2022-02-08 02:57:25 UTC

Feb 8th, 2022 by Folius Ventures | 壹葉創投

游戏专题：建国大业 – 从奴隶制走向独立。在拥有物权,人权,及资本进出自由权的游戏生态中，P2E设计将何去何从?

读者不应将本演示文稿的内容解释为法律、税务、投资或其他建议。一叶创投没有得到任何一方报酬。我们无法保证本演示文稿中信息的准确性。所有的意见皆为个人所有且带有主观性，也不能作为对任何提及项目的背书。

免责声明

本演示文稿中的信息由Folius Ventures LLC（“Folius”）准备，Folius Ventures 认为是可靠的，并且是从被认为可靠的公共来源获得的。Folius Ventures 对此类信息的准确性或完整性不作任何陈述。本演示文稿中的意见、估计和预测构成Folius Ventures 的当前判断，如有更改，恕不另行通知。本演示文稿中包含的任何预测、预测和估计本质上都必然是推测性的，并基于某些假设。此外，他们描述的事项受已知（和未知）风险、不确定性和其他不可预测因素的影响，其中许多因素超出了Folius Ventures 的控制范围。对此类前瞻性陈述的准确性不作任何陈述或保证。可以预期，部分或全部此类前瞻性假设将不会实现或与实际结果存在显着差异。因此，任何预测都只是估计值，实际结果会有所不同，并且可能与所示的预测或估计值有很大差异。任何策略的投资，包括本文所述的策略，都涉及高度风险。存在损失的可能性，所有投资都涉及风险，包括本金损失。本演示文稿不是出售任何投资基金证券的要约或购买任何此类证券的要约邀请，也不是购买或出售任何数字资产或证券的建议。本演示文稿不考虑也不提供有关任何人的特定投资目标或财务状况的任何税务、法律或投资建议或意见。如果此处所述的任何事项或此处所述的任何意见、项目、预测或估计发生变化或随后变得不准确，Folius Ventures 没有义务更新、修改或修订本演示文稿或以其他方式通知其读者。图形、图表和其他视觉辅助工具仅供参考。这些图表、图表或视觉辅助工具均不能用于做出投资决策。不表示这些将有助于任何人做出投资决策，也没有图表、图表或其他视觉辅助工具可以捕捉做出此类决策所需的所有因素和变量。此处对Folius Ventures 的方法及其策略和投资的目标特征的描述基于当前的预期，不应被视为确定的或保证方法、策略和投资组合实际上将具有这些特征。这些描述基于截至本演示文稿准备之日的可用信息，并且描述可能会随着时间的推移而改变。这些策略的过往表现并不一定代表未来的结果。

报告摘要

游戏经济生态在Web3价值网络的助推下，从奴隶制走向了独立，从外汇管制走向了资本自由流通。在玩家拥有以下权利后，过去Free-to-play经济设计将承受巨大冲击，同时我们认为行业拥抱此新范式过程不可逆。

- 游戏中物权确立（即游戏道具作为NFT的所有权）
- 游戏中人权确立（即从游戏生态中合法寻租产生收入的权利）
- 生态中资本自由进出，自由进行价值交换权利的确立

倘若游戏不仅限于类似赌场式的负和博弈，而是能在简单交互(如PVE)玩法中直接产出本游货币，一旦用户增长放缓将必然导致该货币及游戏内资产兑法币的大幅度持续贬值的风险。并且，用户通过治理代币高度寻租的设计也使游戏经济系统容易进一步恶化。**在本篇报告中，我们尝试就P2E游戏经济设计给出10大设计思路**，致以达到让汇率更加稳定，经济模型更可持续，游戏能够长期发展的目的。我们希望本报告能成为任何对此领域感兴趣项目方的设计灵感来源。

- 从供给端而言，资产回报应被隐性限制并尽量多元化，并加强非投资属性，让简易寻租变得困难。
- 从需求端而言，应适当提高资本外流门槛，提供价值储蓄品，并开放内循环收益，将经济价值尽可能留存在生态内部。另外，透过掌控生态内部手续费及对商业行为收税，其现金流也能顺势稳定生态。最后，项目方也应积极导入外部商务拓展，以实现非投资性现金流导入稳定生态。
- 此外，我们认为治理代币应当在深度参与游戏，并承担增长义务后，才配享有投票及寻租权。其分发也应秉承同样原则。最后，游戏的金融属性意味着项目方有着形成汇率稳定预期的职责和必要性。

最后，行业发展日新月异，以一人之力覆盖已基无可能，也非常需要行业优秀人才的帮助。一叶创投目前正在诚挚寻找合作伙伴当中，如果您对于分析师/ 投资合伙人/ 工程师等身份感兴趣的话，请直接在Twitter / Telegram上联系@mapleleafcap，或电邮jason@folius.ventures

目录

1. 生息资产应具备回报衰减或生命周期，回报计算应相对困难

2. 生息资产所需原料及最终回报应该更多元化

3. 将经济价值尽可能留存在生态内部

4. 认清用户强烈的价值索取欲望,将其转化为“价值投入者”

5. 透过控制金融生态业进行寻租，并让手续费收入稳定生态

6. 透过打造更健全、复杂、活跃商业体系，从中抽税稳定生态

7. 环绕角色资产充分挖掘用户情感，实现持续非投资性消耗

8. 积极寻找外部商业拓展，实现非投资性的外部现金流导入

9. 第二代币分发，治理权限，和效能应与游戏用户及参与挂钩

10. 维持本游货币兑法币汇率稳定和形成稳定预期是重要职责

1. 生息资产应具备回报衰减或生命周期。游戏中生息资产的收益率若无上限，经济将难以长期稳定。

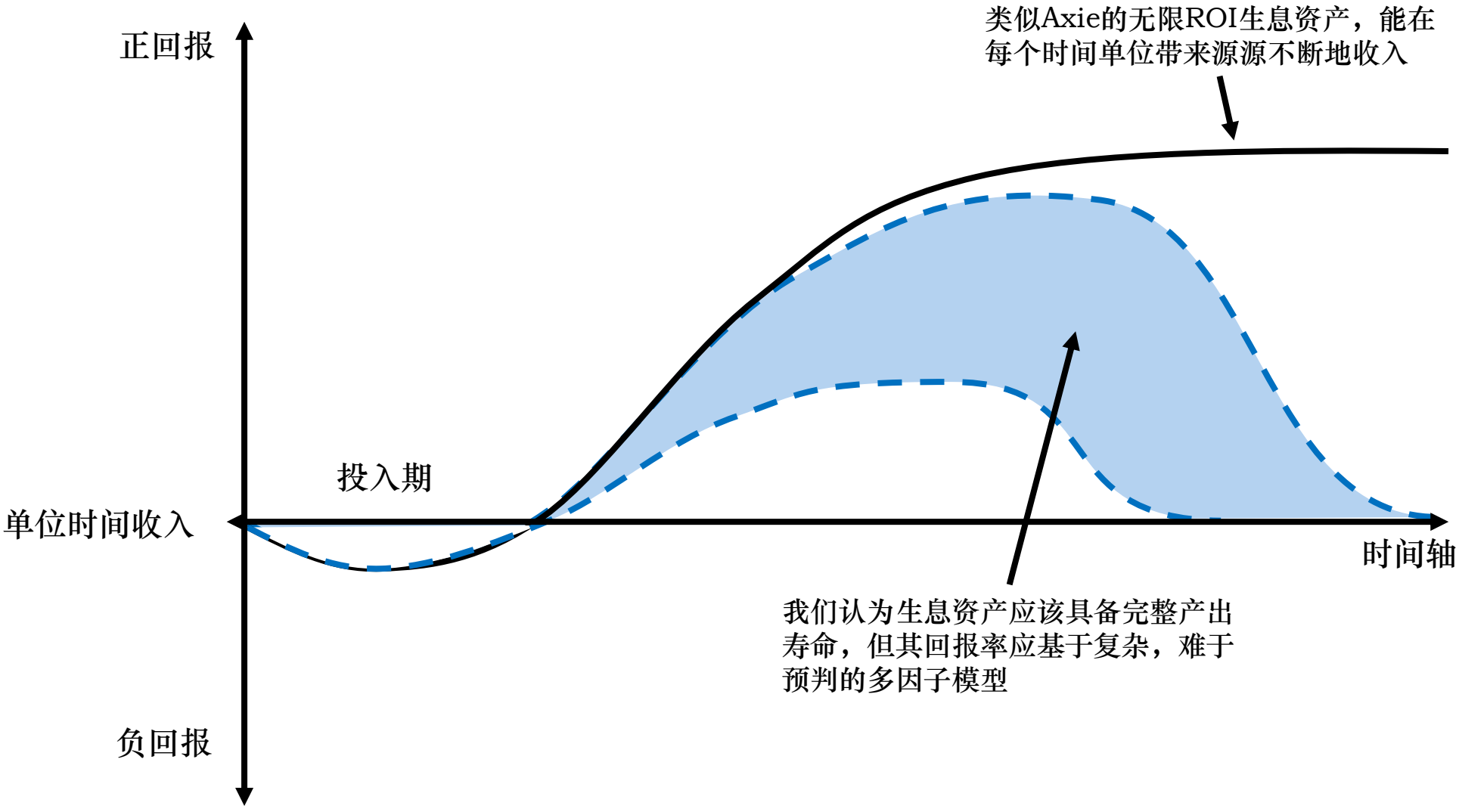
Axie Infinity贵为P2E开创性先驱，值得遵庆，但其致命缺陷是对于其货币SLP的生产过剩和需求不足：生息资产（Axie）的SLP产出能力不受限制，持有者一劳永逸，无尽索取，而对于SLP消耗则并无许多投资外需求，导致SLP的泛滥通胀只是时间问题。一旦SLP一致性贬值预期成立，又因缺乏外汇管制措施，代币将遭到持续抛售。

自然万物存在熵增，我们认为虚拟经济中的回报衰减或生命周期需要专门的机制设计：

- **NFT游戏中生息资产的损耗应天然成立，并对于净收入影响应为隐形而非显性；**
- **对生息资产的修复、废弃、回收、及更新换代应造成游戏中的基础本游货币消耗；**
- **生息资产基于本游货币的回报比例应该受限，并应基于复杂，难于预判的多因子成本产出模型，让简单粗暴的寻租难以实现。**

在此基础上，团队应监控流通中生息资产的使用率，再依据单位生产资料来计算投入与产出，仰仗宏观数据顺应周期发行及调控生息资产，以确保经济系统能够精密而持久地运转。同时，游戏资产持续迭代能确保新玩家相对公平地与老玩家同样享受经济增长。另外，限制收入生命周期并不代表资产的废弃，而是可以考虑到游戏生态发展更高的玩家体验需求及多样化、非游戏货币收入的追求。开发者也可以通过非盈利性的战斗体验和稀有度提升资产收藏价值。

1. （续上页）生息资产应具备回报衰减或生命周期。游戏中生息资产的收益率若无上限，经济将难以长期稳定。



2. 生息资产所需原料及最终回报不应过于单一，而应考虑更多元化构成，并考虑采用金字塔型奖励结构。

单一化消耗及产出是目前最通用的生息资产方程，即原料为单一资源（时间或能量），收入亦为单一货币（本游货币），加上生产方程简单直接，一目了然，使得游戏投入产出变成了简单直白的APY。

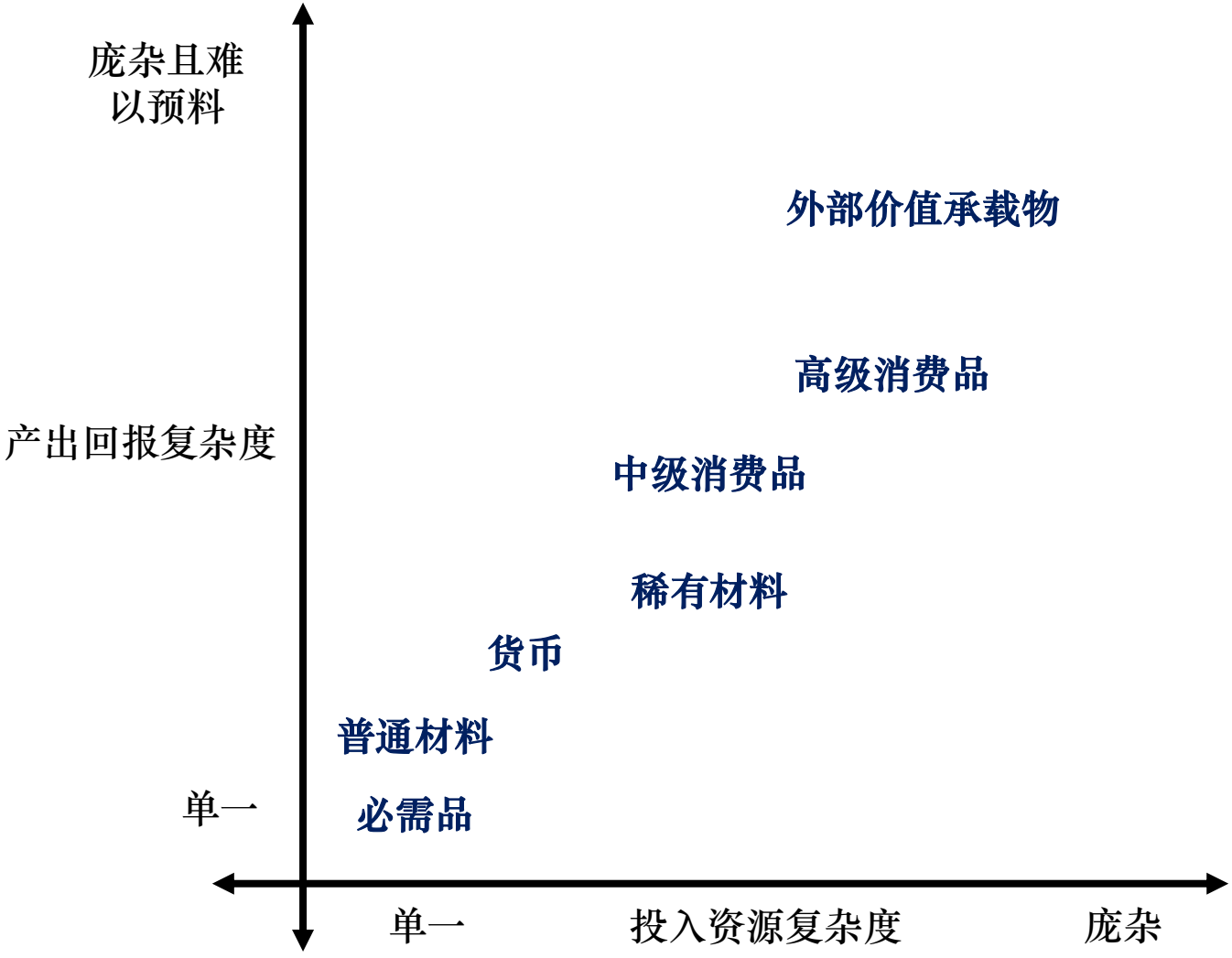
我们认为除了生产方程应如前页所述更加复杂难测以外，**生息资产本身的投入和回报成分也应该适当多样化及复杂化，并应遵循金字塔型结构 – 即资产和回报质量越高、效用越强，其投入资源和最终结果构成也应更加庞杂繁复**。游戏并非简单的金融产品，不应被太简单量化。

- 轻度使用：必需品，高产出高消耗奖励。投入产出可以非常简单（1-2类投入，确定性产出）
- 中度使用：消费品，暂时型高战力奖励。投入产出适当复杂（2-3类投入，不确定性产出）
- 重度使用：高级装备及奢侈品。投入产出足够复杂。
- 酌情添加生息资产，游戏中价值储蓄品，外部价值承载物等。

多样化，金字塔型的生息资产回报伴随着资产本身损耗，有着以下好处：

- 多样化的收入和资源结构让最终回报更加需要领域专长，让简单粗暴的寻租变得困难。
- 多样化的游戏参与和奖励方式，促进生态内交易行为，增加资产流动性及整体生态税收。
- 复杂的资源产出有利于内部经济团队对微观调控游戏内经济。

2. （续上页）生息资产所需原料及最终回报不应过于单一，而应考虑更多元化构成，并考虑采用金字塔型奖励结构。



- 必需品：经验值、生命值；
- 普通材料：普通药剂、装备原材料；
- 稀有材料：稀有药剂、装备原材料；
- 中级消费品：暂时性战斗属性装备；
- 高级消费品：永久性非战斗属性装备；
- 货币：通过游戏行为获取的本游货币；
- 外部价值承载物：通过游戏行为获取的外部权益、衍生产品等。

3. 适当提高资本外流门槛，提供价值储蓄品，并开放内循环收益，将经济价值尽可能留存在生态内部。

在过去游戏外汇管制时代，由于游戏内汇率与外部传导不畅，游戏内部对抗通胀唯一方式则是购买共识价值储蓄品（如中国民众买房一般）。在《魔兽世界》国服经典版中，当版本末期金价兑美元下跌时，玩家大量购买黑莲花以规避金价兑美元贬值的风险，寻求长期储值。黑莲花之所以能成为价值储蓄品，是因为其产出率极低，有着永久稀缺性；并且是运用场景广泛，是制作很多史诗级武器和装备的必备材料，能极大强化玩家的战斗能力/数值，在对抗型竞技中拥有绝对优势。

在汇率管制松弛，资本流动自由的Web3游戏中，**我们认为游戏应以至少以下三种方式将经济资源最大化留存在生态内部**，为未来外部现金注入，生态寻租，原生增长，及建立用户情感联系争取时间。

1. 适当提高资本外流门槛

- 虽然资本有来去自由地权利，但游戏设计者仍有不少方式可以加大资本外流的摩擦，从而透过用户惰性和操作成本形成相对管控。操作宜慎重克制，否则极容易引起用户反感及猜忌。
- 限制上链资产品类：游戏中所获得道具，需经转化为某些上链FT / NFT方能转出。形成摩擦。
- 设置转出金额下限：促使玩家为生态做出额外贡献后才能外流。
- 设置离境税：从成本上设置管卡。需要做的隐蔽且有正当理由。例如离场将放弃尚在锁定期的某些既得利益。

3. (续上页) 适当提高资本外流门槛，提供价值储蓄品，并开放内循环收益，将经济价值尽可能留存在生态内部。

2. 提供价值储蓄品

对生态未来乐观的用户而言，游戏应为其提供承载财富的管道（而非鼓励用户以法币方式储蓄）。其形态应具有多样性，以满足娱乐及收益等多样化需求。我们认为一个良好的价值储蓄品，应该满足以下三点：

- 倘若生态持续成长，储蓄品本身价值应大概率跟随：符合这个条件的品类十分多样，既可以是相对稀缺、贯穿游戏周期的强消耗品，也可以是对整个生态有着寻租预期的代币。
- 减小生态内资产交易摩擦：提高交易便捷度与资产流动性，降低用户在游戏内进行资产置换甚至储值的心理门槛。
- 对于用户游戏体验，尤其是与系统和其他玩家交互及对抗上，有着可查觉的非收益性提振。

3. 开放内循环收益

- 承上，除了资产和道具能成为蓄水池外，也可以加入辅助游戏内循环而产生收益的资金池。换而言之，游戏内基础设施及金融生态的资金来源，理应大部分来自用户本身。
- 租赁：举例而言，游戏内对于生息资产杠杆的提供，仅能以本游货币进行，资金来源可以是用户本身。用户透过放贷，可以直接享受游戏中币本位的利息收益。
- 交易：举例而言，游戏内对于Fungible Token之间的交易，完全可以以Pool-2 AMM 外加分发奖励的方式，吸引用户将本游货币及资产进行抵押提供流动性以收取回报。

4. 在复杂多样的P2E用户生态中，应认清趋利导向用户带来的资产外流风险，并以可玩性和精准奖励将其转化为“价值投入者”。

不同于过去传统游戏玩家的纯粹价值投入，Web3游戏具有的物权和寻租权使得用户从中索取价值成为可能，也因此容易吸引纯粹回报导向的用户。并且，目前的P2E游戏大多缺乏娱乐性，难以形成消费需求（“非回报导向需求”），导致大部分游戏整体价值流出远多于价值投入，从而需要以新玩家的投资抵消价值外流。这不仅是不可持续的旁氏，还浪费了游戏本身带给玩家娱乐与享受的价值。

因此，游戏团队需掌握Crypto用户行为惯性，最小化其价值流出，尽量增大其经济行为对生态贡献，并通过用户体验及情感价值等多种手段促进其价值投入。

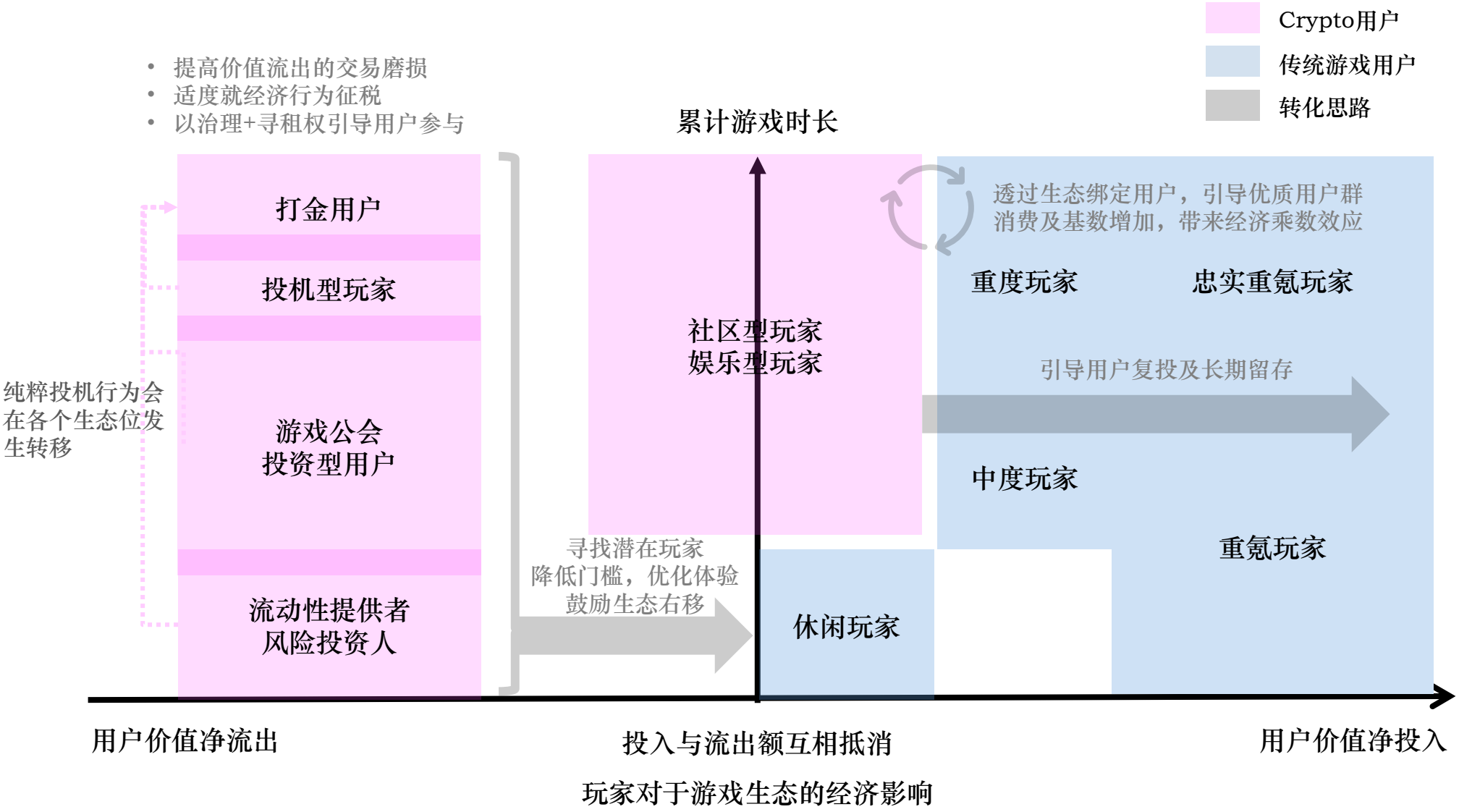
此外，应拓宽目标用户范围，为传统游戏玩家提供便捷廉价的进入渠道，尝试引导用户行为及目的相似的Crypto玩家向娱乐型玩家转化，使其共同享受游戏、贡献生态并获得奖励。

	流动性提供者 风险投资人	投机型用户	打金用户	游戏公会 投资型用户	社区型玩家	重度玩家	中度玩家	轻度玩家
用户行为	DeFi	DeFi 少量购置生息资产	极少游戏消费 租赁生息资产 受到雇佣	DeFi 大量购置生息资产	DeFi 少量生息资产 大量游戏消费	少量生息资产 大量游戏消费	适度消费	少量消费
用户目的	长期收益	短期收益	即时收益	长期收益 炫耀/成就感	社区奖励 长期娱乐 情感纽带 炫耀/成就感	长期娱乐 情感纽带 炫耀/成就感	适度娱乐 炫耀/成就感	短期休闲

Crypto用户　　黑色字体：潜在价值流出

传统游戏用户　　蓝色字体：潜在价值投入

4. (续上页)在复杂多样的P2E用户生态中，应认清趋利导向用户带来的资产外流风险，并以可玩性和精准奖励将其转化为“价值投入者”。



5. 透过控制生态内金融行业进行寻租，并让税收稳定生态。

我们认为核心开放式金融(DeFi)组件足够简单重要，应考虑初期设立并寻租。并将额外手续费适当分配予流动性提供方及项目方国库。作为税收收入，此进项应作为稳定及促进游戏经济用途。

我们认为核心开放式金融组件包括:

Fungible Token交易所 (AMM DEX，类似Uniswap）

- 一般交易手续费为1-30 bps,可因掌控用户入口额外寻租5-100 bps，归于国库。
- 由于与链上生态的路由链接及获取生态代币（如USDC）流动性相对困难，前端连接或许更佳。

Fungible Token借贷（类似Compound）

- 一般净息差为100-500 bps，可因掌控用户入口可要求自营或要求10-80%，归于国库。
- USDC流动性较难获得，单独融资或借助投资者注资或许更佳。

NFT交易所 （类似OpenSea）

- 一般交易手续费为200-600 bps,可因掌控用户入口可自营，归于国库。
- NFT本身元数据可展示维度远超于JPEG本身，而且由于生态相对闭环，无需借助外部交易所。

NFT借贷（尚未存在）

无论是租赁NFT本身，还是抵押NFT借游戏原生代币或USDC等，都应被纳入未来游戏的考虑范畴。可参考EVE租赁系统设计，通过抵押物与时限避免无节制打金，寻租税收也能够被国库及用户本身捕获。

6. 透过打造更健全、复杂、活跃的商业体系，从中抽税稳定生态。

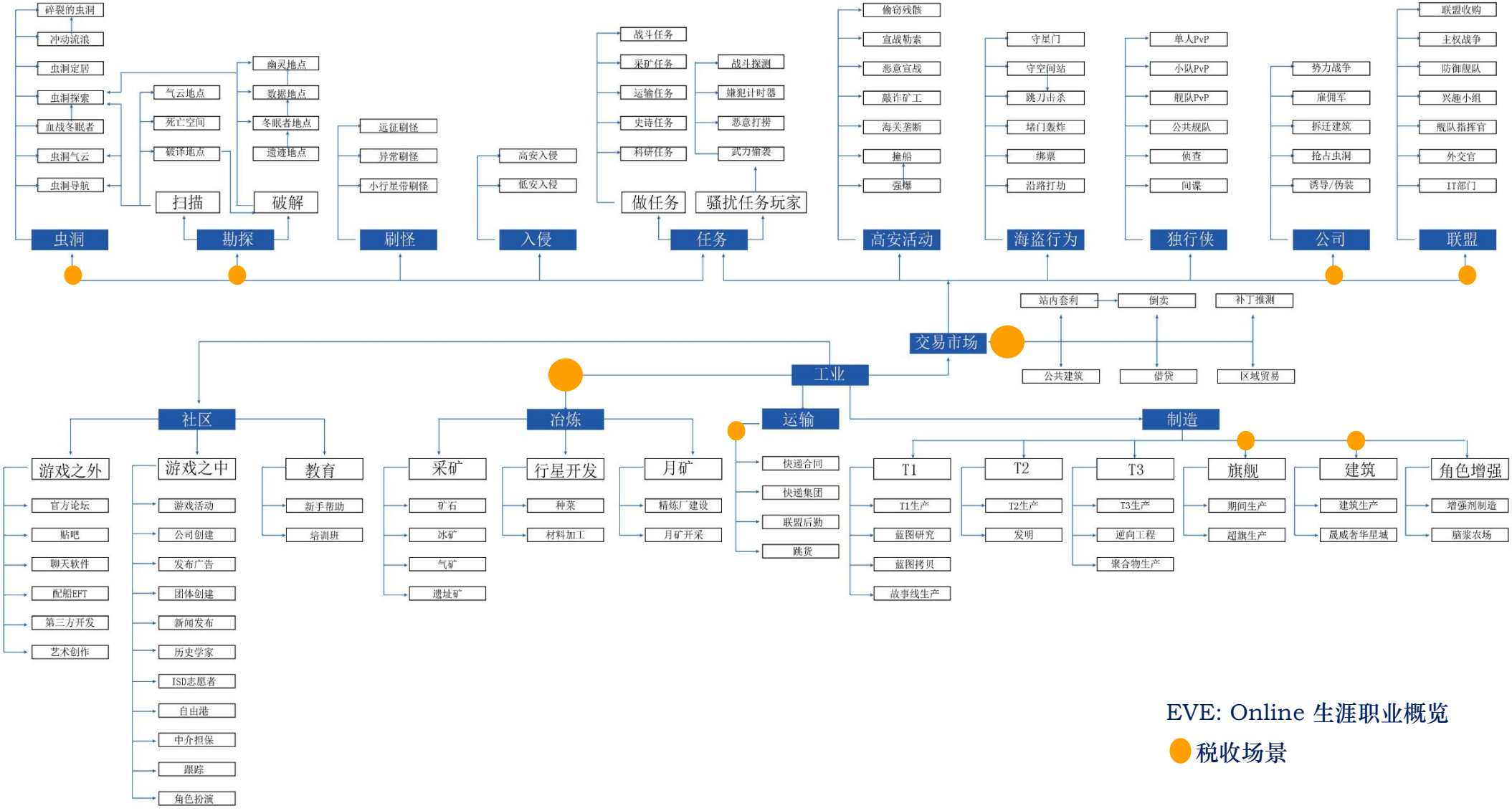
一个健全的P2E经济系统能够使不同类型玩家处于不同生态位，在各个产业链的上下游实现分工协作，资源互换。换句话说，游戏可以创造一个现实之外的经济环境，包含了生产、交易、消费等多个环节，玩家除了持有资产寻租或生息外，也能够在从事商业活动中获利。**打造这种相对复杂、健全、且高度活跃的商业环境后， 游戏团队应考虑从中抽税，并用税务稳定游戏经济生态。**

诚然，大型MMORPG最容易出现这样的经济环境。例如EVE Online中重复性强的资源开采几乎由机器人完成，玩家需考虑的是矿石净利润太低的情况下，是否需要耗费燃油、承担风险将其售卖到收购价较高的市场，抑或者购买图纸和其他资源制作成新的舰船出售，因此有人成为了海盗、有人成为了倒爷、有人成为了快递员。利用信息差和资源差进行消费和投资决策是玩家的主要获利途径。然而，这种高度平衡且复杂的生态需要大量开发时间和经济试错才能保持维持正常运转。

游戏内的商业活动根源于差异化的资源产出，可实现途径如下：

- 角色天赋职业差异
- 生息资产品类及升级能力配置差异
- 地域自然资源差异
- 复杂化锻造系统/加工流程
- 战利品箱随机奖励

6.（续上页）透过打造更健全、复杂、活跃的商业体系，从中抽税稳定生态。



EVE: Online 生涯职业概览

税收场景

7. 环绕角色、资产、及组织充分挖掘及调动用户情感，实现持续非投资性资源消耗

角色、资产、及组织（玩家化身、英雄、宠物、工会等）是最能使玩家产生身份认同和情感依附的载体，也作为升级/强化/装扮等资源消耗的核心，对增加用户留存率和促进持续性、重复性投入都至关重要。**游戏开发者需要充分挖掘玩家心理需求，尝试以游戏本身的可玩性和故事性触达非投资性资源消耗，并淡化其投资属性。**

就角色和资产打造而言，我们认为已被证明的持续性，非投资导向的投入如下：

- **身份认同**：该类型投资逻辑与头像类NFT类似，需符合用户自我心理画像并满足其社交需求，给予其社区归属感；还与游戏世界观、美术风格紧密联系，营造代入感与沉浸感。但需将Avatar外观稀有度与游戏内战斗属性严格区分，否则容易导致pay-to-win，影响游戏平衡性。
- **战斗体验**：包括技能与装备强化、等级加成、新地图/战场等。达成这一消费需求的前提是数值设计让玩家对成长具体可感，以及多样化的战利品产出和阶梯式解锁的游戏内容为主，激发玩家成就感与好奇心实现升级消费。
- **养成体验**：应用于游戏中绝大部分社交、休闲场景，在开放世界/MMO/SLG游戏中更常见，包括新功能解锁（宠物系统）或活动参与权限（亲密度系统、公会系统、家园系统等），以及限量皮肤、服装等炫耀型产品。

除了角色资产打造所带来的本游货币消耗外，**游戏也应针对用户特殊需求定制非投资导向、玩法引导型的消耗场景**，例如：加速冷却时间，带有概率性质道具（战利品箱、盲盒等），赢家通吃的PVP机制等，再适当收取交易手续费。

8. 积极寻找非寻租外部资源导入

即使游戏资产有着生命周期，收益构成和生态分层再多样化，内部税收和寻租渠道再多，游戏内部非经济导向消耗再大，非纯粹PVP导向游戏中货币产出依然有很大机率高于【非投资性消耗 + 寻租收入】，尤其是在游戏经济增速放缓时。

我们认为为了长期稳固游戏内经济，透过外部商业拓展**进行多样而持久的资源导入必不可少。**此种资源互动既可以是外部资金消费（外部用户付费，购入游戏周边资产），也可以是内部资金沉淀（引入外部稀缺资源，引导内部玩家付费）。设想如下：

- 直接广告收入：用户注意力在渠道商的web3时代更加稀缺，社群间营销更能精准锚定用户。
- 产品资源合作：社群生态壮大后可选择与调性相当的团队合作，互换产品资源作为稀缺性奖励以调动参与度，达成本游货币消耗。
- 电竞转播及赛事博彩：仅限高强度，高观赏性，高竞争性PVP场景，获得转播权和博彩收入。
- 周边发行：可选择与调性相当的时尚品牌合作，或独立发售服装、球鞋等潮流产品。
- 授权IP版权：推广IP衍生产品甚至影视作品，权利金可作为直接收入充盈国库。

当然，以上资源导入方案在用户社群和品牌文化建立前难以实现，因此团队仍需以游戏玩法及内容为核心，设计稳妥的经济机制，筹备相对充盈的资本能够从冷启动进行逐步扩张。

9. 对于金融/政治属性较强的代币，应明确投资、投机、治理的边界，在早期制定更有针对性的分发策略。

双币制模型中的第二代币：“治理代币”，应视作类国家股权。游戏生态的持续，稳定运营，不仅需要专业严谨的团队协作，也需要长期、稳定、深度参与且非投机的用户生态。因此，治理代币在经济体内的效用和持续分发机制将直接影响用户活跃度、粘性、增长，并进一步影响宏观调控效能等一系列核心指标。

我们认为就目前众多游戏生态的第二代币而言，有以下几点需要注意：

- **DAO管理机制仍不完善**：不同于自然地理和历史文化造成的国别差异和国家对资产的管控，目前Web3的治理代币买卖自由，但却有着对雅典式一人一票治理不切实际的幻想。团队在尝试拥抱去中心化的同时，应认识到流动的民主治理权带来的金权政治，短期主义，及素位尸餐等问题。
- **治理代币分发颇为粗暴单调，忽视了社区在项目成长中的贡献**：目前的P2E游戏缺乏针对性的发行策略，绝大多数依然在使用VC + ICO/IEO/IDO的方式，为资本，机器人和巨鲸敞开大门，类同于让境外资本直接参与一个国家的构成。此外，后续的生息所得或额外奖励直接被流动性提供者收入囊中，且因资金体量巨大而分食了绝大部分利益；反之，真正为项目增长贡献现金流且忠诚度高的玩家无法参与。我们认为这种治理代币的构成体系畸形而落后。
- **治理代币普遍存在寻租过旺，但贡献不足的问题**：欠妥的代币分发机制让庞大的食利阶层过早出现，且大部分游戏缺乏对这一群体参与度的要求和约束，使其仅作为寻租获利的权贵阶层存在。设计者应从项目发展与游戏互动性出发，引导该群体进行更多贡献以换取寻租资格。

9. （续上页）对于金融/政治属性较强的代币，应明确投资、投机、治理的边界，在早期制定更有针对性的分发策略。

承上页，我们认为良好的第二代币设计，应遵循“场景绑定，常劳多得”的原则：

治理代币的发行应面向游戏生态参与者：

- 首次分发应慎重双向选择，并予以绑定：在版本初期，建议用demo或核心功能吸引早期支持者，包括有影响力的社区参与者和投资者，能在项目萌芽阶段提供经济且可信度较高的产品思路、设计建议、市场动向、社区管理、宣发、及商业拓展等一系列资源。团队应制定贡献累积细则，以便首次分发治理代币时充分奖赏早期贡献者，确保其忠诚度并进行利益绑定，配合长线锁仓和阶段性释放，让其持续为项目未来的成长贡献价值。

让核心支持者先富起来，持续发光发热。

- 持续分发应与玩家画像及参与度挂钩：项目可以充分利用链上及游戏数据，针对性、持续性地对忠实支持者提供治理代币奖励。同时让治理代币承载在成就勋章、高级装备等等之上并附有解锁周期，巩固信仰和社区共识，切忌广泛平均地给予代币形式奖励。

不应让治理权旁落。

- 引入与治理代币挂钩的游戏性博弈机制：将游戏本身的竞技性与激励机制与治理代币发行绑定，通过各方争夺凸显治理权的价值。例如类似Curve War的治理权争夺，或Wolf Game中的Alpha Wolf阵营选择玩法。简而言之，则是投票不断决定治理代币分发到各个利益阶层的比例。可广泛借鉴加密圈原生机制，引入公会或游戏内集群生态，通过竞技场、团队副本等争夺战利品的方式重塑治理权、经济激励、游戏三者之间的关系。

治理的就是利益。

- 值得指出的是，游戏项目亦可通过预售NFT筹措资金，靠治理代币融资并非必要。随着新型治理与经济模式的出现以及社区项目的蓬勃发展，传统的Dual-Token + NFT模型将迎来新设计。

9. （续上页）对于金融/政治属性较强的代币，应明确投资、投机、治理的边界，在早期制定更有针对性的分发策略。

承上页，我们认为良好的第二代币设计，应遵循“场景绑定，常劳多得”的原则：

治理代币应直接作用于游戏生态并促进其发展：

- 治理权限应与参与度挂钩：治理权不应完全由治理代币的资金量决定，而也应该考虑与游戏内资产持有，游戏本身参与深度，及治理代币本身锁仓时长等因素挂钩。我们认为过多地让相对短视的寻租性质资本参与到游戏治理不利于长期游戏发展。

“没有调查，就没有发言权。”

- 代币寻租权力应与参与度挂钩：倘若治理代币持有者本身无需参与游戏，即可简单直接地从游戏生态里分一杯羹，这种寻租方式既不利于经济增长又不利于用户生态活跃。团队应适当调整经济活动和游戏行为获取寻祖权的权重和时长，设计机制引导资产持有者贡献价值，促使其承担起生态发展的义务才能获得持续寻租的权力。

“不要形成一个脱离人民的贵族阶层。”

- 用治理代币的质押资质进行升级消费：在不影响资源内循环和战斗平衡性的基础上，对于游戏内炫耀型和娱乐型物品，团队可考虑将治理代币作为其交易通货，亦可以酌情将代币质押资质作为消费权，以巩固游戏生态独立性并拓宽代币应用场景。

兜里的金钱，胸前的勋章，都是通行证。

- 明确划分治理半径：项目核心开发及产品决策有着相对较高的专业要求，只能由核心的团队人员完成，社区难以参与。但为了促进社群参与，逐渐完成去中心化，应在游戏机制设计时就考虑到贡献结算方式和治理范围。例如比起单纯持有代币，质押及长时间锁仓治理代币更应获得参选代理人的资质，切忌将治理代币直接等同于投票权。

权力分立，各司其职

10. 如果本游货币存在，维持其兑法币汇率稳定并构建用户乐观预期是非常重要却经常被忽视的议题。

做到以上几点，基本能够实现健康的用户生态和公允的资源分配。但这仍不够，团队需要建立用户的长期信心和积极共识，以强大的社群促进汇率稳定。

- 长线预期管理，构建参与者乐观预期：在对生态悲观或乐观预期下，玩家对于资产及政策变动的反应将截然不同：乐观预期下，玩家更倾向于持有并复投；而悲观预期下，资本出逃则是常态。一旦本游货币一致性贬值预期根深蒂固将很难扭转（一如津巴布韦或委内瑞拉）。因此，团队应持续在语言及行动上表明对项目长线发展，稳定物价，打压过度投机，并高度关注汇率的态度。当参与者对游戏生态及开发团队抱有信心时，更愿意为本游货币的稳定提供额外助力（贬值后愿意抄底，暴涨后乐意抛售）。

“相信有未来，才会留下来。”

- 完善运营策略，掌握宣发技巧：在一个备受舆论影响的市场中，团队官方发言具有一定的预判性，可能会直接影响持币用户行为。因此，团队需充分把握宣发和运营节奏，利用预期管理来维护生态经济和汇率稳定。

可以和美联储学学怎么嘴炮。

- 适当透过外汇储备金调控：生态国库应留足外部稳定货币储备金，在得到治理组织同意和并明确告知用户的前提下，可以有计划地实行回购等调控措施。用于外汇储备的国库预算可单独拆分及运营

汇率干预不是洪水猛兽。

- 调控政策宜谨慎温和，切忌朝令夕改：外部对货币进行干预的后果极其对于游戏生态参与者的心态影响难以预计，且多次重度干预亦不利于乐观预期的形成。因此我们认为团队在大多数情况下应该允许本游货币在可接受范围内自由浮动，提前规划运营策略和应急机制，不断观察市场反应并进行调整。

治大国如烹小鲜。

合著者

Aiko（又名@0xAikoDai）是一名专注于Web3/区块链领域的游戏设计师和虚拟经济学研究员。Aiko常驻多位面虚拟世界，目前兼职Folius Ventures 游戏板块实习生，同时亦是一名大学四年级学生，怪物猎人，和暗魔法女巫。此前，Aiko是独立游戏制作人和世界观设计师，曾在传统互联网游戏行业短暂实习。

合著者及编辑

金秋 / Jason Kam（又名@Mapleleafcap）是Folius Ventures 的合伙人和投资经理。 金先生将常驻亚洲。 金先生在二级市场拥有超过八年的投资经验。在创立Folius之前，金先生是 Briarwood Chase Management LLC（“BCM”）的大中华区投资总监，该公司是一家专注于全球（美国除外）市场的二级市场对冲基金。在 BCM 期间，金先生专注于投资于各种新兴和前沿地区的二级市场证券，尤其是在亚太地区。在加入 BCM 之前，金先生在 40 North 工作了两年，这是一个专注于二级市场的证券投资家庭办公室。在加入 40 North 之前，金先生在纽约德意志银行的股票特殊情况部门担任分析师。 金先生毕业于 B.S.卡内基梅隆大学计算金融工程专业，母语为英语、普通话和粤语。