

面对信息化时代，稍不注意就会脱轨，所以及时的补充知识才能让我们与时俱进，今天给大家带来的是关于HEC币怎么样和he币是什么的一篇文章，相信会给你带来较大的帮助！

除了比特币之外，虚拟世界还存在很多别的虚拟货币。

Litecoin

Litecoin (LTC) 发布于2011年10月7日,是目前市值最高的山寨币，约为 BTC 市值的2%。目前单价为2.31美元，总币值 3800 万美元。

这同样是一种分布式（去中心化）的数字货币。不同于比特币使用的 SHA256 挖矿算法，LTC 采用 scrypt 算法。独特的算法也是从山寨币中脱颖而出的关键，scrypt 算法使用 SHA256 作为其子程序，而 scrypt 自身需要大量的内存，每个散列作为输入的种子使用的，然后与需要大量的内存存储另一种子伪随机序列，共同生成序列的伪随机点而输出哈希值。在 BTC (Bitcoin) 的开采依靠单纯的显卡挖矿已经力不从心（利用一般配置显卡挖到一个 BTC 大概需要十几到数十天），各种价格不菲挖矿机的出现提高了普通人通过挖矿获得 BTC 的门槛，而 LTC 在使用 PC 显卡挖矿上具有一定优势。（本段来源于知乎。）

Litecoin 对比 BTC 在技术上做了一点的改进，如果现在 BTC 是金，那 LTC 暂时是银。

Litecoin 的最大优点是能更快确认真伪，该虚拟货币由 Charles Lee 设计和维护。比特币的交易需要验证，验证的时间平均在10分钟以上，大多数交易网站验证需要1个小时。Litecoin 交易确认平均为2.5分钟，开发者声称缩短验证增加了虚拟货币的实用性。定制机器和 AMD GPU 的比特币采矿效率最高，令使用 CPU 采矿的矿工几乎无利可图。Litecoin 的采矿排除了 GPU 和定制处理器，因此不过于依赖少量专业矿工。

PPCoin

PPCoin (PPC) 发布于2012年8月19，在 BTC 原有技术上有所提升。使用 proof-of-stake，并加入 coin age 概念。

PPCoin 是 Bitcoin 的分叉项目，目标是实现能源效率，并尽可能保持原 Bitcoin 的最好性能。PPCoin 单价0.22美元，总币值 400 万美元。

PPCoin 没有一个固定的货币供应量上限，但这并不意味着 PPCoin 比 Bitcoin 有明显通胀。可以将 Bitcoin 比做黄金，黄金每年的通胀是1-3%左右，虽然黄金并没有已知的货币供应量上限，但我们仍知道它是可靠的稀缺品。

PPCoin 的铸造有两种类型，工作证明及股权证明。工作证明的铸币率受摩尔定律影响，这取决于我们的工作证明能力的成倍增长。而大家都知道的是摩尔定律最终会结束，到那时通胀的 PPCoin 可能已经接近黄金的水平。而股权证明铸造每年最多通胀 1%。与此同时，PPCoin 的交易费用被销毁以抗衡通胀。所以整体来说，PPCoin 的铸币设计仍是未来一个非常低的通胀设计，可以达到和 Bitcoin 相媲美的程度。

PPCoin 的奖励方式类似彩票，会根据矿工持有的 PPCoin 数量决定获胜几率，创始人之一的 Sunny King 说，他们的设计是基于长期能量效率的新概念。

Terracoin

Terracoin (TRC) 发布于2012年10月26，总币量 4200 万。每块速度为2分钟，比 LTC 稍快一些。技术上没有太多特别之处，类似 BTC 每4年产量减半。

不过运营团队似乎有较强商业背景，可能会在流通上优于其他比特币。虚拟货币现在的发展越来越得到重视，现在一些有商业背景的团队进入，会加速虚拟货币的发展。

Namecoin

Namecoin 是一个基于比特币技术的分布式域名系统，其原理和 Bitcoin 一样，这个开源软件首次发布的日期是2011年4月18日。

Namecoin 产生于一个不同于 Bitcoin 主交易区块的起源块，使用一个新的区块链 (blockchain)，独立于 Bitcoin 的区块链之外，因为是基于 Bitcoin，域名的安全性，分布性，鲁棒性，加密性，迁移都有数学保证。可以用挖 Bitcoin 的方式，同时挖 Namecoin。

这个项目由 bitdns 讨论并提出，主要是对目前 DNS 的缺陷不满。Namecoin 惟一的顶级域名是 .bit, 注册 .bit 域名需要花费 Namecoin。

另外，什么q币，盛大币，起点币，各种网络游戏币等也是虚拟货币。

有。

HEC代币可以通过出售公会、英雄、土地、工艺品、完成任务、与玩家竞争等方式获得。

虚拟币万联，如果是交易的话也是可以的，他可以根据他的交易系统来交易。

网络游戏虚拟货币这个概念第一次在政府文件中出现，是2007年2月，文化部、公安部、中国人民银行等14个部门发布的《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》里面提到的，文件中第一次提出了网络游戏虚拟货币的概念，同时，对网络游戏虚拟货币的使用以及出现问题的处罚做出了明确的规定。《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》是2007年规定的一个进一步的延续[1]。

文件内容

2009年6月26日，文化部、商务部联合下发《关于网络游戏虚拟货币交易管理工作》的通知，明确指出同一企业不能同时经营虚拟货币的发行与交易，并且虚拟货币不得支付购买实物，防止网络游戏虚拟货币对现实金融秩序可能产生的冲击。

虚拟货币的获得是由游戏玩家用法定货币向游戏公司购买所得的，因此它的所有权和使用权都归属于购买它的游戏用户。

《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》明确了网络游戏可以合法的使用虚拟货币这种支付手段，是因为现在国内网络游戏绝大多数都已经把网络游戏虚拟货币作为一种支付手段，是网络游戏运营不可或缺的一个工具，解决了在网络游戏的服务中一些用户出现的支付不便的问题。另外，为了防范虚拟货币扩大使用带来的风险，避免出现替代法定货币流通或交易这样一种功能，网络游戏虚拟货币只能用于购买游戏公司发行的产品和服务，不能用于其它公司的产品和服务，不能用于购买实物，这样的规定就是为了避免游戏虚拟货币变相的成为一种替代或者影响法定货币的职能。这样的话就可以交易了。

只要你仔细阅读了上述，那么你就已经了解了he币是什么的相关知识，如果屏幕面前的你还有什么对HEC币怎么样好的建议和想法，欢迎各位再下面评论区评论出来，我们将及时回复。