

不适合区块链的应用的特性

- 跟实物相关的应用（信息可以准确，但是实体世界里无法辨别真伪）
 - 传统数据库已经能实现的功能（大部分的应用还是依赖中心化的数据库）
- 需要纠错的应用（现实世界里大部分的应用都是需要修改）

区块链的一些合理应用



电子货币

虚拟
可任意切分
去中心化



游戏产业

虚拟，目前缺乏
有效的跨游戏之间
交换积分的机制



版权交易

版权不是实物
可以按地域
时间等切分
可以转让 / 转授



数据交易

同样不是实物
但是可以切分
转让 / 转授

游戏区块链

为什么游戏区块链是目前最好的应用？

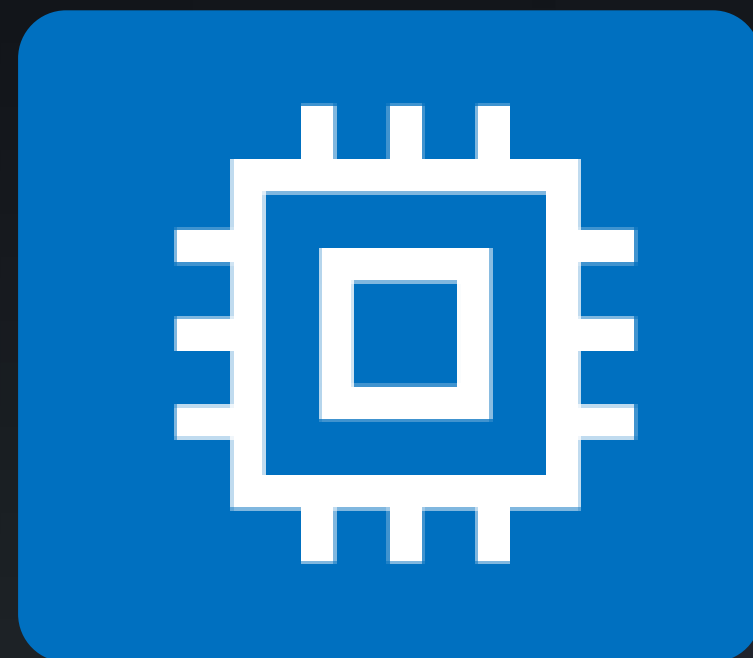
- 游戏虚拟币本来就存在（但是只在开发商自身体系里流通）
- 游戏开发商之间的虚拟币无法交换（政府没有提供虚拟币交易机制，将来也不会有）
- 游戏发生过的事件具有不可逆转性（无需修改），但是目前无法长期记录和传承

GGC全球游戏链完美的用区块链解决了上述问题！

技术生态支撑



独立高性能
主链



内核级游戏
清算节点



预设上交易所
技术基础



游戏智能合
约系统

建设独立高性能主链



BTC/ETH:

低吞吐量 (TPS)

交易速度缓慢

转账费高



GGC:

支持高速高频低额交易

建设内核级游戏清算节点

游戏广告投放，注册登录，场景地图，道具交易，动作策略等等

均可通过区块节点SDK，进行链化整合清算

支持游戏挖矿

为游戏接入提供充值、转账、提现、查询

满足游戏方/开服方 各种目的



建设游戏智能合约系统

通过SDK，为游戏引入公平，智能，自动，不可改，防欺诈的机制

满足休闲、棋牌、博弈类游戏的诉求

为道具游戏币公平交易提供支撑



GGC主链整体架构



GGC游戏落地架构



GGC智能合约架构

合约帐号
Contract Account

开户
Creat Account

充值
Deposit

提现
With Draw

自动机制
Auto Matic

智能合约
Smart Contract

配置
Configure

创建
Create

发布
Release

运行
Run

运算
Compute

验证
Validate

游戏清算节点
Game Settle On Node
Application

挂单、吃单、锁单、解锁、侧链钱包地址
Maker \ Taker \ Lock \ Unlock \ Sub Chain Wallet Address

其他应用
More Applications

上链
Block Chain

通证
Token

哈希
Hash

时间戳
Time Stamp

合约二进制代码
Contract Binary
Code

GGC智能合约 运行逻辑





Global Game Chain

全球游戏链

Go GGC!