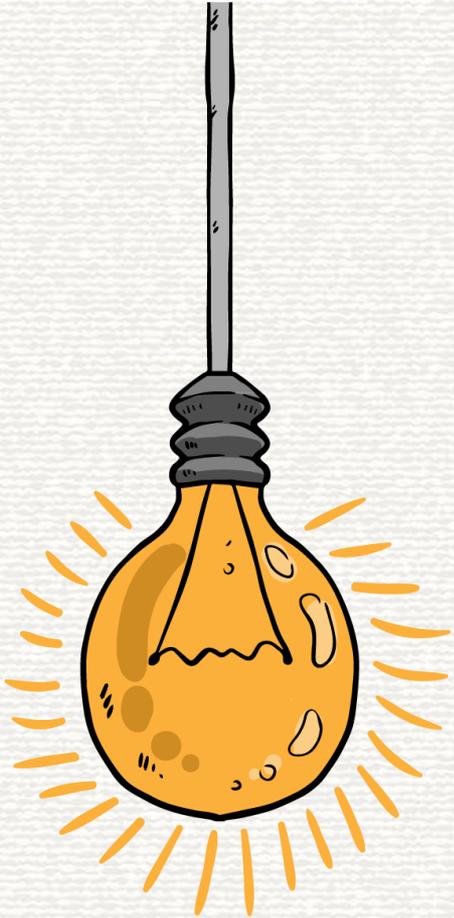




一半海水一半火焰
从跨界游戏开始

BlockDino - 2018 - Ian Leung



- 中心化是个什么命题

- 一半海水一半火焰

- 让上帝掷骰子

- 找到研发的边界

- 走到用户中去

- 现在就开始



中心化是个什么命题

中心化和去中心化都是一种极端



中心化和去中心化的边界

高效性能
安全可控
服务丰富

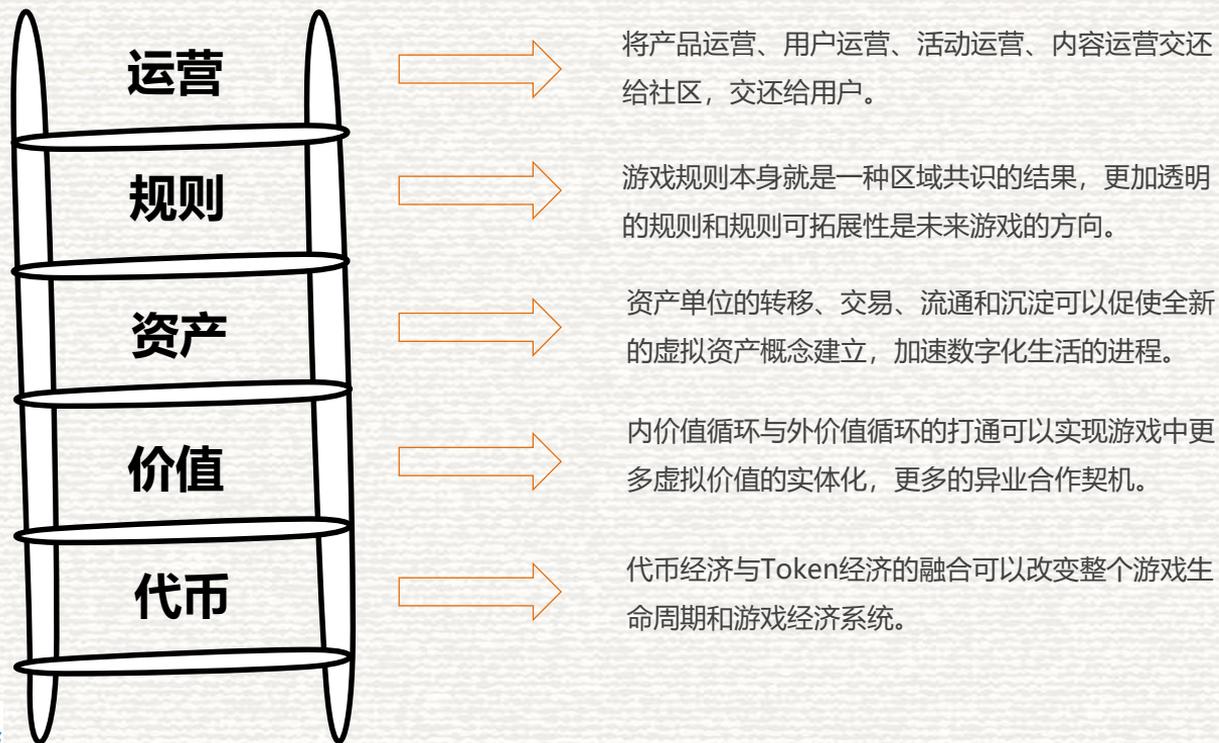
符合市场
减少成本
经济生态

跨界并非单纯理解为在中心化产品架构和去中心化产品架构中间找到平衡点，而应该根据市场、用户、场景等去灵活的使用两种不同架构体系来构建服务和产品，以达到顺应市场规律、立足技术实现、符合用户诉求的目的。



一半海水一半火焰

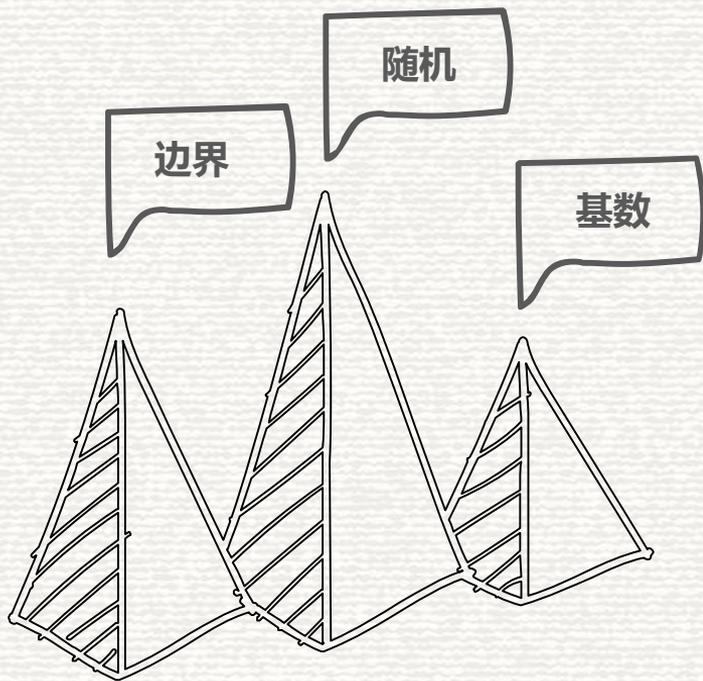
跨界意味着冰火交融





让上帝掷骰子

跨界游戏的策划思维



有限不是稀缺

1米和100厘米是一个意思，限量并不能让内循环产生缺口，有限资源并不能代表稀缺。

让上帝掷骰子

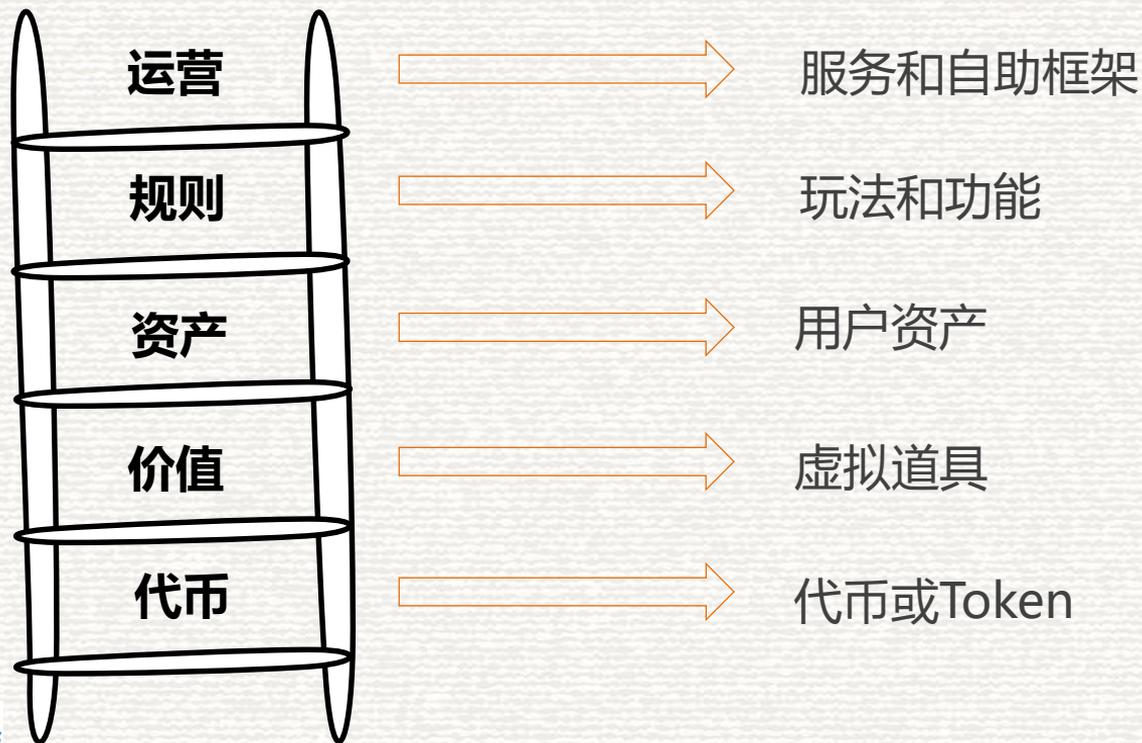
游戏的核心乐趣来自随机性，与人斗才，与天斗命，人性与生俱来的本性才是价值实现的本源。

边界即玩法

抢红包的乐趣不是来源红包的多少，而是我比你多。所有乐趣的来源是边界的构思。

找到研发的边界

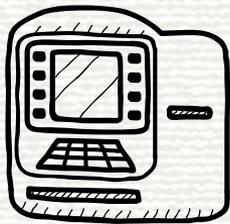
用区块链技术实现什么？





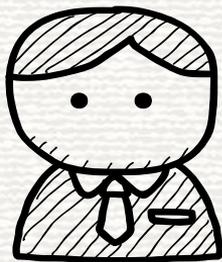
走到用户中去

不是开发商在运营产品



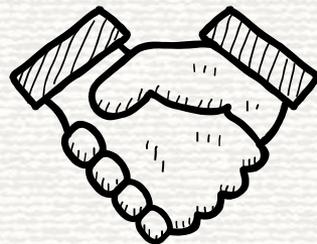
开发者与用户

开发者和用户是平等的，只是对产品的贡献方式不同。



社区的力量

意见领袖也是产品策划、运营人员、测试人员、推广人员。



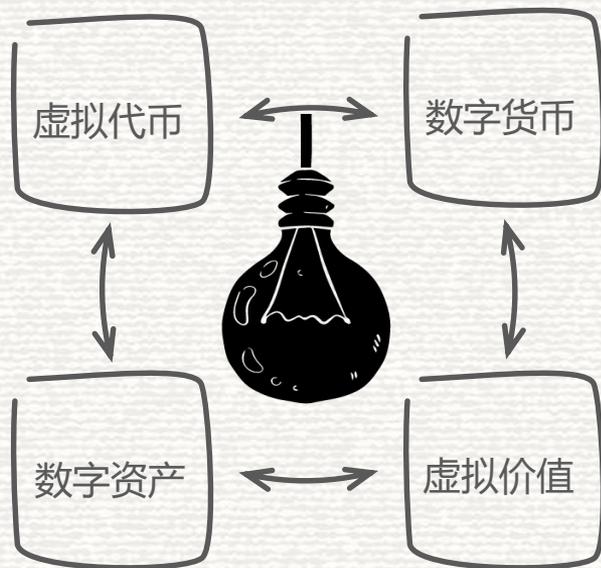
数值指标

日活依旧是核心指标，理解100%付费用户运营的方法。

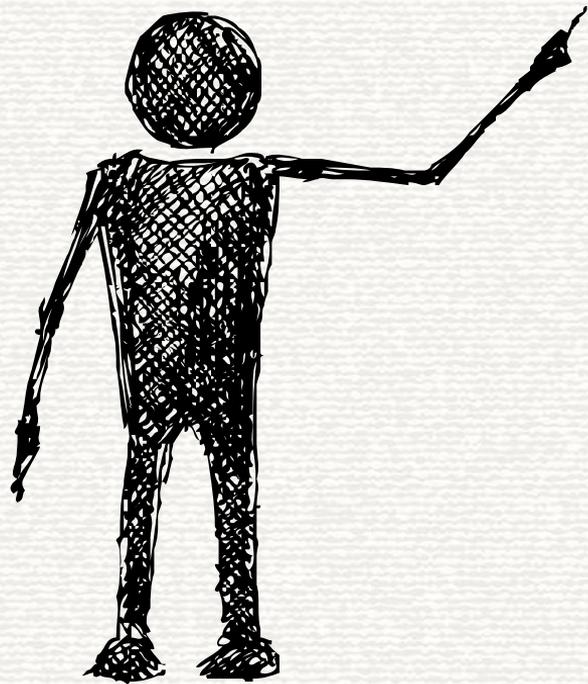


现在就开始

可计量可确认



区块链技术并非万能

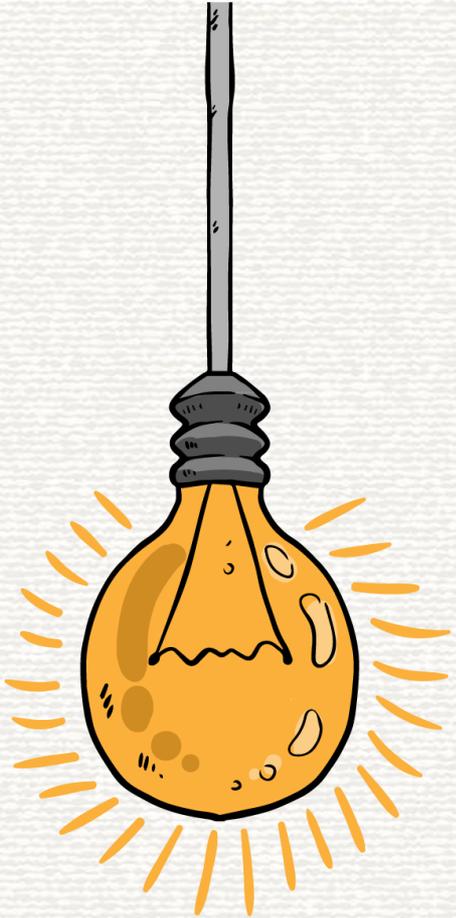


- 区块链技术并非是万能的，但是分布式应用前景却是巨大的。
- Token经济只是权益经济的雏形，共识算法是绕不过去的坎。
- 社区是权益集中的体现，并非是目标用户也不是游戏社群。

从传统游戏跨界到区块链游戏



- 是否一定要开发一条链?
- 第一批用户是谁?
- 玩的是游戏还是金融?
- 规则可以开放到什么程度?
- 是否做好了将一切都写入区块的准备?
- 点对点还是数字映射?
- 改一款产品还是重新制作?
- 是否有配套的行业资源?
- 合法合规!



感谢聆听!

BlockDino - 2018 - Ian Leung