

元宇宙NFT游戏软件开发源码交付快速搭建

产品名称	元宇宙NFT游戏软件开发源码交付快速搭建
公司名称	河南漫云科技有限公司
价格	55555.00/套
规格参数	漫云科技:各类软件系统定制开发 服务内容:提供源码 售后 二次开发 服务范围:全国
公司地址	郑东新区升龙广场3号楼A座3202
联系电话	13103827627 13103827627

产品详情

元宇宙游戏APP系统开发详解功能、元宇宙NFT游戏系统开发源码、元宇宙NFT游戏APP系统开发详细

“为什么大BOSS的游戏公司明明创造了这个游戏，但zui后却没有这个游戏的掌控权？”“游戏中那么多琳琅满目的游戏道具，游戏策划是怎么把这么多不同类型的道具塞在一个游戏里面的？”直到后来我学习了区块等相关技术才搞懂，下面我将围绕上面相关问题，一步步地去说明“元宇宙”游戏的发展阶段和相关实现方法。

首先“元宇宙”游戏的诞生不是一蹴而就的，目前“元宇宙”开发所需要的相关技术还在起步阶段，很多概念和方法甚至还没到理论可行的地步，根据我的学习和总结，我将元宇宙的发展过程总结为下面四个阶段：

首先阶段：UCG平台游戏（单一游戏加用户自制内容）。

这个阶段的游戏实现了游戏形式多样性。比如目前大火的Roblox和LayaMe就是属于这个阶段的产物，这个阶段的“元宇宙”游戏实现了玩家娱乐和社交的需求，而游戏开放的编辑器可以让玩家自制很多各种各样形式的游戏内容供社区游玩。

游戏内容虽然很多，但质量平均线和3A工作室的大作，乃至一些大型手游都没办法比，用户自制内容和大型商业项目存在差距，其次是游戏没有一个可以独立运转的经济系统，玩家没办法在这里面进行复杂的经济活动，游戏内的货币只限制在游戏内部使用，游戏厂商对游戏的经济系统有着生杀大权。而NFT游戏也是属于

这个阶段的内容，NFT游戏可玩性却不高，更多地是充当金融产品和作为加密艺术而存在，游戏属性有限。

第二个阶段：多游戏互联。

这个阶段的游戏实现了游戏内容连通性、游戏资源自给性、游戏资产不灭性。如果单一游戏靠玩家自制内容没办法实现足质足量的游戏，那么将多个游戏连通在一起怎么样？多游戏连通则是这个阶段最大的特征，“元宇宙”最重要的特征是具有“文明性”，让一个虚拟的世界具备现实文明特征，最重要的一步就是具有经济的流动性。

那要如何去实现这种流动性，首先一个游戏的货币可以在另一个游戏中使用，然后就是货币的发行不会被个别个体和组织控制，虽然现在的游戏的资源是由代码产出，但背后控制的是游戏公司的策划们，他们在游戏的资源分配上享有生杀大权，一个版本的某些参数的微小调整都可能造成游戏经济系统的崩盘。

而“元宇宙”需要的资源产出不由单一的个人所决定，而是要由一些中立、客观的规则而产生。“元宇宙”要实现：“货币能在多个游戏中使用”、“货币的发行不会被个别个体和组织控制”、“游戏的资源的产出由客观参数来控制，不会被个别个体控制”这三点，则需要使用到区块等相关技术

第三个阶段：云、MR、AR、VR。

云技术是解决计算机算力与储存问题的最好的方法，游戏体量也可以放大到无限大，创作者不再需要为游戏体积而担忧，当多游戏互联发展到足够的水准，加上计算、存储加载等技术的成熟，游戏体量不成问题，一个整体的游戏和多个游戏互联之间的界限将会被打破，人们也不会分辨的出“公共领域”与其链接游戏的界限。而AR、MR、VR这几个技术则是增强玩家体验最主要的技术。

同时前面“这个游戏那么大，游戏服务器到底是存在什么地方？”这个问题，一开始是存在“联盟链”各方的服务器之中，但储存与分布式系统的相关技术一旦成熟，“联盟链”转为“公链”之后，游戏的文件不仅仅存在云端，也可以存在各个节点的玩家主机中。

第四个阶段：元宇宙。

《头号玩家》般的、独立于现实世界的“虚拟世界”，要想实现像这样的世界还需要生物技术等的发展，这太过遥远就不过多赘述。

总结：这个阶段的“元宇宙最大的挑战是计算机算力、储存和玩家生产内容的技术，若是让一个游戏同时拥有ACT、SLG、*G等多种类型的内容，游戏体积会变得巨大无比，Roblox这些UCG平台虽然可以兼容很多内容，但存在量级小的问题，多游戏互联可以初步解决游戏质量不足的问题。一旦区块将多个游戏的系统链接在了一起，那么“公共领域”就决定了玩家的体验。

