

链游开发去中心化系统开发

产品名称	链游开发去中心化系统开发
公司名称	河南漫云科技有限公司
价格	1000.00/件
规格参数	漫云科技:链游开发去中心化系统开发
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

谜恋猫是个qukuailian游戏，正是他的出现，开启了电子游戏的新纪元，让链游这个崭新的字眼出现在了大众面前。

当你试图深入这款游戏的时候，随处可见qukuailian的痕迹，去中心化、数据不可逆、完全透明的规则，这是围绕qukuailian本身特性打造的一款原汁原味的qukuailian游戏，我称这为原生游戏。

原生游戏讲究从围绕qukuailian本身特性进行设计，主张将qukuailian那些区别于世界上一切事物的独有特性，发挥到。

qukuailian游戏始于原生，却历尽坎坷，qukuailian性能的桎梏，项目方的急功近利，受众的天然短缺，使得按照原生链游的标准进行kaifa变得十分困难。导致链游从业者们不得不曲线救国，开始尝试将传统游戏移植到qukuailian上的探索，我们称这为游戏的链改。

谜恋猫自此，有关原生和链改孰好孰坏的问题开始争论不休，到底是链改好还是原生好？本篇文章便就此谈一些看法和畅想。

存在即有理，原生物造，链改续命

谜恋猫获得的巨大成功刺激了很多从业者，人们纷纷开始将qukuailian应用落地的重心放到对链游的探索上。

遗憾的是，后来者们并没有继承先辈们天马行空的想象力，在很长一段时间内，出现的游戏无非是莱茨狗、云斗龙这种类谜恋猫游戏。

kaifa者们无比憧憬的辉煌景象并没有出现，当只螃蟹给味蕾带来的鲜美刺激渐渐褪去后，谜恋猫们便因为乏味可陈的玩儿法被玩家们摒弃。

qukuailian本身性能带来的桎梏、行业冬天的彻骨使得本来就缺乏游戏基因的币民们开始纷纷逃离链游勾画的美好世界。这让kaifa者们开始重新审视链游的应用前景，也开始重新审视链游的kaifa方式。

天马行空分辨一款链游是原生还是链改，我们可以考察这款游戏是围绕玩儿法来设计通证经济模型（链改），还是围绕通证经济模型来设计玩儿法（原生），原生链游一定会将qukuailian的独有特性作为游戏的核心要素，以此来创造一个有别于任何一个传统游戏的玩儿法。而链改更像是锦上添花，让一个原本有趣的的游戏变得更有趣。那么，两者有哪些优势和劣势呢？

原生的优缺点对于原生链游，一个显而易见的优势是极高的自由度。

相比于链改游戏的条条框框，原生游戏不必局限于某些既定的规则和条件，设计师们大可以发挥天马行空的想象；而与此同时，其缺陷也来源于此，没有经验框架的约束，kaifa者们也极其容易走了弯路，就像在一张白纸上绘画，梵高画出了向日葵，而孩子们大多只能胡乱涂鸦。想要创世，就必须拥有足以匹配的能力，想要做出一款可称上出色的原生链游，真的太难太难了。

而链改，则可以将市面上一些成功的经验移植过来，避免了很多试错成本，这是链改游戏的优势。但由于先入为主，我们极难摆脱经验的影子，使得游戏的创新性大打折扣，有时候，只看到了数据上链和通证充值，这让我分不清这到底是qukuailian游戏还是使用了qukuailian技术的游戏。

小朋友的涂鸦总的来说，原生链游为玩家开启了新纪元，而链改使得很多链游能够落地，为链游发展赢得了宝贵的时间。现阶段，我们很难直接说孰好孰坏，但链游到底该如何进行kaifa，我倒有一些不成熟的看法。

与其大道相争，不如挽臂共修

没必要拘泥于必须原生还是链改如果这是游戏，就更应该用游戏说话。不论哪种设计思路，都应当自动降档，成为“游戏好玩”的方法和手段，不可因噎废食，让突出qukuailian属性挡了链游设计的思路。

在这个前提下，便再没必要拘泥于原生还是链改，如何将游戏玩儿法更好地和qukuailian属性进行融合，应该成为我们更加关注的焦点。

融合就拿通证经济来说，通证经济是qukuailian带给游戏的一个全新元素，很多kaifa者试图围绕通证经济设计并kaifa游戏，以赚钱为噱头来吸引玩家。

但目前为止，任何一款以此为基础进行kaifa的游戏都难以摆脱游戏资产通胀带来的影响，都难以平衡新玩家和老玩家的利益，人们没能将热情留在游戏本身，而是转嫁到了一种无休止的wakuang游戏里，这使得游戏常常难以为继。如何有效将通证经济融入到链游的玩儿法中，我想现在仍没有一个准确的答案，只能不断地构想和试错。

我自己对此也有一些设想，在我的设想中，如果想要摆脱游戏资产通胀的影响，就必须将游戏进行闭环，使得所有的资产有来处，也有归途，不能期望游戏资产成本无休止地转嫁给下一个接盘者。

游戏系统本身也应该在玩家的互动中得以强大，从而有能力回收没有价值的资产，从而使单个游戏资产不至于无条件地通胀下去。所有的事件能发挥与成本相适应地价值的时候，我觉得游戏本身便能够实现闭环，从而获取一个无限成长的契机。

没有管制的通胀会滋生泡沫这类游戏将以何种形式出现在我们面前，我们无法知晓，但可以肯定的是，这必然是一项浩大工程，要知道越简单的事物就越难以完成闭环，而越复杂的事物就越容易。简单的事物很少出现逻辑错误，而复杂的事物则错一便动全身。

我们看到链游先从赌博兴起，但常常难以为继；相对复杂的加密王座初期并没有很稳定的游戏体验，但丰富的玩儿法为其提供了较多的发展潜力，但依然不够复杂的游戏和迟缓的迭代速度，也让其慢慢走了下坡路。而之所以还未能出现现象级链游，就其根源，目前的资金、技术、人才、市场等方面还未

法满足其足够复杂的设计要求，只有足够复杂，才能为通证设计的长期适用性提供坚实基础，从而游刃有余地完成闭环，进而源源不断地为游戏注入活力和力量。