

**HLW.GO**

## **白皮书**



## **前言**

目前，区块链技术拥有极其广泛的应用场景，同时也在快速改变着很多行业的战略格局。毫无疑问，接下来区块链在娱乐性产业中的突破，极有可能会催生大批创新型的产品和颠覆性的商业模式。娱乐性产业是与每个用户生活息息相关的产业类型，当生存需求被完全满足后，娱乐需求将成为人们生活中的刚需。如何让更多大众化用户参与到区块链带来的变革中来，并让每一个人切实享受到区块链带来的红利，这是判断区块链是否成功应用到娱乐性行业中的标尺。

而《HLW.GO》会继续探讨和实践区块链和游戏，以及各类游戏玩法在区块链上的深度结合。

## 产品详情

《HLW.GO》是基于区块链以太坊的人物养成游戏，集合了诞生、拍卖、成长、比赛和赠送等众多精彩玩法，游戏中主要的交易货币是ETH及HLW。

### 1. 诞生

出生只能由官方合约定时进行，游戏前1周只出生辛巴达、沙拉、蓝怪、PANDY、PENNY、RAGONAR六个角色。每15分钟产生一个角色，但是当待售角色的数量大于等于12时，暂停出生。游戏1-2周会增加出生哈里、卡毛、女巫、GLIDER、BLASTER五个角色，2周之后增加出生闹仔、海怪。闹仔和海怪各限量2000只。



## 2. 拍卖

拥有角色的玩家，可以将自己的角色进行挂价拍卖，从而获得利润，拍卖有起始价，终价和拍卖时间，当前售价取其中间值。

由官方合约产生的角色，发行即被挂价拍卖，第一个官方拍卖的角色，起价0.2ETH，终价0.08ETH，时限1天。

普通玩家可选择任意时间拍卖自己的角色，起价，终价及拍卖时间自定。

## 3. 购买

购买是玩家获取角色的主要来源之一，去市场可以看到的角色都是可以购买的，选择自己喜欢的角色即可进行购买。购买需要拥有一定额度的以太币钱包提币进入游戏内钱包进行支付。购买成功后的角色会出现在自己的角色队列里，由于区块链写入数据需要时间，通常根据不同的拥堵状况，等候的时间略有不同，至少10几秒，请耐心等待。

#### 4. 成长（启动HLW喂养机制）

角色有一个体力属性，出生时是0。玩家可以通过给角色喂食HLW来增加体力，体力增加和总共需喂食HLW数量的关系为：

1级 300 HLW	2级 400 HLW
3级 500 HLW	4级 600 HLW
5级 700 HLW	6级 800 HLW

体力是衡量角色价值的另外一个因素，体力越高，品质越好。

角色有一个形体/健身/才艺属性，出生时是0。玩家可以通过给角色喂食HLW来增加属性熟练度，属性熟练度增加和总共需喂食HLW数量的关系为：

1级，熟练度10，500HLW
2级，熟练度20，600HLW
3级，熟练度30，700HLW
4级，熟练度40，800HLW
5级，熟练度50，900HLW
6级，熟练度60，1000HLW

角色有六个装饰框，没有点亮时装饰完整度为0，每100HLW点亮一个装饰框，点满完整度为6。

## 5. 比赛（用 HLW 币投票，每 10 个 HLW 投一次，一个地址只能投 5 次，每次最多投 10000 票）

### 模特比赛、选美比赛、萌宠比赛、神兽比赛

每个角色将会有对应的比赛，你可以将你的角色参加比赛，女主角对应模特赛，男主角对应选美比赛，宠物对应萌宠赛，高阶的神兽对应神兽赛。放入模特赛、选美赛、萌宠赛，需要支付100个HLW的入场券，高阶的神兽赛，需要200HLW的入场券。（报名玩家数未达到50不开放此功能）



## 6.比赛奖励

周冠军、亚军、季军奖励分别为：5ETH、3ETH、2ETH

月冠军、亚军、季军奖励分别为：12ETH、8ETH、3ETH

年度总冠军、亚军、季军奖励分别:玛莎拉蒂总裁1辆、88ETH、30ETH。

## 总结

作为手游产业大国,中国企业将无可避免地要承担起主导产业未来发展各角色,我们相信区块链和游戏产业相结合会带来的颠覆式创新深度探讨区块链和游戏的深度结合。