点、DDos 高防配置、19 家主流平台、SEO 优化，创业轻松愉快。

HYPER PLAY 游戏生态平台基于超级现金技术开发。HCASH 具有双重侧链，同时兼容区块链和 DAG 两种分布式系统，实现基于区块链和非区块链的信息与价值的互联互通。其中 HCASH 是跨平台价值互通的媒介，HCASH 平台本身是跨平台信息交换的载体。HCASH 将会在这两个完全不同的底层数据结构系统之

间搭建一个通道，从而在底层技术层面兼容主流的区块链技术标准。

此外，平台采用公正的算法机制，利用区块链的去中心化、去信任、集体维护、数据库可靠的技术特点，在信息安全以及保密的前提下，实现业务和数据的共享，避免因数据不共享，互不信任而造成的严重经济损失的问题，从根本上解决了游戏行业的信任问题。区块链技术是构建区块链网络与交易信息加密传输的基础技术。它基于密码学原理而不基于信用，使得任何达成一致的双方直接支付，从而不需要第三方中介的参与。可以说，区块链是具有不可篡改、去中心化、分布式账本和智能合约四大特性的，以集体方式维护一个可靠数据库的技术方案。

通过平台 API 可以面向所有游戏开放，有别于所有现实货币渠道及发行的运营平台；独立结算、独立运营、保护玩家、兼顾公平、不改变原有游戏体系。在 HYPER PLAY 平台，我们要创造一个生态化游戏圈子，具有平衡机制，流动性强的结算方式，且不受任何监控的自由体系。这个自由体系由超级现金技术支持，不被篡改，安全性更有保障。



在超级现金技术的支持下，用户可以在 HYPER PLAY 游戏生态平台上轻松地通过模块化，搭建自己想实现的基于区块链的智能合约系统。平台为玩家提供竞猜游戏、棋牌游戏、竞技游戏等类型的游戏，由于区块链技术的运用，在整个游戏生态系统中胜率不可篡改，且每一场游戏都具有反向可追溯性，避免一切作弊行为。平台通过 HPS 币种为基本币，用于兑换后进行游戏，并可以将赢得的资产进行提现。



4.2 HYPER PLAY 游戏生态平台核心创新点

4.2.1 HMAC512 算法机制

(1) 一个相对够公平的 DICE 游戏算法：根据三个参数进行计算：服务器种子、客户端种子、时间戳。

服务器种子全球统一，根据币种当前最新区块 hash 计算得到，更新时间同币种出块时间。

客户端种子由用户自己定义或客户端随机生成。

时间戳即执行游戏一瞬间的毫秒数，该毫秒数为 1970 年 1 月 1 日 00:00 到当前时间点的毫秒数。

三个参数均无法被 DICE 网站控制。

(2) 计算方法：

将客户端种子与时间戳联合形成客户端种子：时间戳的字符串；

采用 HMAC512 算法将服务端种子和上述字符串进行加密，得到一串 HEX 字符串；

对该 HEX 字符串每 N 个字符进行截断，并将截断字符串进行 HEX 转 DEC 进制操作，得到一串数字，如果该数字落在区间 0-10000，则得到幸运数结果。

最终结果会除以 100，即落在区间[0, 100]，保留 2 位小数。

4.2.2 USDT 充值提现方式

HYPER PLAY 游戏生态平台上的数字资产 HPS 币，作为用户的资产，既可以充值，也能够提现，借助平台基本币与美元等货币进行兑换。超级现金是去中心化、开源、跨系统数字的加密货币，具有便捷的跨平台价值和信息互通，基于高强度的安全验证通道等特点。USDT 作为充值筹码，可以用于出入金，以及进

行游戏。平台允许以先跨系统平台进行虚拟币与 HPS 币之间的兑换，再兑换成法币充值，实现快速提现等功能。

4.2.3 去中心化的公证体系

目前来说，互联网最大的缺点是无法低成本解决“信任传递”，看看人们周围的互联网应用，无论是即时通信、社交网络、媒体，还有银行、电商、公共服务等，都是清一色的超大规模应用中心。即便是这样一个超大的权利中心，也很难自证清白，无法有效解决互联网面临的信任危机。譬如说，当甲通过某即时通信工具向乙发送信息时，甲无法证明自己发送到乙的信息在时间和内容上都是正确的，除非乙愿意配合提供准确的记录；而乙也无法证明甲发送过来的信息在时间和内容上都没有经过他人篡改。即使引入第三方监管丙的中心化系统，甲和乙也要承担丙无法如实提供准确数据的风险。

另外一个与“信任传递”关联的问题就是“价值传递”：通俗的讲就是甲向乙递交一笔费用、或支付一个“数字”。显然“价值传递”是“信任传递”的一个特例，我们知道，从古老的“票号”，到现代银行体制，就是针对这一特例的解决方案。现代银行是如何解决价值传递的呢？银行本质上是一种信任中介，它通过政府或长期的商业行为建立信任，银行客户通过在银行的存款证实自己的价值，并以此为基础通过银行向第三者支付。这是一种通过强大信任中介的解决方案，也是目前为止最为有效的价值传递方法。但是，这种方法的代价却非常高昂，银行中介的高额运营费用，也就是价值传递的费用，必须由客户承担。

总而言之，目前互联网时代面临着信任缺失以及价值传递费用高昂的问题。

而区块链技术的出现，恰恰完美地解决了这些问题。HYPER PLAY 游戏生态平台借助区块链去中心化和分布式数据库的特点，构建基于技术的信任体系，让游

戏机制的确定以“技术”为基础，不受人为主控，建立了值得信任的公证体系。

4.2.4 广泛的兼容能力

与其他 DICE 平台相比，HYPER PLAY 平台具有更加广泛的兼容能力。第一，其他平台仅输入用户名即可进入游戏，账户不完备，存在丢失或遗忘的风险，而 HYPER PLAY 平台建立了统一完善的用户体系，可直接登录未来的其他游戏，并且除了比特币之外，还支持各种加密货币；第二，其他 DICE 平台一般只支持 8 位小数，即以当前货币价值算最小投注约 0.2 美分，而 HYPER PLAY 平台支持更小的游戏单位；第三，有部分参数是网站可控的，存在偷取投资的风险，而运用了区块链技术的 HYPER PLAY 平台，则具有更公平的幸运数计算公式；第四，HYPER PLAY 平台的用户可投资，即不在线也能赚取收益部分，并且支持互动推荐模式，多层级推荐奖励，这都是其他 DICE 平台很少具备的。

4.3 区块链技术应用

4.3.1 去中心化的算法机制

区块链作为比特币的底层技术被人们提取出来之后，在主流经济中得以更广泛的应用。这种去中心化的、基于密码学的分布式数据库，是一种永久不可篡改的账本，在平等主体之间达成有效信任及合作。对于 DICE 来说，传统 DICE 游戏结果使用标准的 SHA-512 和 SHA-256 算法。使用 HMAC(服务器种子、客户端种子、客户端流水号)生成唯一可验证的结果，但由于种子在其自己服务器端，这种服务器、种子对运营者来说就是可知的。

而我们所取得的三个参数：服务器种子、客户端种子、时间戳。是运营方无法提前获取或可知的，达到 100%的公平与安全。因此对于 HYPER PLAY 平台来说作弊是无法容忍的。

4.3.2 去中心化交易模式

在 HYPER PLAY 游戏生态平台上产生比特币这样电子交易的应用，就具有

电子货币的在线交易特点——匿名情况下，要进行一些信息追索和溯源的时候如需要找到他的真实身份。这时就可以利用区块链的溯源机制，把他的匿名身份变成真实身份。

4.3.3 加密数字钱包

HCASH 是去中心化、开源、跨系统数字的加密货币，具有便捷的跨平台价值和信息互通，基于高强度的安全验证通道等特点。因此，通过超级现金特有的加密技术，确保每一个节点上的信息都不会被窃取，帮助 HYPER PLAY 游戏生态平台创造加密钱包，实现安全支付。

4.3.4 区块链共识体制

共识机制所谓共识，是指多方参与的节点在预设规则下，通过多个节点交互对某些数据、行为或流程达成一致的过程。共识机制是指定义共识过程的算法、协议和规则。

HYPER PLAY 游戏生态平台采用超级现金技术，将创建一个新的分布式去中心化账本系统，连通基于区块的分布式账本和不基于区块的分布式去中心化账本系统，让所有这些去中心化的分布式账本之间的信息与价值自由流通，而 HCASH 则充当了不同系统之间价值流通的载体，从而让基于信任的价值在不同的区块链系统中自由流通。

第五章 HYPER PLAY 的应用与未来价值

5.1 HYPER PLAY 游戏生态平台应用

HYPER PLAY 游戏生态平台主要为用户提供种类繁多的游戏类别，以公平的游戏机制，为玩家提供优质的游戏体验。

- (1) 休闲娱乐：为用户提供多种形式的游戏；
- (2) 获得个性化推荐：平台运用大数据技术，根据用户浏览习惯和关注内容，推荐个性化游戏服务；
- (3) 利用平台进行消费：用户也可以用平台的资产进行消费，购买其他娱

乐活动服务；

(4) 实现资产存储于增值：用户在平台的资产可以存储，也可以用于投资，实现资产增值。

5.2 未来应用价值分析

由于 HYPER PLAY 游戏生态平台自身具有显著的特点，在区块链技术支持下，能够为数字资产交易提供最权威的技术支持，让每一次交易都变得更加安全，让每一次游戏都具有显著的公平性。因此，可以预计，在未来的游戏市场中，HYPER PLAY 游戏生态平台能够有广阔的前景。

一方面，HYPER PLAY 游戏生态平台的公平性能够赢得玩家的信任。随着区块链行业的蓬勃发展，娱乐游戏的市场也在逐步壮大。今天，我们希望通过一个可科学验证的、杜绝作弊的公平区块链游戏系统，来为游戏用户搭建应用场景，拿起手机，或打开电脑，就可以进行公平的竞技游戏；一方面，HYPER PLAY 游戏生态平台提供多种游戏的形式，在未来期待以 HCASH 为核心的生态圈代币进行游戏比赛，预测竞猜，棋牌娱乐，旅游活动等多方面合作。

具体来说，HYPER PLAY 游戏生态平台的未来应用价值主要体现在：

(1) 对游戏开发者的价值

· 为了提供更好的服务，对玩家交易进行佣金的抽成，玩家为了将创造的价值变现进行交易，卖家支付一定的佣金。

· 相对于传统渠道的发行费用，我们的税收抽成很少，只收取 CP 佣金的少量抽成，CP 可以拿到游戏的大部分收入。并且，CP 的收入可以 100% 随时提现，使资金快速回收。

· 平台接入方便，开发者只需要做好相应的 API 接口即可。

(2) 对行业的价值

HYPER PLAY 生态游戏平台是区块链应用探索中，少有的能够落地实现的应用案例。平台的币种具有刚性需求，会对上市后的代币价格上涨起到推波助澜的作用。随着平台的发展，我们将采购流量营销大量的游戏玩家，以获得更大的市场份额。

第六章：运营团队介绍

6.1 团队介绍

(1) 反向验证开发中心：负责反向验证技术开发及管理理工作，包括 DICE 游戏系统的开发、应用于棋牌游戏系统的开发等。

(2) 游戏系统开发中心：负责游戏系统开发及管理工作，包括代码管理、代码开发、代码修改、代码测试等工作。

(3) 网络安全中心：负责网站安全，防止黑客攻击，监测系统漏洞。

(4) 运营中心：主要负责 HYPER PLAY 生态圈建设，项目发展方向，维持团队运转，处理客户需求等。

(5) 财务管理中心：负责整个项目募集资金的使用和审核、开发人员薪酬管理、日常运营费用审核等。

(6) 法务及风控部：负责境内外用户的注册登记、审核各类协议，对法律事务给出专业意见，开展法律知识的培训，提高各部门人员的法律意识。

(7) 综合事务管理中心：负责 HYPER PLAY 相关文件的起草、会议安排等。行政事务类工作；负责整个项目的人员招聘、薪酬福利、学习培训等；塑造、推广 HYPER PLAY 的品牌形象，建立良好的社会公共关系。

6.2 领导团队

(1) CEO：Sonny Siazar



负责公司全面管理和重大决策，对于游戏行业有深入认识，曾带领多个项目取得优异市场成绩。

(2) CFO：Arnel Parreno



世界著名大学金融专业出身，曾任职于多家银行及金融管理公司，对金融管理有丰富经验。

(3) CTO : Nathaniel Cailo



对区块链及超级现金技术有深入研究，曾任职于世界知名游戏开发公司，曾经带领团队开发出多款热门游戏。

(4) CMO : Joey Virtudazo



市场营销专业出身，现代市场营销理论有全面认识，深入了解游戏市场的运作规律，具有多年的市场经验。

第七章：“HPS” 代币体系

7.1 去中心化自治

HYPER PLAY 游戏生态平台随着数据的提升累计，规则需要不断升级，因此必须引入去中心化自治机制。

在去中心化自治系统中，任何决定都要在一个固定时间内完成投票，这个时

间根据提议内容不同而发生改变。当且只有收集到足够高权益的投票，提议才会执行，否则提议将会关闭。在去中心化自治系统中，并不是权益高者的一言堂，权益低者可以联合一起制衡权益高者。

去中心化自治内容包括但不限于支持币种注册、统计函数、抵押代币范围等，这些升级可以通过自治系统参与者共同投票参与决定。

- 支持币种注册：HYPER PLAY 游戏生态平台协议会阶段性的调整支持的币种，有些数字货币会因为交易量过低而退出平台，而另外会有一些新的数字货币诞生而加入平台。这些币种需要记录在智能合约中，包括币种名称、代号及对应智能合约地址等信息。

- 交易所注册：交易所需要注册完成才能通过协议进行交易，当交易所达到一定数量后，新注册交易所需要经过自治系统投票才能通过。

- 统计函数：随着交易所上线运行时间越长，数据量得到一定积累，用于统计的指标和函数也会逐渐成熟。自治系统参与者可以决定新增或淘汰统计函数。

- 抵押代币范围：交易所可以抵押的代币数量需要限制在一定范围内。如果抵押数量太多，会导致代币流动性变差；如果抵押过少，则无法体现交易所间的差异性。

7.2 代币的原生流动性

HYPER PLAY 游戏生态平台协议意味着你可以去传统的交易所购买和出售 HPS 币，或是利用 HYPER PLAY 游戏生态平台本身的撮合机制直接购买 HPS 币。这得益于 HYPER CHAIN 的可延伸性模式。并且游戏平台会拿出每季度盈利的 50% 进行市场代币回购。

第八章 代币分配及认购细节

8.1 代币分配计划

代币名称	HPS
代币总量	100,000,000 HPS
认购数量	(软顶) 1,000,000 HCASH (硬顶) 2,000,000 HCASH
兑换比例	1 HCASH = 20 HPS (兑换比例根据市场的跌幅进行相应调整)
开始时间	2017 年 11 月
结束时间	2017 年 12 月
代币发放	认购结束后
项目方	Hyperplay Technology Inc.

代币上限将设置为 100,000,000 (1 亿) 个单位，向公众发行的代币占比小于或等于 45%。

剩余的 55% 将继续归属 HYPER PLAY 游戏平台的所有者。

8.2 认购细则

代币基于 HYPER CHAIN 发行，总量为 100,000,000 枚

(1) 私募阶段：25,000,000 枚 (1 HCASH = 25HPS) 总计 1,000,000 HCASH；

(2) 认购阶段：20,000,000 枚 (1 HCASH = 20HPS) 总计 1,000,000 HCASH；

8.3 财务预测

HYPER PLAY 游戏生态平台对部分暂定投资回报率进行了预测，并通过科学方式进行模拟，以探究不同资本规模对投资回报率的影响。本项目根据对市场的乐观程度，制定了三个具有不同输入变量的预测方案：

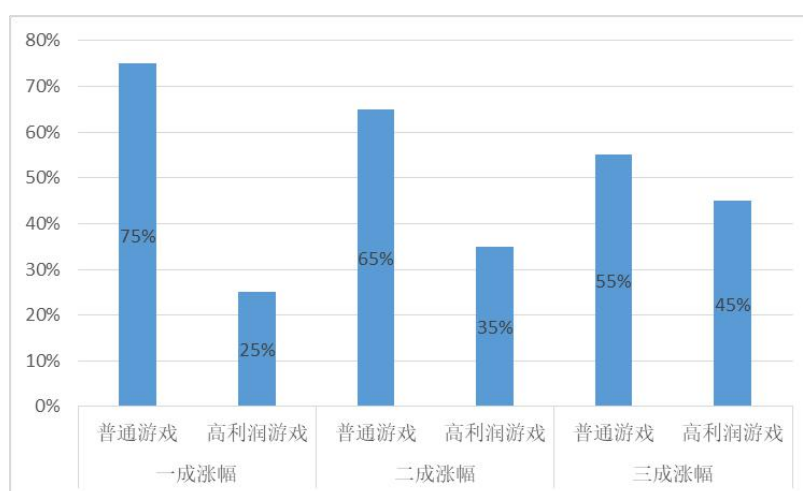
公司未来的净利润受到两大输入变量的影响，即由赌场游戏选择和客户群决定的赌注增长。以庄家优势为 1% 的游戏为普通游戏，以庄家优势为 4% 的游戏为高利润游戏，具体预测方案如下：

（1）一成涨幅：赌注增长 2 倍，额外同比增长为 20%。这种情况，预测年利润可达 12,657,019 美元，普通游戏创造的利润为 75%，高利润游戏创造的利润为 25%；

（2）二成涨幅：赌注增长 3 倍，额外同比增长为 20%。这种情况预测年利润可达 42,710,748 美元，普通游戏创造的利润为 65%，高利润游戏创造的利润为 35%。

（3）三成涨幅：赌注增长 4 倍，额外同比增长为 20%；这种情况预测年利润可达 65,939,417 美元，普通游戏创造的利润为 55%，高利润游戏创造的利润为 45%。

如下图所示



第九章: HYPER PLAY 游戏生态平台附录

9.1 “HPS” 币种的自治管理

HYPER PLAY 游戏生态平台管理是由 HYPER PLAY 游戏生态平台董事会、核心团队、管理运营委员会共同进行的。董事会是 HYPER PLAY 游戏生态平台的最高管理机构，他会负责制定 HYPER PLAY 游戏生态平台的发展战略，确定代币的流通规则并监督执行。

而核心技术团队是负责 HYPER PLAY 游戏生态平台的底层平台研发以及商业应用的开发。管理运营委员会是由 HYPER PLAY 游戏生态平台的内部人员和活跃的投资人、平台用户等构成，主要会对 HYPER PLAY 游戏生态平台的品牌建设和日常奖励运营提供帮助，对于优秀的团队或者个人，可以获得一定数量的代币作为激励。

9.2 发展历程和规划

时间	内容规划
2017 年 11 月	完成基于 HPYER CHAIN 的 TOKEN 开发
2018 年 1 月	游戏平台上线，完成 DICE 游戏开发，支持 HYPER PAY 充值入口
2018 年 3 月	预测竞猜系统上线，可以进行体育赛事，娱乐热点，时政新闻等竞猜
2018 年 6 月	开始开发 PC 端，手机端等多端娱乐方式
2018 年 9 月	棋牌娱乐等游戏将会逐步上线
未来	开发更多类型的游戏项目，对接旅游项目进行消费娱乐

9.3 平台现状发展资产

(1) 资金来源

维持 HYPER PLAY 项目运作的资金主要来源于认购和原生产资产 HPS。在需要的时候部分加密数字资产会转换为法币，以拥有必要的支付资金。

HYPER PLAY 基金会财务管理的原则：统筹安排，综合管理；勤俭节约，讲求实效；精打细算，量入为出。

HYPER PLAY 基金会资产管理纳入全面预算管理，根据实际运营情况，编制财务收支预算。年度财务收支预算报执行委员会审议，月度财务预算由执行委员会审议，财务管理中心负责编制和执行。

(2) 数字资产使用权限：

- 单笔支出超过 20,000 个 HCASH，需要基金会首席执行官同意；
- 单笔支出超过 50,000 个 HCASH，需获 HYPER PLAY 基金会会议通过。
- HYPER PLAY 基金会将引入第三方审计，监督项目的财务运作，进行资金审计和提供审计报告，审计报告将在年度信息披露中公告。

第十章 投资风险提示

10.1 证书丢失导致的丢失代币的风险

购买者的代币在分配给购买者之前很可能关联至一个 HYPER PLAY 游戏生态平台账号，进入 HYPER PLAY 游戏生态平台账号的唯一方式就是购买者选择的相关登录凭证，遗失这些凭证将导致代币的遗失。最好的安全储存登录凭证的方式是购买者将凭证分开到一个或数个地方安全储存，且最好不要储存、暴露在工作地方。

10.2 超级现金核心协议相关的风险

HYPER PLAY 游戏生态平台应用程序基于超级现金开发，因此任何超级现金核心协议发生的故障，不可预期的功能问题或遭受攻击都有可能对代币或 HYPER PLAY 游戏生态平台应用以难以意料的方式停止工作或功能缺失。

10.3 购买者凭证相关的风险

任何第三方获得购买者的登录凭证或私钥，即有可能直接控制购买者的代币，为了最小化该项风险，购买者必须保护其电子设备以防未认证的访问请求通过并访问设备内容。

10.4 司法监管相关的风险

区块链技术已经成为世界上各个主要国家的监管对象，如果监管主体插手或施加压力则 HYPER PLAY 游戏生态平台应用或代币可能受到其影响，例如法令限制使用，销售，电子代币诸如代币有可能受到限制，阻碍甚至直接终止 HYPER PLAY 游戏生态平台应用的发展。

10.5 HYPER PLAY 游戏生态平台应用缺少关注度的风险

HYPER PLAY 游戏生态平台应用存在没有被大量个人或组织使用的可能性，这意味着公众没有足够的兴趣去开发和发展这些相关分布式应用，这种缺少兴趣的现象可能对 HYPER PLAY 游戏生态平台应用造成负面影响。

10.6 HYPER PLAY 游戏生态平台相关应用或产品达不到标准的风险

HYPER PLAY 游戏生态平台应用当前正处于开发阶段，在发布正式版之前可能会进行比较大的改动，HYPER PLAY 游戏生态平台自身或 HPS 代币购买者对平台应用或代币的功能及形式的期望和想象均有可能不达预期，任何错误地分析，一个设计的改变等均有可能导致这种情况的发生。

10.7 漏洞风险或密码学科突飞猛进发展的风险

密码学的飞速发展或者科技的发展诸如量子计算机的发展，或将破解的风险带给加密代币和 HYPER PLAY 游戏生态平台，这可能导致代币的丢失。

10.8 代币挖矿攻击的风险

就如其它去中心化密码学代币和加密代币一样，用于 HYPER PLAY 游戏生态平台应用的区块链主链 HyperChain 也容易受到挖矿攻击，例如双花攻击，高算力比例攻击，“自利”挖矿攻击，过度竞争攻击，任何成功的攻击对 HYPER PLAY 游戏生态平台应用的代币来说也是一种风险。

10.9 缺少维护或使用的风险

首先，代币不应该被当作一种投资，虽然代币在一定的时间后可能会有一定的价值，但如果 HYPER PLAY 游戏生态平台缺少维护或使用的话，这种价值可能非常小。如果这种情况发生，则可能出现没有这个平台就没有后续的跟进者或少有跟进者，显然，这对代币是非常不利的。

10.10 未保险损失的风险

不像银行账户或其它金融机构的账户，存储在 HYPER PLAY 游戏生态平台账户或网络上通常没有保险保障，任何情况下的损失，将不会有任何公开的个体组织为你的损失承保，但诸如 FDIC 或私人保险公司将会为购买者提供保障。

10.11 HYPER PLAY 游戏生态平台存在的解散风险

出于各种原因，包括 HCASH 自身价格的波动，HYPER PLAY 游戏生态平台应用发展遭遇问题，生意关系的破裂或知识产权索赔等可能性原因，HYPER PLAY 游戏生态平台项目随时都有可能遭遇重大打击或直接解散。

10.12 应用存在的故障风险

HYPER PLAY 游戏生态平台可能因各方面的原因故障，无法正常提供服务，严重时可能导致用户代币的丢失。

10.13 无法预料的其它风险

密码学代币是一种全新且未经测试的技术，除了本白皮书内提及的风险外，此外还存在着一些 HYPER PLAY 游戏生态平台团队尚未提及或尚未预料到的风险，此外，其它风险也有可能突然出现，或者以多种已经提及的风险的组合的方式出现。

第十一章 免责声明

HYPER PLAY 基金会将聘请知名的律师事务所,作为 HYPER PLAY 项目法律顾问,为 HYPER PLAY 项目在运营合规化、法律风控体系设计、海外法律咨询等方面提供全面的法律服务。

参与 HPS 认购的购买者,请仔细阅读本白皮书,全面认识 HYPER PLAY 认购的风险收益特征和反向验证的技术特性,并充分考虑自身的风险承受能力,理性判断,审慎决策。购买者应明白 HYPER PLAY 项目不会在任何情况下提供退款。

HYPER PLAY 项目团队将按照所披露的白皮书内容,合理运用认购所筹集的数字资产,规范管理项目,尽管 HYPER PLAY 项目团队将恪尽职守,履行诚实、勤勉、尽责管理的义务,购买者也存在损失的风险,在过程中将可能存在政策风险、经济周期风险、网络黑客风险、管理风险、流动性风险、币价波动风险和其他风险。