



《加密少女》白皮书

V0.1



加密少女是一款基于以太坊的可扩展策略卡牌游戏。

在这款游戏中，所有的游戏卡牌和道具均是数字化资产，可以用作收集和交易。拥有加密少女后，你也可以对她进行养成和属性强化，并使用加密少女和其他玩家进行对战、探索副本、打 BOSS 赢赏金。

游戏逻辑也完全基于智能合约，可以在此处浏览。

1. 目的

『区块链可以给电子游戏带来什么改变？』

作为一个满是游戏爱好者和资深开发者的团队，我们在筹备和设计游戏的过程中，想过无数遍这个问题。我们最终得出了以下四个核心点：

- 财务激励
- 永远可交易的数字资产
- 透明的游戏逻辑和去中心化的代码执行
- 可扩展的生态以及由社区产生的插件和副本

现在已有的基于区块链的游戏，或多或少地证明的前三点的可行性：财务激励弥补了早鸟玩家的参与成本；数字资产让游戏拥有了内在价值；写在区块链上的执行逻辑让游戏更加可信。

然而，这些游戏依然严重依赖于游戏的设计者本身，导致游戏环境依旧相对『封闭』。类似于 DOTA 和 Minecraft 的成功告诉我们让人人都能够参与成为游戏设计的非常重要。我们相信区块链技术能够将现有的游戏整体提升到新的高度。在这里，玩家不仅仅玩游戏，同时可以贡献新的插件和副本，从而丰富游戏多元化，增强游戏体验。



所以，在这款游戏里，我们有两个目标：

- a. 玩家可以享受丰富的游戏体验
- b. 开发者可以轻松的扩展出新的游戏插件和副本

玩家和开发者均可以获得参与的激励。

2. 游戏理念

玩家和游戏互动有三个目标：

- 获取通过激活孵化器来加密少女和装备
- 通过升星和装备道具，培养自己专属的加密少女
- 在各种副本中击败其他玩家或者 BOSS

2.1 加密少女

加密少女是本游戏的核心角色以及用于收藏的主要元素。每个加密少女都是一个 ERC721 的代币，并且拥有不同的种族和稀有度。

种族：魔绊界、起源界、机工界、天讳界

稀有度：N S SR SSR

为了提升数字资产的收藏价值，我们邀请了日本知名的游戏工作室和画师共同制作游戏中的美术资源。

2.2 道具

道具是游戏里装备、宠物等的总称，可用于增强加密少女的属性

每个道具均为拥有不同稀有度和使用时长的 ERC223 令牌



稀有度：普通

使用时长：1 天，3 天，7 天，30 天和永久。一旦装备了加密少女，使用时长便开始倒计时。

大部分道具都是限量供应。一旦装备，道具就会被消耗。这个通缩机制保证了道具越来越稀有。

2.3 孵化器

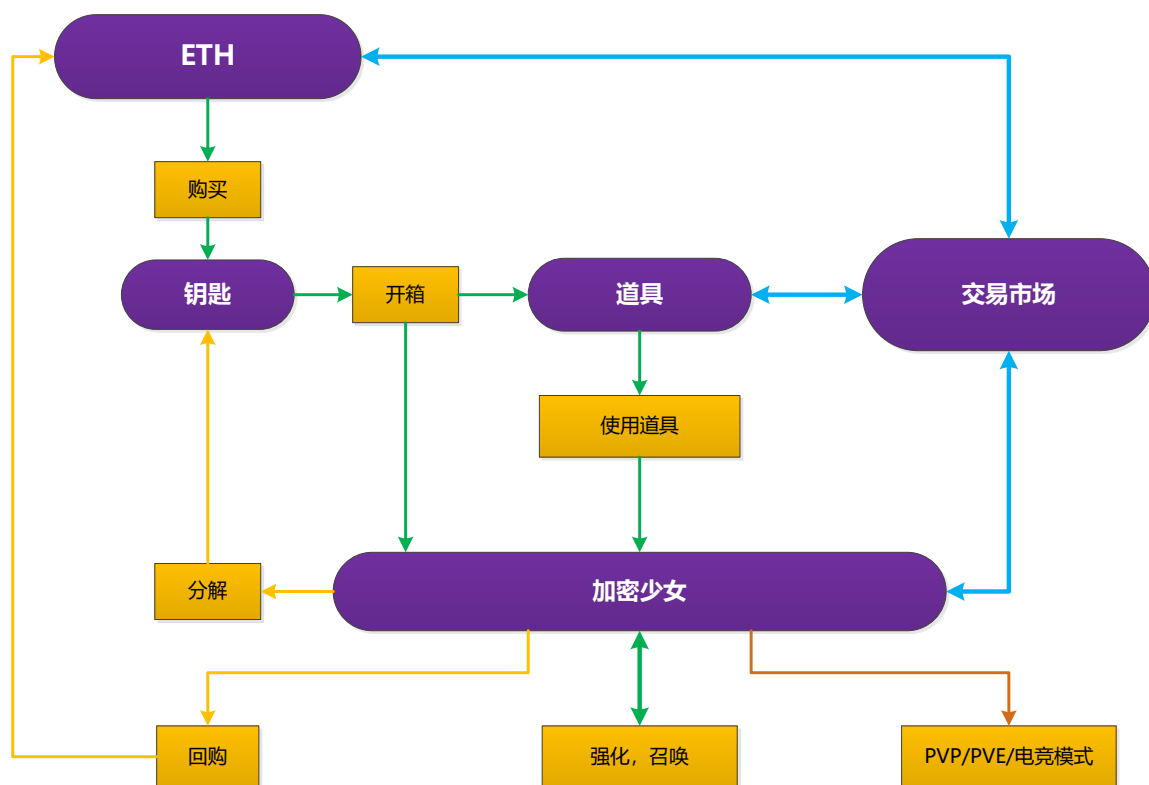
一个孵化器类似于一个游戏中的宝箱。不同的孵化器会含有不同概率组合的加密少女和道具。

2.4 碎片

碎片是激活孵化器的钥匙，不同的加速器需要不同数量的碎片来激活。

用户可以通过分解加密少女、从他人购买、或者直接以固定价格(1ETH = 1000 碎片)从游戏购买

2.5 核心游戏流程



2.6 加密少女及道具交易

加密少女和道具可以在市场中进行交易。玩家可以随时上架或者下架想要交易的少女和道具。

2.7 加密少女升星

通过吸收其他加密少女，被选中的少女可以从 1 星逐步升至 6 星。每次升星会强化属性和技能，并且极大的影响战斗策略。

2.8 加密少女装备

通过为加密少女装备道具，不仅少女的外观会得到改变，装备后的加密少女的属性也会得到提升。

非永久(待定)道具的装备动作是不可逆转的。每个加密少女可以装备最多 4 件道具。

2.9 加密少女分解



玩家可以分解不想要的少女，换取碎片。加密少女星级和稀有度越高，就能分解产出越多的碎片。

2.10 加密少女回购

转化加密少女成为点数，来竞标每日收入的 10%。(待细化)

2.11 加密少女召唤

两个具有召唤能力的少女可以召唤一个新的少女。召唤后的加密少女进入冷却状态。

3. 如何玩加密少女

你需要做以下准备来参与加密少女游戏：

- 以太坊钱包
- MetaMask 插件
- 以太币

4. 晶片(待细化)

晶片是加密少女游戏内的激励品。作为一个 ERC20 令牌，它可以被交易且数量有限。一共会产生有 1 亿个晶片。晶片可以通过以下方式获得：

- 加密少女回购
- 战斗排位奖励
- BOSS 战奖励
- 其他小游戏奖励

晶片可以用于购买 SSR 加密少女和传奇道具，为新的游戏设计投票，进入游戏副本，以及分配游戏收入

5. 加密少女背景



这是一个发生在遥远的未来的故事。

那天，地球轨道遭遇了一个巨大的彗星碎片带（这些彗星碎片后来被命名为来自于《Ω螺旋弹（Omega Helix）》的彗星碎片带），这些碎片铺天盖地的坠落到地球上，地球上原有的科技文明在这场灾害中也没能幸存了下来，地球文明的时钟仿佛被拨回了起点。这一天史称——天罚。

由于陨石的大量坠落，地球的地形与生态系统受到了巨大的影响。幸存的人们也逐渐发现了坠落的陨石碎片中蕴含的神秘能量：极少的人类少女能够与碎片产生共鸣，并吸收运用其中的能量，从而产生难以想象的神奇力量。Ω螺旋弹碎片的强大力量对人们形成的巨大的诱惑，纷纷将Ω螺旋弹碎片当作文明存续的最重要资源来寻找，收集，争夺。

人类族群逐步开发出不同的能量使用方式，并逐渐形成四大文明体系：魔绊界、起源界、机工界、天讳界

魔绊界：最早发现Ω螺旋碎片中的原始能量与元素力量并加以使用的文明。他们相信混沌之力终会统一世界。

起源界：一部分人们发现了Ω螺旋碎片与自然融合后产生的自然之力并加以使用，喜爱和平的种族

机工界：居住在军事基地中的人们发现了使用Ω螺旋碎片力量强化机甲的方法，并希望重现天灾前世界的种族

天讳界：极少数继承了天罚前顶点科技的人群，未知的方法融合了Ω螺旋碎片力量，自称为『新神』的神秘种族。

6. 战斗

- 3 vs 3 回合制策略游戏

基本属性：血量，攻击，防御，速度，暴击

每个人物都拥有 1-3 种技能

基本属性随着文明类型和星级变化

特殊的技能包括：嘲讽、晕眩、反击、沉默，辅助 buff 等

- PvE BOSS 战模式



3 vs N

类似于 PvP 模式

- 电竞模式

5 vs 5 回合制实时战略游戏，每人 16 张手牌

为了保证游戏平衡，基本属性将采用统一数值。

7. 开发者参与

- 插件

插件可以帮助平滑游戏体验，建立游戏相对竞争优势。能够看到游戏底层以及考虑超出游戏范围的功能，是骇客们的乐趣:P

我们支持开发者为游戏开发自己的插件并贡献到社区。

- 副本和小游戏

为了能够让加密少女生态稳定且多元化，我们将为开发者提供在侧链上开发副本的小游戏所需要的 SDK 和模板。以太坊与其他侧链原子互换的协议也将会提供。

开发者的盈利模式有副本入场费，游戏收益分成等等

8. 路线规划

预售（六月中）

游戏上线（Beta I）（六月底）

游戏插件和手机版本发布（七月初）

PvP 排位模式（Beta II）（八月初）

发布对开发者的支持（八月初）

发布侧链和 PvE 副本模式（Beta III）（八月底）



电竞模式 (九月底)