目录

1. 元宇宙游戏
2. 每日签到app
3. Chrome网页视频、评论区扩展分屏插件
4. 以物易物的交易平台
5. 全局付费关闭广告
6. 代沟桥梁社交app
7. 人格生成器AI
8. 民主投票app
9. 知识智能仓库AI
10. 元宇宙游戏

关于元宇宙，就是2021年以来借着roblox东风崛起的商人们新的敛财话术，本质上还是MMORPG那一套。我在2021年中就开始构想自己的元宇宙游戏，我认为真正的元宇宙游戏首先得是游戏、即至少有一个明确的底层玩法，其次才在这个玩法中让玩家来拓展思路，最后这个游戏需要结合区块链的相关思路，即是要有一种切实可行的方法让虚拟财务与现实价值绑定起来又不至于沦为比特币这种容易被财团借机坐庄洗钱的工具。

对于底层玩法，我的构想是模拟经营，地图类似于《式姬草子》（日本页游）那种斜45度多种不同风格的蜂窝六边形地形棋盘设计，玩家会根据所选择的区域随机创建在某个坐标上。玩家的主要目标是对周边“土地”进行占领；当占领到足够多的领土后，可以自行设计玩法，比如传统的策略游戏，比如战旗战斗，抑或是大富翁，等等和蜂窝形地形相符合的游戏玩法，抑或是自创玩法，这是项目中关于“元宇宙”的设计思路；关于如何产生虚拟财务，游戏中的土地总量是恒定不变的（或者规定每年定期膨胀一定比例），如果玩家懒得自己花时间精力占领土地，可以向其他玩家购买土地，对了服务器最好是国际统一服，尽量避免自己人打自己人（策略游戏中）；至于如何避免洗钱，还有关于游戏系统的安全性，游戏的盈利机制是什么，都是需要考虑到的复杂问题，目前没有解决的头绪，如果真要立项，建议从重考虑。

1. 每日签到app

这是我在2022年初在B站up主智能路障关于任天堂创业史中得到的灵感。视频中提到任天堂的高层是在乘坐交通工具的时候发现很多人在碎片时间中就算是单纯的点按计算器都不愿意耐心等待，于是发明了世界上第一款掌上游戏机「Game Watch」；如今手机游戏虽然在大方向上接替了掌机游戏成为中国乃至世界在休闲玩家手中的地位，但本质上仍是头部几款手机游戏垄断着主流休闲玩家的时间，除了本身成熟的游戏内容和运营套路之外，究其原因是头部底层玩法简单，手游上手门槛低，且多绑定社交，在如何拿捏玩家的虚荣心与成就感上登峰造极；可是除了上述老生常谈的原因以外我认为本质上是因为主流休闲玩家并不是爱玩游戏，只是和前面任天堂高管发现的一样，希望在碎片时间与某件无足轻重的工具产生互动，能在其中转移注意力不焦虑并且产生某种集体权威，至于工具是什么不重要，只是手游（尤其是头部手游）能更好满足大众这样的需求，所以接替了传统掌机（人不一定要有游戏机，但一定会有手机）。

因为说到底主流休闲玩家们要的并不是游戏，而是社交，是攀比心理带来的权威感，另外也能缓解玩家们对碎片时间无意义的流逝带来的焦虑感（我就是这类群体），哪怕没有如意的手游，手机用户也会在碎片时间反复开关某一个app，于是我构思了一个每日签到app，严格来说他不是游戏，而是一个纯工具类app，他的主要功能就是每日签到以及重复签到次数，用户可以在碎片时间中打开「每日签到app」进行签到，系统会对用户之间签到情况进行排行；这点类似于微信中的「微信运动」板块，不过后者是无感的，我这个需要手动打开点击。

该工具除了提供最基本的每日、每月、每季度签到次数排名服务，还能以此功能为基础提供给用户会议签到、聚会签到功能以此拓展企业需求；又或者与游戏合作，推出手机统一签到领礼品功能，不错过绑定游戏的任何礼品；还有则是在桌游中作为辅助程序进行回合计数，等等，潜力无限。

1. Chrome网页视频、评论区扩展分屏插件

这个项目是前三个项目中最简单的，这是我2022年7月24日在笔记本电脑拓展电视的体验中想出来的，如果网页能被分裂成视频部分和评论区部分，即在电视上观看视频，在笔记本电脑屏幕上查看评论与发表评论，这样体验会好很多。当然这类需求在手机、平板等移动端设备上早已实现——通过app的方式（或许Mac上也有实现了类似功能的app），但至少对于浏览器比如Chrome而言我暂时没有发现这样的功能存在（第三方插件可能有，这个后面有时间可查询），但功能有很实用，不局限于一个B站，还能拓展到爱奇艺等视频网站，如果想要做前端练手可以考虑此项目的开发。

1. 以物易物的交易平台

货币价值受到国家间的信用与争端影响，虚拟货币没有做到真正的去中心化，因为虚拟货币的发展离不开庄家的操控影响，真正有价值的事物不应该受到汇率的影响而降低自身的价格，所以是否可以有一种纯粹以物易物的平台进行交易，前期可能还是以货币价值为准，中期发展出类似于积分的锚定机制，后期舍弃价格直接以商品本身作为价值衡量标准。

1. 全局付费关闭广告

我因为受到Adblock Plus广告屏蔽插件的照顾，曾捐赠过10美元。这代表我并不是厌恶给服务付费，而是对需要给众多网站支付额外去除广告的操作感到麻烦，那么如果我们是一个广告商，是不是可以全局提供一个服务，当用户在我们这进行付费并登记后，我们名下的广告分发推广全部主动关闭广告？现代有一种广告码区分用户，理论上可以做到。

1. 代沟桥梁社交app

在经济低迷的现代（2023年1月），各种被掩盖的矛盾逐渐揭开，其中就有父母与孩子之间的代沟矛盾。事实上代沟不仅局限于父母与孩子，在经济停滞不前生活节奏却一直越来越快的今天，可以说只要年龄差超过5年以上就可能产生代沟，年龄差超过10年一定会有代沟。陌生人之间的代沟其实无所谓，但父母与孩子的代沟会导致两代人愈来愈疏远最终爆发冲突。同时，得益于文明的高速发展，工业化社会成功的将大部分人分化成原子，「原子之间渴求聚合」，所以社交app层出不绝，我想我可以推出一个专门为弥补两代人代沟桥梁、父母互相交流育儿心得、孩子互相分享优秀的代沟弥补素材，并主动了解上一代人的所思所想，前期弥补线下缺乏的家庭教育，后期引导父母展开温馨又卓有成效的线下活动、面谈，使父母和孩子互相理解，最终解决代沟造成的大部分矛盾。陌生人之间很难互相理解，但我相信父母与孩子可以。该app会以开源的形式加入市场，原因之一是现今无人能与微信竞争，再者可能会成为非法文件传播的温床，作为开源也能避免相应的法律风险，事后解决非法文件问题即可考虑企业版。

1. 人格生成器AI

受到2023年火遍全球的ChatGPT启发，可以通过自研或者调用ChatGPT提供的接口，开发一款人格生成器应用，该应用可以收集用户提供的人格数据在应用中模拟出人格原型的记忆、性格，来作为原型的替代品，如果原型生命（如人类）已经逝去，甚至可以作为原型以追忆，或者生成某些历史名人的性格和记忆来陪伴用户和辅助用户完成工作。国外已经有类似的成熟应用「replica」，它起初是想作为因意外去世的人的电子灵魂存在，后面为了商业化不得不转向软色情而受到批判，不仅仅是它违背了初衷，而是它为了赚钱刻意迎合某些乐子人的恶趣味，这点需要警惕。

1. 民主投票app

根据我的实际经验来看，以国家为体量来说，一人一票制全员民主根本无法实现，因为普通人如果不是面对生存危机根本不在乎政治，而政治的初衷也不是为了让大家都来参与而形成的，政治的初衷是为了让大家不需要关心政治同样可保障自己的利益、获得幸福。不过现实中确实存在着各式各样的利益共同体，使机体中的大部分人日常不需要关心但需要参与选择，这时为了最大程度的使选择与流程、结果公开化、透明化，我们可以利用代表先进科技之一的智能手机为终端，推出一款「民主投票」（名称暂定，比较敏感可能需要更改）应用，其中的用户可以选择准入门槛低的公开大众圈子或自行设立私有圈子，事情无论大小凡是需要共同商议选择的部分皆可以在此应用上设立投票，投票结果留存已备查。为保证客观中立，该应用仅仅用来投票，并记录投票内容，公开圈子的投票内容与结果会公开，但私有圈子的投票结果仅私有圈子内部知道。面对复杂的事件讨论，投票者们可以自行协商投票内容，最终在应用中完成投票。为了保证投票的权威性，应用可以设立如投票金额、押金、保证金、定金之类的现金收取方式，该收取方式可作为应用的盈利点。

9、知识智能仓库AI

在ChatGPT引领大语言人工智能模型快速发展的当今，AI可以帮助用户整合自己整理的知识库并提供智能搜索、归纳总结等功能，不过此类AI一般只能离线查询本地知识库以及临时联网查询知识，我可以利用已有的开源项目开发一款既能搜索本地知识库，又能将网络上的知识整合到本地知识库的知识型AI，是否需要整合可以交给用户决定。