

Monster ET 【以太妖怪】 设计书



能创造价值的区块链游戏
神奇只是刚刚开始

 **以太妖怪：军团**
Monster ET Army

Monster ET 官网：<https://etmon.cc/>

玩家交流QQ群：713500309



IDENT PROC 1287.09

00.Y8E1 D0R4 T301

【以太妖怪：军团】版本介绍

“以太妖怪”是一款具有良好平衡性与可持续性的经营策略类区块链游戏，活跃的玩家社群，丰富的流通性支持及多样的增值方式，使其成为全网挖矿收益较高的区块链游戏。以太妖怪正致力于建设区块链游戏生态平台“ETgame”，让游戏不再仅仅是一种娱乐消遣，而是成为了一种获取数字资产的方式，最终成为区块链生态的入口。

1、关于发行

1.1 发行总数

官方发行总数为 2000 只 0 级以太妖怪，其中包含了 100 只神兽妖怪，神兽妖怪获取概率为 5%。总数中 400 只妖怪归属投资人所有，承诺封存一年内不上市不交易。

1.2 关于首发详情

首批发行 800 只 0 级以太妖怪，其中包含 40 只神兽妖怪。

首批以太妖怪发行价格为 0.2ETH/只，后期发行价格根据市场价值调整。

1.3 关于能量点（MEC）

以太妖怪游戏体系里配置流通的能量点（MEC）总数为 100 万枚。

2、关于以太妖怪的属性、能力与级别

2.1 属性

以太妖怪的属性有三种，探索、能量、哺育，按不同级别对应不同数值。

2.2 能力

探索值高的妖怪拥有挖掘 ETH 的能力

能量值高的妖怪拥有挖掘 MEC 的能力

哺育值高的妖怪拥有哺育妖怪蛋的能力

所有妖怪都有捡取妖怪蛋的能力



2.3 级别

除少量神兽妖怪外，其他妖怪分为 0 级、1 级、2 级、3 级、4 级、5 级、6 级共七个级别（0 级为最高，6 级为最低），同时还有一种 7 级妖怪是用于新用户体验，不上市交易。级别越高三种属性值也越高，对应的挖掘、孵化等能力就越高，产出越多，工期也越短。

3、如何组建自己的妖怪军团

怪不贵多而贵于精。不同妖怪合理的能力搭配才是快速、持续发展的王道。

不同妖怪在不同的时间里会捡取到不同的妖怪蛋，而有哺育能力的妖怪哺育它是存在消耗的，如何判断一颗蛋的价值将是一个值得研究的话题。

不是所有独特能力的妖怪都需要自己去哺育培养，有特定需要的时候多逛逛交易市场，或是找一些好朋友组成联盟资源共享，这都是很不错的选择。

4、关于交易市场

为方便玩家间的资源互换，我们不但为妖怪与妖怪蛋建立了交易市场，另外对有额外孵化需求以及收集能量点（MEC）需求的玩家还专门建立了哺育市场、MEC 市场。目前市

场交易中有 MEC 及 ETH 两种方式, 暂定 MEC 交易手续费为 3%, ETH 交易手续费为 5%。

5、关于玩家的收益

- ETH 矿池为【以太妖怪：军团】版本收入的 80%，拥有探索能力的妖怪每次挖掘都会带来收益，系统会对挖掘行为产生随机暴击，最低 1.5 倍最高 3 倍的挖掘收获，大矿池高收益，ETH 永远不会是我们的重点。
- MEC（能量点）的矿池总量为 100 万枚，产出一枚少一枚，矿池挖空后只能等待系统在游戏消耗中回收，或去交易购买其他玩家拥有的能量点。拥有能量属性的妖怪可以挖掘获取能量点，同时，挖掘 ETH 和哺育新妖怪，以及后续推出的新功能新玩法上，系统是会消耗一定量的能量点的。
- 妖怪的能力存在不可替代性，快人一步找出此类妖怪的价值并收藏积累增值，物以稀为贵的道理在哪里都是适用的。但我们会反对恶意的市场垄断行为。
- 每一颗妖怪蛋的诞生背后都有一套精密的算法，除神兽外，包括 0 级妖怪都可以从妖怪蛋里孵化得到。前期发展滞后收益不高？没问题，如果你有一双智慧的眼睛，后来居上也一样可以获得令人羡慕的收益。

6、关于 MET（通用积分）



MET 是 Monster Energy Token 妖怪通用积分的简称，是以太妖怪游戏平台专用的区块链通用积分，游戏内虚拟资产的专属数字凭证，MET 积分总量 100W。MET 主要用于推动妖怪游戏的发展壮大及区块链游戏生态平台“ETgame”的建设，关于 MET 的具体介绍请查看《MET 通用积分计划》

7、后续版本

以太妖怪第一季度推出了经营策略类游戏“军团”版本获得了广大玩家的高度关注，注册用户量快速增长，以太妖怪在区块链游戏行业获得了较好口碑与知名度。官方将于 2018 年第三季度推出战争类游戏“图腾”版本，该游戏版本目前在紧张研发中。



以太妖怪游戏规划中未来将推出的功能包括：

- 开放 Monster ET 第四种属性值--武力
- 神兽属性开放
- 合成水晶的产出
- 充能水晶的产出
- 部落攻防战

Monster ET 的设计理念

区块链去中心化代表一种真正的公平、公正的未来趋势，每个写入区块的合约不该只被看作是一段无生命的代码。人类对任何新事物的认知往往是从游戏开始，还记得幼儿园的游戏课堂与过家家吗，推动互联网普及过程中的 MUD、端游、页游、手游等等都曾经为行业做出过重大贡献。所以区块链应用落地的第一弹未必是大家曾经寄予厚望的金融产业上，而恰恰在游戏行业中。

“Monster ET”正是运行在去中心化的网络区块链“以太坊”上，由玩家创建的个人角色信息等都具有加密资产一样的保密性，是独特的、交易于区块链的不可变更物体，游戏开发者都没有权利再次修改它，所以这才是真正属于玩家自己的数字资产。正是有了这样唯一性、安全性与不可篡改性 的技术支撑，才使得玩家角色信息作为个人“资产”在多个游戏世界中流通成为可能。我们辛苦建立的角色与属性，我们的付出与收获虽然被它们点点滴滴记录着，但我们完全可以赋予它们更多的生命与动能，那只能是跨平台的应用，你在这里的积累，在别处一样拥有同等价值！

【以太妖怪：军团】是第一个游戏版本，同时我们正在自行研发及投资孵化的区块链游戏还包括模拟经营类、策略类、战争类、卡牌类、竞技类和丛林冒险类，它们将组成一个区块链游戏生态“ETgame”。再透露一点，大家辛苦养成的妖怪，是完全有机会出现在另外一个平行大陆中，作为策略攻防战的中坚力量而存在。

关于 Monster ET 团队

MonsterET 由四位联合创始人成立，每位创始人都有十年以上互联网产品研发运营背景，曾经成功运营过数千万用户的互联网产品。MonsterET 在全球范围招募了 10 人顶尖研发团队，已获得世界知名区块链开发公司 Lisk 与著名创业投资机构 KEIRETSU FORUM 亚太区项目资助。



写在后面的话

人是一种奇怪的复杂性集合体，一方面叫嚷着区块链是下一次技术革命将席卷全球，一方面又在感叹着泡沫太大无处安身立命。其实无他，一种价值的建立，是基于它的广泛应用和被承认的基础之上的，马步稳，则立地有根。



我们正是基于这样的认识与原则，从而打造 Monster ET 的产业生态与 MEC 的价值链条。中国的游戏产业市场规模 2000 亿元，已经超过欧美市场，只低于韩国排名于世界第二，这里有广大的玩家基数与热情。从 1 个、到 5 个、再到 50 个，基于区块链的游戏集群即将诞生，每一个崭新的世界都需要玩家去探索，也需要他们来完善规则的优化与递进。这远不止于在区块上拥有一串代码表示你有了一个宠物这么浅显，而是在网络世界中我们真正拥有了资产、拥有了价值，这些资产与价值，在另外的 5 个、另外的 50 个虚拟世界里是通用的，是得到其他玩家所承认的，契约为凭、区块为证、MEC 为流通血液，区块链游戏生态平台的雏形已经初露光芒。

对于游戏产业链而言，游戏第三方开发者、游戏公会、游戏工作室、游戏社区等必不可少的生态元素，这些目前区块链游戏产业链里都没有，这些建立于价值与规则之上的长期收益没有人关心，充斥脑袋的是羊毛、韭菜之流，所以从我们推出的第一款游戏【以太妖怪：军团】起，平衡性设计就是我们的首要之重。平衡不等于嫉富如仇，而是在价值点的挖掘发现与收益创造上，所有人都拥有平等的机会，并且这些机会伴随游戏进程不断、持久的闪现。



Monster ET 项目组
2018.7