



EOS三国游戏白皮书v1.2

区块链首款三国角色养成与PvP游戏



虎符

虎符是游戏中的重要消耗品，用途广泛，可使用EOS购买获得

战役

- 查看英雄在战场上战斗情况，英雄每杀死10个敌人即夺得一座城池
- 夺下的城池越多，就有更大概率获得稀有材料作为奖励

出征

让英雄出征参与战役，通过攻陷城池获得战利品

英雄

同时最多可选三位英雄出征战役，通过不断的战役出征击杀敌军，获得经验值，使英雄进行成长

丰富的战役选择

EOS三国提供多达**11种**战役选择，随着玩家的等级升高将会解锁更多的战役。



公元184年，黄巾之乱



公元192年，濮阳之战



公元197年，宛城之战



公元200年，官渡之战



公元208年，赤壁之战



公元209年，合肥之战



公元217年，汉中之战



公元219年，荆州之战



公元221年，夷陵之战

- 参与不同的战役，可改变不同种类材料的掉落概率。
- 战役等级越高，材料的基础掉率越高。



公元211年，潼关之战



公元228年，六出祁山

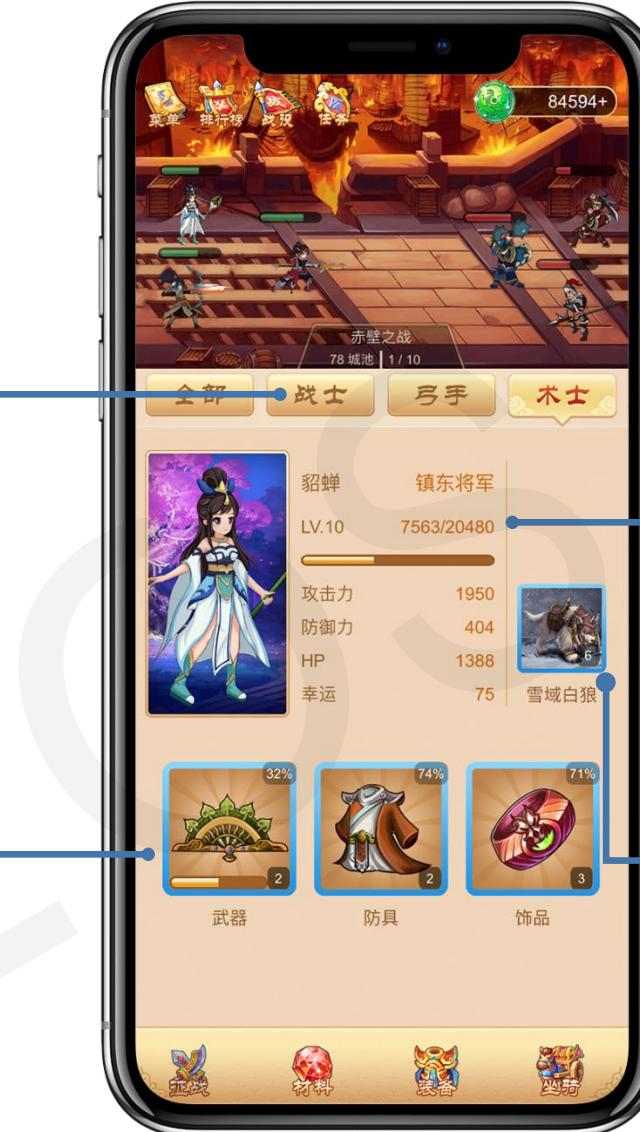
英雄多元化成长

英雄职业

每个英雄都有自己的职业，职业的特点，属性成长与可穿着装备都会有区别，未来将开发更多职业供玩家组合使用

装备系统

每个英雄可分别装备武器，防具和饰品提升自己的属性值



英雄属性

英雄最高可以升至16级，每次升级都会提升自己的各项属性并可穿戴更高等级的装备

攻击力：英雄对敌人的伤害值，影响英雄杀敌速度

防御力：减少英雄受到的伤害

HP：英雄的血量，当减至0时即表示该英雄本次出征撤退

幸运：提升出征后获得稀有材料的概率和获得虎符的数量

坐骑系统

每个英雄可选择骑乘一匹坐骑，拥有坐骑的英雄属性值将会获得全面的提升

战利品收集

战利品

英雄每次出征结束，每个出征的英雄可获得1个材料作为战利品

制造

材料可用于制造装备，点击材料会显示需要使用该材料进行制造的装备列表



图鉴

材料的详细信息包括可制造装备、稀有度和简介均可在《材料图鉴》中查看

炼化

材料炼化后可获得一定数量的虎符，稀有度越高获得的虎符越多

市场

材料可在《市场》中通过智能合约进行自由交易，购买材料资产或赚取EOS代币

打造自己的装备库

市场

装备可在《市场》中通过智能合约进行自由交易，购买装备资产或赚取EOS代币



图鉴

装备的详细信息包括制造方法、制造难度均可在《装备图鉴》中查看

装备

使用指定的材料可以制造特定的装备，打造属于自己的装备库

炼化

装备炼化后可获得一定数量的虎符，装备的制造难度越高，获得的虎符越多

上百件装备等你打造

EOS三国拥有极其丰富的装备系统，**8大类总计181件炫酷装备**可供玩家打造升级，装备分为**普通/稀有/大师/史诗/传说/超神****6大级别**，后续会持续不断添加新装备，以丰富玩家的体验。

部分装备鉴赏

轻武器



轻甲



重武器



重甲



弓箭



护身符



法杖



饰品



变化无穷的装备系统

装备评分

在EOS三国中，同样的装备属性加成会有所不同，每件装备根据属性高低会产生一个综合评分显示在装备的右上角，评分区间为0%~100%

装备属性

每件装备可拥有多重属性值加成，每种属性值都有一定的随机区间和出现概率，这让EOS三国中的装备变得更加丰富



装备融合与升级

打造的每一件装备均可进行升级，最高升至6级，升级需要首先将同样的装备进行融合，等级越高加成越大，需要融合的装备数量越多。

等级	融合数量	属性加成
1	0	0%
2	1	20%
3	2	40%
4	4	80%
5	8	160%
6	16	240%

驯养强力坐骑

EOS三国总计拥有**5个级别20种坐骑**可供玩家驯养，他们特色各异，拥有不同的属性能力。并且坐骑可进行**升级**提升属性值，通过完成**探险**获得**探险奖励**。

部分坐骑鉴赏



青龙



白虎



朱雀



玄武



雪域白狼



烈焰赤兔



狂暴猎虎

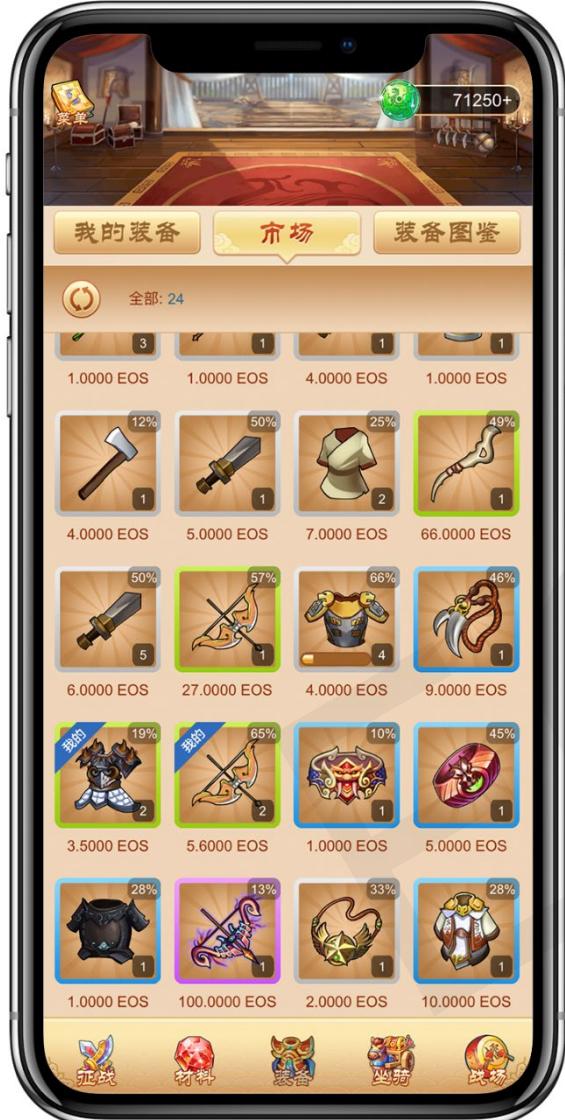


金甲犀牛



绝影

智能合约交易市场



链上资产交易市场

EOS三国游戏内置材料与装备两大交易市场，玩家可通过游戏直接**赚取EOS代币**。玩家之间通过**智能合约**直接在链上使用**EOS代币**进行交易。每次交易卖家可直接获得卖出的EOS，买家可直接获得想要的材料或装备，安全可靠快速，突破了**传统游戏资产流通**的瓶颈。

*每次完成交易，游戏将单向收取卖家5%的交易手续费



游戏逻辑全上链

在传统的**中心化游戏**中，所有的资源均掌握在游戏开发商手中，开发商可以对游戏资源进行**任意的增发**，这种权力成为了开发商的敛财工具。游戏开发商常常为了获取**超额的短期利益**，导致游戏资产**不断贬值**，最终走向**崩溃**。

EOS三国是一款**全链上**游戏，游戏中的材料，装备，货币等产生的过程均**可追溯，无法被篡改，任何人**无法进行**欺诈作弊**，使游戏中的物品具有了**真正的资产属性**。



游戏从出征到最终完成装备制造，所有**过程都由链上完成**，即使是游戏开发商也**无法凭空增发装备**，保证了游戏物品绝对的**资产属性**。

通缩的游戏资源



游戏资源全部上链，资源的产出**公开透明**，并采用**通缩**设计，以防止游戏后期随着玩家数量增多，等级升高，材料装备越来越多，造成**通货膨胀**，从而引起市场崩溃。越早参与游戏，获取高级材料难度越低。

通缩规则如下

统计玩家攻占城池**最大数量的平均值**（只包括最大数量 ≥ 10 的玩家）

平均值在**1-1000座**城池之间，每增加100座城池，游戏材料整体爆率**下降2%**

平均值在**1001-2000座**城池之间，每增加100座城池，游戏材料整体爆率**下降1.7%**

平均值在**2001-3000座**城池之间，每增加100座城池，游戏材料整体爆率**下降1.4%**

.....

以此类推，爆率最低下降至**初始爆率的23%**



区块链特色装备

UGC装备

EOS三国将每月推出一定数量的UGC装备，这些装备完全由**玩家自主设计和命名**，并通过**玩家投票**的方式选出。UGC装备将由**特殊的方式获取**并且**总量有上限**。

专属套装

每个三国英雄都将拥有自己的**专属套装**，专属套装不仅属性强劲，且**总量有上限**。



NFT装备

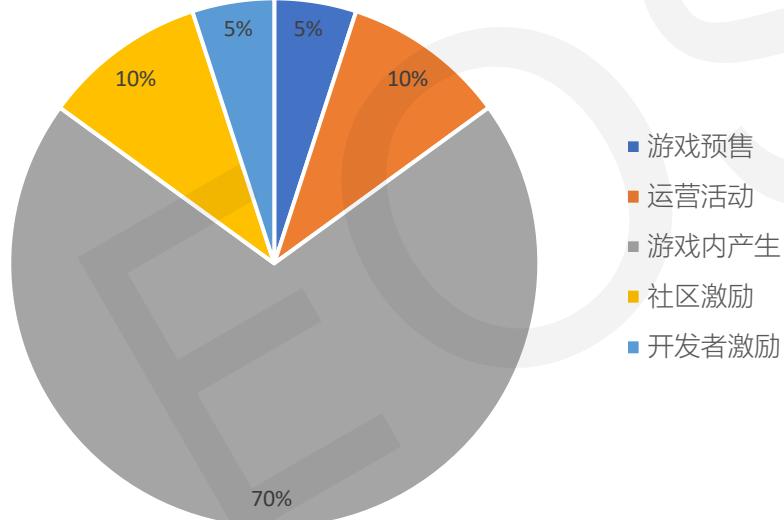
存在特殊的强力装备将使用**非同质化代币标准（NFT）**进行发行，保证每件装备的唯一性。玩家可直接在NFT资产的Marketplace中交易，例如Scatter Marketplace。

三国通宝 (TKT: Three Kingdoms Token)



EOS三国将基于EOS公有链发行独有数字资产三国通宝 (TKT) **总量10亿枚**，将主要在游戏内产出，玩家可持有进行**分红**和消耗，以保持代币的**供需平衡**。

三国通宝发行分配比例



5%

游戏预售

10%

运营活动

70%

游戏内产生

10%

社区激励

5%

开发者激励

参与游戏预售，根据预售礼包获得对应的三国通宝奖励

为获取源源不断的玩家用户，游戏运营推广活动奖励的三国通宝

玩家通过EOS三国游戏过程中获得的三国通宝

对社区成员进行奖励空投或邀请玩家获得三国通宝奖励

用于激励EOS三国开发者

游戏内获取三国通宝



交易奖励

玩家通过游戏中的交易市场购买其他玩家的游戏资产均能获得三国通宝奖励，游戏初始奖励为每1 EOS奖励50枚三国通宝。



消费奖励

玩家在游戏中非交易市场使用EOS消费，如购买角色，背包格子，虎符等，可获得三国通宝奖励。初始奖励为消费1 EOS奖励1000枚三国通宝。



战役奖励

每日出征杀敌可获得军功值，游戏根据玩家军功值分配每日战役奖励的三国通宝。



任务奖励

EOS三国会定期推出玩家任务，完成任务的玩家即有机会获取EOS代币奖励与三国通宝奖励。



PvP奖励

参与战场PvP，可掠夺战败玩家的三国通宝。

后续将会不断
开放更多玩法

三国通宝产出规则

三国通宝 (TKT) 是EOS三国发行的独有数字资产，游戏中三国通宝的产出将采用**通缩机制**。拥有三国通宝将获得诸多权益，**越早参与游戏，获得收益越大**。

游戏内产出量 (万)	0 ~ 7000	7000 ~ 14000	14000 ~ 21000	21000 ~ 28000	28000 ~ 35000	35000 ~ 42000	42000 ~ 49000	49000 ~ 56000	56000 ~ 63000	63000 ~ 70000
每1 EOS交易奖励	50	40	32	25.6	20.48	16.384	13.1072	10.486	8.3886	6.7109
每1 EOS消费奖励	1000	800	640	512	409.6	327.68	262.144	209.72	167.77	134.22
每日战役奖励 (万)	50	40	32	25.6	20.48	16.384	13.1072	10.486	8.3886	6.7109

每日战役奖励分配规则

用户每日进行游戏可以获得一定的**军功值**，每日战役奖励根据军功值进行分配，军功值每日清零。

用户每日军功值 = (用户当日单次出征最大城池数 + (用户当日攻克城池总数 * 军功系数R)) * (1 + 军衔奖励加成)

用户每日分得三国通宝量 = 当日战役总奖励 * (用户当日军功值 / 当日所有用户军功值总和)

*军功系数R初始为0.1，根据游戏玩家变化情况可能会进行平衡性调整

强力军衔奖励加成

军衔可对玩家在游戏中所有可获得三国通宝奖励等行为进行加成。

玩家在达成**英雄等级、质押三国通宝数量与最大城池数**的要求后，可获得对应的军衔，总计共有**16种军衔**。



军衔	军功加成	BOSS贡献加成	所需英雄等级	质押三国通宝数量	最大城池数
伍长	0%	0%	1	0	0
什长	1%	10%	2	500	10
校尉	2%	20%	3	1000	30
高级校尉	3%	30%	4	2000	50
裨将军	4%	40%	5	4000	100
偏将军	5%	50%	6	8000	200
讨逆将军	6%	60%	7	16000	300
破虏将军	7%	70%	8	32000	500
平戎将军	8%	80%	9	64000	1000
奋威将军	9%	90%	10	128000	2000
镇东将军	11%	100%	11	256000	3000
四征将军	13%	110%	12	512000	5000
卫将军	16%	130%	13	1024000	7500
车骑将军	20%	150%	14	2048000	10000
骠骑将军	24%	170%	15	3072000	15000
大将军	30%	200%	16	4096000	20000

持有三国通宝赚取多重分红

材料分红

游戏中掉落**材料的10%**将用于持有三国通宝的玩家分红，根据玩家质押的三国通宝数量占所有玩家质押三国通宝的比例决定获得的分红数量。

收益分红

游戏收益的20%将对质押三国通宝的玩家进行**EOS现金分红**，游戏收益包括但不限于玩家交易手续费、玩家购买虎符等所有游戏收入。

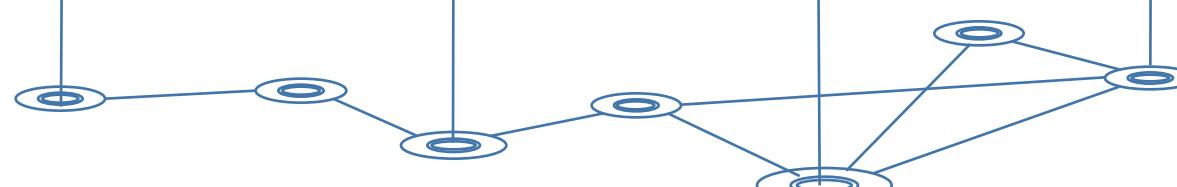
不断新增的使用场景

道具商店

UGC装备
拍卖

合作伙伴
空投

战场掠夺



战场PvP——首个全链上PvP系统 (EOS三国 2.0)

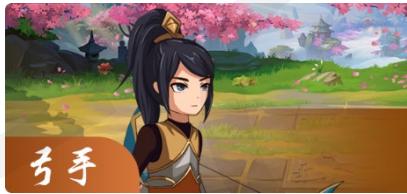
职业 系统

游戏目前规划将有六种职业，每种职业拥有多位不同的英雄。每种职业在PvP中拥有**特殊的能力效果**。

战士



弓手



术士



新职业豪杰、军师、医官将再后续版本更新中加入

英雄 角色

在三国时代中，有许许多多的英雄人物登上了历史舞台，并被后人喜爱与铭记。在EOS三国中我们将引入这些英雄，让玩家可以使用自己喜爱的英雄角色征战沙场。



吕布



马超



貂蝉

每个英雄将拥有自己的强力**专属装备**，专属装备具有特殊的增强效果，且总量有上限。英雄在战场上可以发挥自己的**独有技能**，增加战场中的胜算。

EOS三国路线图



A detailed illustration of a knight in ornate silver armor riding a black horse. The knight wears a silver helmet with a plume and a red cape. The horse is decorated with gold and red harnesses. Red ribbons are tied to the horse's tail and neck, flowing behind them. The background is dark with bright red streaks.

Thanks.
The blockchain is coming