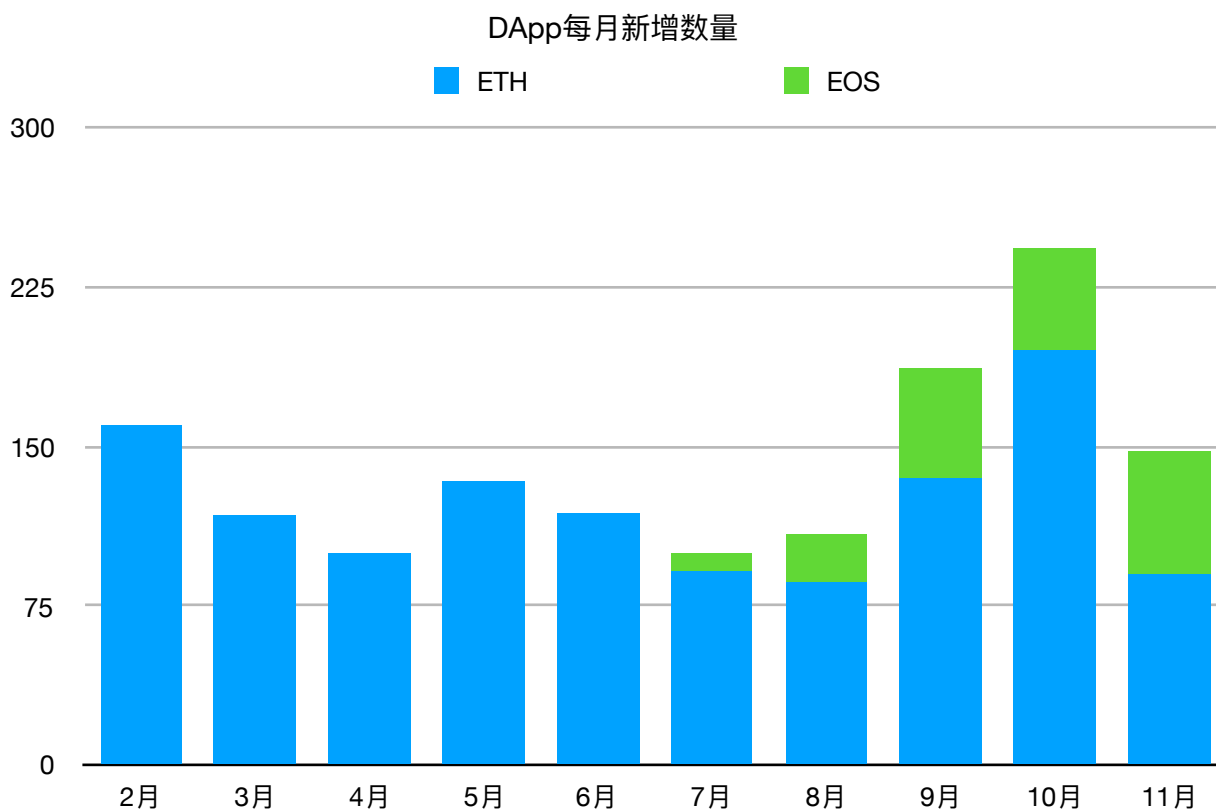


DApp的一些信息（2018.11.26）

1. DApp发展状况



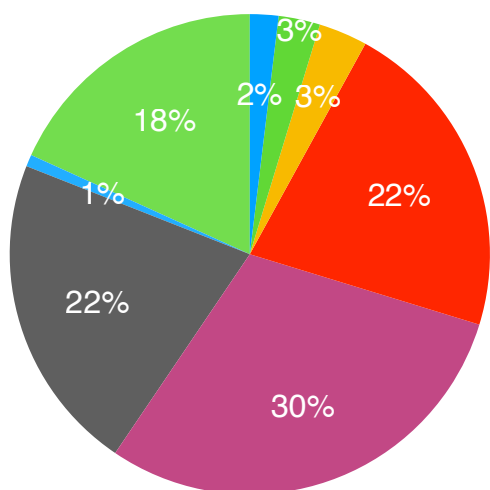
根据DappRadar的数据，ETH和EOS上DApp总数量在9月份开始加速增加，一方面原因是受到EOS主网上线稳定的影响，另一方面受到Fomo3D的引领，出现了较多的高风险游戏。而EOS自主网6月份上线后每月新增DApp数量稳定增加，但相比ETH还差很多，且主要新增博彩DApp。

ETH、EOS、TRON DApp数据对比

	ETH	EOS	TRON
DApp数量	1173	197	22
24小时交易额	1.38万 ETH	2290.19万 EOS	4.7亿 TRX
24小时活跃用户	8613	108931	2832

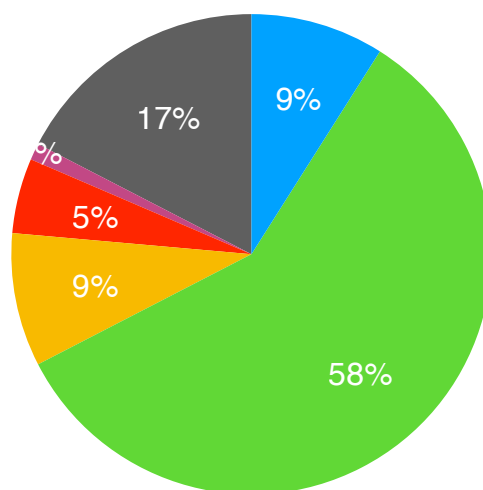
波场的DApp生态在近期发展迅速，已经被主流DApp数据榜单收录，主流钱包也开始逐步支持波场DApp，目前麦子钱包已经支持，提供了与EOS DApp相同的支付便捷性，近期上线的尚有用户使用的DApp几乎全为博彩，还缺少基础功能DApp，例如去中心化交易所。

ETH DApp 分类占比



category
gambling
marketplaces
collectibles
games
other
exchanges
high-risk

EOS DApp 分类占比



exchanges
gambling
games
high-risk
marketplaces
other

根据DappRadar提供的分类信息可得知，以太坊的DApp种类更加广泛全面，而EOS上博彩类占据了超过一半，有58%的博彩类DApp，波场的DApp数量还很少，但其中依然有75%的DApp为博彩类DApp，博彩类DApp机制相对简单，差异性较小，以太坊的DApp的分布则更加健康和均衡。从博彩类向更具有游戏趣味性和实用性的DApp发展还需要整个生态的完善，例如钱包、交易所的完善和支持。

EOS DApp数据

DApp活跃用户



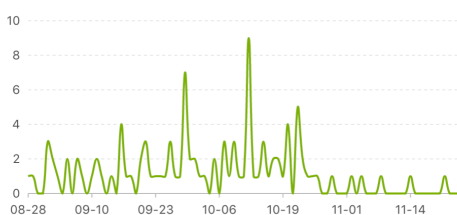
DApp交易额 (EOS)



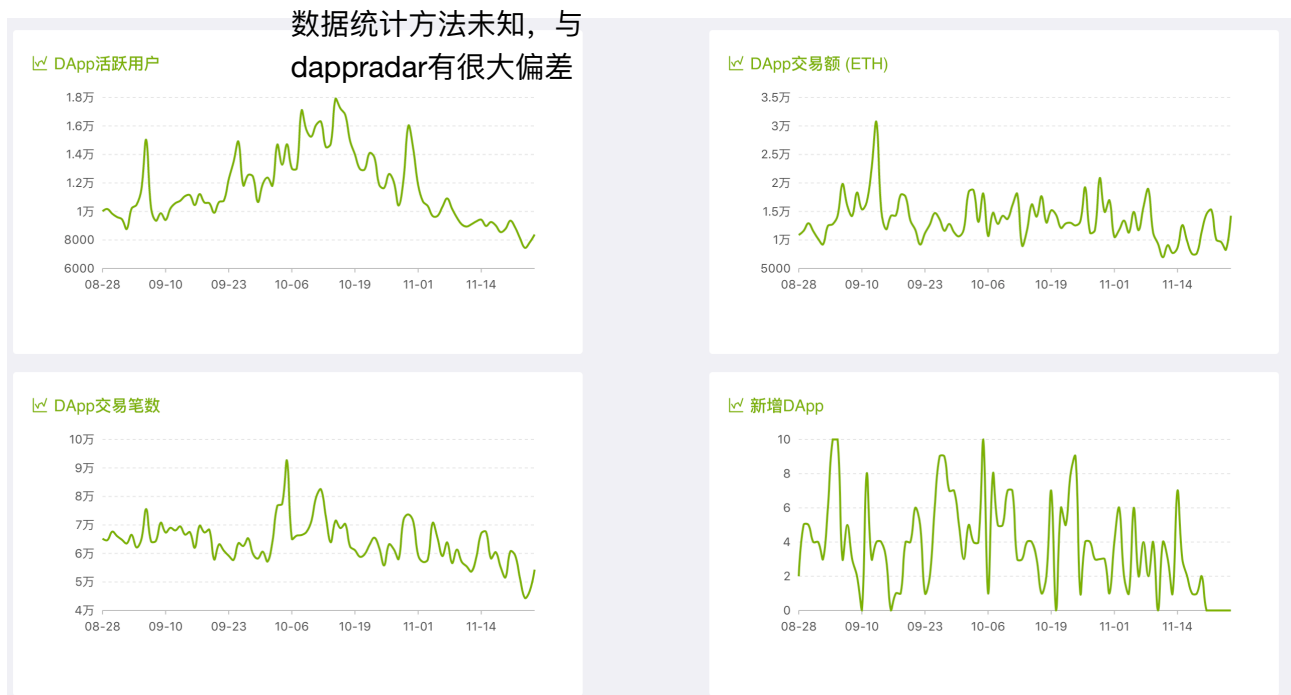
DApp交易笔数



新增DApp



ETH DApp数据



对比ETH与EOS上的DApp数据，头部DApp项目中，EOS的日活人数远大于ETH，但由于EOS上大部分的DApp为博彩类，此类DApp玩法虽不相同但是代币机制都遵循着类似的框架，包含交易挖矿、分红、减半机制等。由于挖矿减半，BetDice的日活用户在两天内由3万人下降到3千人左右，可以猜测，EOS上的大量DApp交易数量和交易额并不是真正的玩家，多数是挖矿用户。即使Dice类游戏交易流水、日活人数都很高，但其为DApp带来的增量用户数量依然难以乐观估计。

2. 生态组成

1) 交易所

去中心化交易所有着稳定的用户量和交易量，几乎没有受到DApp用户波动的影响，一方面是由于EOS的主网性能相比ETH提高了很多，速度快且没有手续费，目前的用户规模下，体验与中心化交易所相差不大，另一方面去中心化交易所上市成本低，适合DApp中的Token。EOS上已有16家去中心化交易所DApp，ETH仅有9家，其中Newdex交易量占据一半以上，游戏类Token大多会先选择去中心化交易所。

2) 钱包

DApp的使用有两个主要途径，网页端配合浏览器插件和钱包内使用。TokenPocket、MEET.ONE、麦子钱包是当前功能较为完善的钱包，支持多个公链，具有行情查看、交易、DApp、DApp工具、资讯等功能，麦子钱包优先内嵌了DApp玩法攻略，与主流DApp媒体合作获取内容。钱包内上线DApp基本不收取费用，部分钱包会使用推广链接获得DApp的推广收益，与邀请用户相同。当前主

流钱包在处于抢夺用户阶段，提供了非常方便的创建方法和优惠活动，大大降低了DApp的入门门槛。

3) 数据服务

常用的DApp数据来源有三个：dappradar、dapreview、spiderstore，提供客观数据排行榜和DApp信息索引。Eostitan提供EOS链上基础信息数据，例如CPU抵押情况。

上述做DApp数据的公司虽其官网展示数据大致相同，但计算出这些信息所基于的DApp合约交易信息能够挖掘出更多有价值的信息，例如：判断不同的DApp token的分布和流通情况，DApp用户的特征和喜好，游戏的生命周期等。

4) DApp资源服务

CPU租赁服务常见的已有十多家在做，大多已经接入钱包。

CPU租赁的每日利率为在0.2%–1%之间。其中chintai既可以对外出租又可以租用CPU。

5) 运营服务

DApp推广、代运营、刷榜等服务

3. 节点投资基金

EOS YS、HKEOS、EOS Cannon三家联合发起dApp孵化器联盟DIA (Dapp Incubation Association)帮助和支持全球EOS上的早期优质dApp。提供社区、咨询、投资以及跨区域投资对接服务，DIA 将承接来自大投资机构的资金，用于投资孵化中的项目。官网链接：<https://www.officialdia.com/>

EOS Cannon联合火币、SNZ holding、EOS meetone、EOS Café、EOS42等共同筹备全球去中心化孵化器平台，为优质 DAPP 开发者提供从 DAPP 项目展示、数据分析、融资路演、社区对接、交易所对接、资管服务对接等一站式服务。

4. 传统游戏厂商的区块链动态

Mythical Games宣布完成了一笔1600万美元的A轮融资，领投方为Galaxy Digital LP旗下EOS VC Fund，参投方包括Javelin Venture Partners、Noris Capital、以及OKCoin和分布式资本。团队创始人均来自于暴雪、Activision、以及雅虎等知名游戏公司和互联网公司。据透露Mythical Games公司将会基于EOS区块链开发新游戏产品。

索尼已批准发布一款新的基于PlayStation 4的区块链游戏，该游戏将采用基于区块链的交易系统。这款游戏名为Plague Hunters，游戏玩家可以自由交易其游戏资产。

网易已推出3款区块链产品：社交场景的网易圈圈、侧重于管理数字资产的网易星球、以及为游戏服务的同质化token——伏羲通宝。目前“伏羲通宝”已经接入《逆水寒》、《倩女幽魂》和《流星蝴蝶剑》，官方称不会上交易所。

5. DApp变现方式

1) DApp投资

目前来看，节点、交易所、DApp相关媒体和资本都有参与DApp投资，部分EOS上的博彩类DApp进行了私募和公募，方式为使用EOS购买游戏代币，等待代币上去中心化交易所后套现。博彩类DApp同质化已经非常严重，且生命周期相对短，判断项目是否可投的信息相对较少，一般缺少团队信息。

区块链作为增强游戏用户体验的工具，传统游戏厂商和传统游戏团队结合区块链技术所开发的新游戏，可能是带来增量用户的方式，这类游戏往往采用部分逻辑上链的方式，开发周期较长，但是更具有趣味性，生命周期相对博彩会更长。

DApp投资方面，ETH、EOS、Tron的生态都相对较好，寻找这些平台上DApp的投资可能是变现的一种途径。

2) DApp数据服务

DApp数据方面的服务有两种：

- ① 针对项目方和投资者：通过DApp的链上数据进行用户分析、DApp活跃数据分析、二级市场数据，用于投资者的投资决策。
- ② 针对开发者：EOS链上数据服务，为DApp开发者提供直接的可用数据，可降低DApp开发门槛。

EOS数据服务需要有一定的技术积累，链上数据的处理需要读取链上原始数据，有一定的技术门槛和计算成本。

3) DApp Token model设计

针对不同的DApp用户和应用场景设计更加合理的token model，增强冷启动效果，提高持续性。