珍贵的游戏道具有价值，但是不保值，无法增值，所以只是玩家之间的娱乐消耗品。

原因：游戏道具只是一段代码，发放的数量完全由游戏公司掌握，不具备唯一性和稀缺性。

游戏道具只在特定玩家之间流传，它的价值只被小部分人群所承认，市场过于狭小。

如果游戏资产也想拥有收藏价值，那么她需要具备一些特点

1. 精美程度
2. 稀缺性
3. 情怀性
4. 流通性

区块链赋予游戏资产投资、收藏属性。

在我们的设想中，不同的游戏都将接入游戏资产交易平台，都作为一个节点运行该区块链系统。我们将游戏中的道具分为普通道具和限量道具，普通道具的发放和数据完全由游戏公司决定，与目前的情况一致；限量道具指的是限量或为依法发行的游戏道具，例如限量发行100套的纪念皮肤或者电竞比赛半决赛某位选手在该比赛所使用的枪支，这些道具同样由游戏公司发行，但需要向区块链系统发请求，系统根据请求运行智能合约，赋予每一个道具唯一的ID，并记录下当前的所有人。之后，道具的每一次归属权的转让记录都会保存在链上，所有人都可以通过ID查询某一件游戏道具从生成至今的流通记录。

道具的生成

例如游戏公司限量发售50个皮肤，向区块链系统递交申请，系统生成50个唯一ID返回游戏公司，游戏公司发出通过公布ID并发售，玩家购买之后，公司将各ID道具的拥有者信息返回系统，系统记录下各个ID的第一个拥有者。

注：各个ID的第一个拥有者由游戏公司指定，之后拥有权的转移，游戏公司无法参与

玩家购买前，公司必须将发售ID公布，防止公司私下申请相同批次ID。

道具交易的两种方案：

1. 各个游戏的账号系统并不与区块链系统接通，即区块链系统中的账号只有游戏公司服务器的节点，道具的所有者账号对于系统来说只是一个字符串。道具所有权的变更在游戏内部完成，记录在游戏服务器中，并由游戏节点向系统发出请求，变更道具的所有者。

在该方案下，各个游戏帐号并不参与系统的运行，区块链的节点的维护、交易的发起完全由游戏公司完成

1. 各个游戏的账号同时也是区块链系统的账号，首先系统需要与各个游戏服务器同步账户信息，然后游戏账户提交交易申请，确认后各个游戏服务器需要将所有权变更同步到自身的服务器中。

在该方案下，每个游戏服务器中运行的节点是主节点，负责账本的维护，以及第一次ID的确权，每个游戏的账户也是节点，但不负责账本的维护，只负责交易的发起。

交易平台

玩家之间的道具买卖发生在交易平台中，交易平台为系统所提供，例如A要卖一把枪，它将ID提供给交易平台，交易平台确认该道具属于A之后，将道具的信息发布在平台之上进行拍卖，B拍卖成功，愿意花100块钱购买。B交付100元到平台，平台冻结100元，通知A进行道具的转移，A将道具发送给B，通知平台，平台查询到该道具的所有权已经变更为B，将购买金转给A。平台收取20%的交易税，平台与游戏公司五五分成。

Poc需要完成的内容：

道具的生成

.游戏公司发起申请

系统返回ID值

游戏公司将各ID道具的拥有者信息返回系统，系统记录下各个ID的第一个拥有者。

道具的查询

根据ID值可以查询到该道具流通至今所有者的变更历史

道具的交易

玩家之间的道具交易