

北京时间2018年6月15日凌晨1点，全网15%EOS持有者完成投票，EOS主网正式上线！但这仅仅是开始。EOS生态是否能够可持续发展——DAPP的丰富性是其关键。

互链脉搏研究院全网第一次将EOS Index网站收录的189个项目（文末附有高清列表），进行研究，发现相比以太坊，它自有独特一面。

**应用场景：落地场景丰富，或比以太坊DAPP更令人期待**

DAPP（Decentralized Application，去中心化应用），不依赖中心化服务器，而是运行在区块链的分布式网络（如以太坊、EOS公链等）上。

全网流传着一张由EOS Tribe制作的EOS DAPP生态图，像星盘一般排列了近30个应用。这只是EOS生态上的部分DAPP，即将正式迁移到主链上。



游戏（10%）：高性能EOS底层，为多玩法、多玩家游戏提供可能

去年11月，一款名为「加密猫」CryptoKitties的以太坊游戏突然风靡全球。然而，玩家数量和交易暴增直接导致以太坊几近瘫痪。这也暴露了以太坊公链的一些问题，比如当下30-40TPS（服务器每秒处理事务数）的吞吐量。

而对于EOS公链，除了“操作系统”，百万级TPS的宣言也是众所周知。目前EOS实测能够达到3300TPS，理论上通过并行链的方式，最高可实现百万次的TPS数据吞吐量，为EOS链上各类玩法、多人在线的游戏DAPP打下了性能奠基。

EOS上的游戏不局限于“加密猫”这类宠物养成游戏，而有比较丰富的表达形式：包括策略游戏、战斗游戏、挖矿游戏、VR游戏、博彩和收藏游戏等。游戏场景也多样化，从星际科幻到巫师，从农场到赌场。其中，养成+策略游戏PandaFun，由中国区入选节点EOS引力区和EOS北京联合发布，在游历世界中和其他玩家PK可赢EOS，这个设定让其赚了一把人气。

收藏类游戏的鼻祖也诞生自以太坊，名为“加密名人”Crypto Celebrities，当时游戏团队把中本聪、特朗普、鲍勃·迪伦等名人头像印到卡片上，并公开以ETH标价。相较于这款肖像侵权的游戏，目前EOS的收藏游戏针对虚拟宝石，或鼓励用户将自己的数字作品制成卡片并出售，比如Unico和Cards & Tokens。

而对于博彩业，痛点在于竞猜者和庄家之间的信任问题。区块链具有公开透明、不可篡改等特性，能否如愿在EOS生态中营造值得信任的博彩环境，令人期待。可惜的是，4款博彩类DAPP均未抓住本届世界杯的契机，大多仍处于开发阶段。

序号	项目名称	阶段	简介	领域1	区域
1	Unbiased	开发	社交平台 + 大数据分析搜索类APP	社交	瑞典
2	SplitCrypto	开发	说出你的故事，赢代币	社交	美国
3	Maggie/麦奇	开发	去中心化价值社交新生态	社交	中国北京
4	WEOS	开发	特殊化、私密化的分享平台	社交	美国
5	ONO	运行	全球最大的自由、价值平等、去中心化的社交网络	社交	中国北京
6	inSpace	测试	基于IPFS的去中心化社交网络	社交	英国
7	Kyndor	概念	为学生和家长，以及当地企业而生的聊天平台	社交/家校	/
8	RedAppl	概念	基于EOS的约会App	社交/约会	/
9	EOS Dating	概念	相亲DAPP	社交/约会	奥地利
10	Karma	开发	鼓励人们积极行善的DApp	社交/玄学	安哥拉
11	Crypto DM	运行	去中心化的社交平台，用户可以直接得到粉丝打赏	社交/打赏	美国
12	EOS TwitBot	公测	通过EOS网络给推特用户打赏小费	社交/打赏	地中海小岛
13	Siant	开发	去中心化的观点分享平台	社交	列支敦士登
14	Cannabis Social Network	开发	大麻爱好者社区	社交/烟草	美国

交易所（4%）：EOS生态更适合去中心化交易所落地

目前全球至少有4000多家交易所，大多数主流交易所为中心化。回想日本的CoinC heck和韩国的Bithumb，中心化交易所频出安全事故，让用户对存放在平台上的数字资产倍感担忧。中心化与安全性相互矛盾。

在去中心化交易所（DEX，Decentralized Exchanges），用户能够掌握自己的数字资产，但使用体验受区块链本身特性影响。

以太坊已有EtherDela、I dex，ForkDelta和Loopring等去中心化交易所，交易确认时间大约需要几十秒；此外，相较于中心化交易所收取的固定手续费，DEX的交易成本受区块链本身交易费用的影响，因此不适合进行小额交易。

相比起以太坊，EOS的交易处理性能高出几个量级，更加适合去中心化交易所落地，并且有能力处理大并发的实时交易。

在列的交易所DAPP几乎都是去中心化。在三家已经运行的交易所中，互链脉搏研究院（微信：HiveEcon）注意到，注册于开曼群岛的畅思交易所于6月8日已上线，目前只上线3个交易对，而且挂单并不多。

此外，全球排名第五的Bitfinex也正在EOS上搭建去中心化交易所EOSfinex，或许它会带来一些交易所场景的成熟运作经验。

序号	项目名称	阶段	简介	领域1	区域
1	Lab Ledger	开发	科研一站式商店	内容/科研	/
2	Trybe	公测	基于EOS的知识共享网络	内容/知识共享	澳大利亚
3	EOSDocs.io	运行	鼓励社区贡献EOS相关文档的开源项目	内容/知识共享	美国
4	Everipedia	测试	新一代百科全书	内容/百科	美国
5	Press.One	开发	(未来) 基于EOS的内容分发网络。by李笑来	内容分发/身份验证	中国
6	YOYOW	开发	基于区块链的内容价值网络	内容分发	中国
7	UnlimitedIP	开发	文娱版权智能交易平台	内容/版权	中国

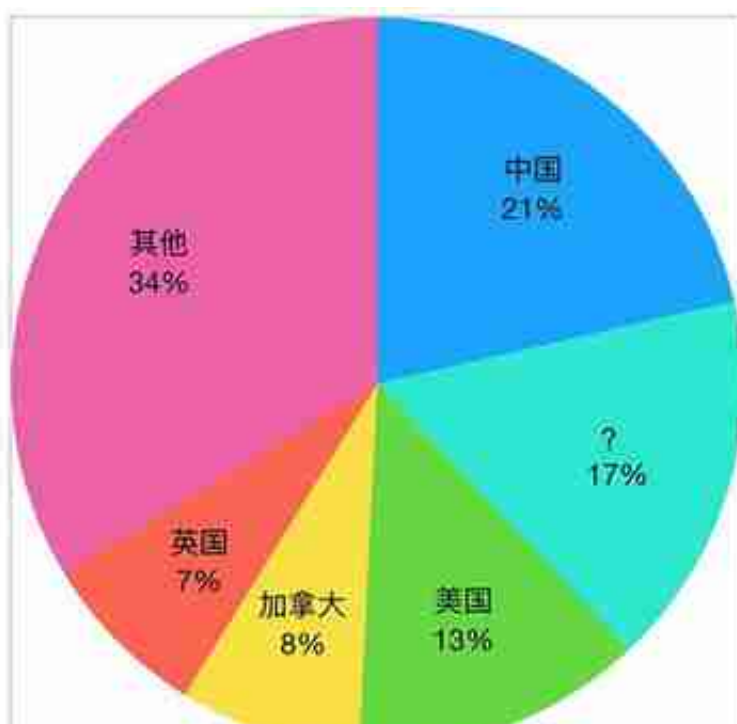
### 支持生态的力量，同样不可或缺

EOS生态支持占比最大，包括28个超级节点候选人（下称“BPC”）、5个EOS社区、3个BPC监测工具，以及12家信息平台/门户。严格意义上来讲，它们不是DAPP，但互链脉搏研究院（微信：HiveEcon）将这些项目划分进来，一，它们是EOS

生态不可或缺的一部分；二，被EOS Index网站收录的候选超级节点均是生态建设者，它们开发了区块浏览器、智能合约框架或是刚需的硬件钱包等DAPP；三，包括本文数据来源网站EOSindex、EOS空投项目收集平台EOS Drops，以及EOS一站式中文信息门户IMEOS在内的12家信息平台也是围绕EOS生态服务。

## 落地程度：（开始）上路的占半数

我们将产品的落地形态划为四个部分，从最开始的想法或DAPP雏形到最后的落地，依次是：概念 - 开发 - 测试 - 运行。



区块链或许是中国弯道超车的好机会，我国在专利申请和项目开发方面表现得十分活跃，而且屡次走在了美国前面。有着近10年区块链经验、InterValue创始人Barton Chao博士称，“就区块链本身的技术而言，中国的技术至少是国际领先水平”。

根据汤森路透(Thomson Reuters)对世界知识产权组织(Wipo)数据库进行统计，2017年共提交406项区块链相关专利申请，其中，中国有225项区块链项专利，全球最高；其次是美国（91项）和澳大利亚（13项）。

此外，根据链塔智库《2018年全球最全区块链生态图谱》，在1061个收录的区块链项目中，中国国内（包括港澳台）区块链项目数为563个，占了半壁江山（53%）；美国区块链项目161个，占总数的15.17%。

自互联网时代以来，行业普遍认为西方团队在技术上可能更务实，但在区块链快车道上，我国的技术团队却更加扎实，如社交应用ONO、内容分发应用Press.One和UIP、硬件钱包Bepal等DAPP，在全球范围内都比较有名气了。

## 融资情况：生态发展初期不透明

在189项收录的项目中，官网表示计划进行ICO或已进行ICO的项目共19个，占11%。其中，8个项目有ICO计划，7个正在进行或已经完成预售/ICO的未披露融资额，只有4个项目能从官网或公开资料找到相关数据：

内容版权应用：

Press.One：5天募资1.85亿美元；

YOYOW：完成2000BTC的目标，按当时市价计算，融资近4000万人民币；

娱乐应用Letitplay：完成第一轮预售，募得266.47ETH

医疗应用Iryo：第一轮预售结束，但官网未披露融资结果；在ICO Drops网站上查询得知该项目正在进行众筹，截止发稿时间已融资1.58千万美元，完成目标的61%。

7个项目未披露融资细节，甚至在ICO信息集合权威网站ICO Drops也查询不到相关信息；只有4个项目能够查询到融资信息，一只手都数得过来。回想在以太坊上发芽的各种ICO乱象，EOS生态发展初期的混乱与不透明或许也会延续一段时间。

值得注意的是，除了ICO融资手段，2个明星项目宣布已经获得A轮融资。社交应用ONO获得区块链投资机构雄岸全球区块链百亿创新基金和韩国风投机构KIP的千万美元投资；内容应用Everipedia也获得数字货币商业银行Galaxy Digital 3,000万美元投资青睐。

## EOS前方还有很长的路，但——

## 或许比以太坊更有可能实现大规模商业化DAPP落地

截止发稿时间，EOS全球总市值93亿美元，与490亿总市值的以太坊相去甚远。面对已经4岁的以太坊，有所敬畏才是其他后辈的正确姿势。

目前，最主流的DAPP开发平台是以太坊。这条主链上已有超过1500款DAPP，但仍未出手一款可大规模落地的商业应用。据DappRadar数据显示，只有IDEX和Fork Delta两家去中心化交易所每日活跃用户（DAU）达到1000。举一个例子进行对比：今日头条DAU上亿，足以见得区块链DAPP还有很长的一段路要走。

然而，EOS与生俱来的一些特点，（理论上）让它在DAPP的商业化进程中比以太坊更具想象空间：

Design Philosophy

EOS VS. ethereum

- Provide all of the cryptography and app/blockchain communication functions to allow developers to focus on their business-specific logic functions
- Generalized role-based permissions
- Web toolkit for interface development
- Self-describing interfaces
- Self-describing database schemes
- Declarative permission scheme

- We have no features: as a corollary to generalization, we often refuse to build in even very common high-level use cases as intrinsic parts of the protocol, with the understanding that if people really want to do it they can always create a sub-protocol (e.g. ether-backed subcurrency, bitcoin/litecoin/dogecoin sidechain, etc...) inside of a contract.

- Ethereum Design Rationale  
<http://github.com/ethereum/wiki/wiki/Design-Rationale>

开发者友好的EOS公链也拥有着丰富的生态支持，加上又双箭齐发，收录的为生态服务的项目多达25%，包括旨在创建EOS应用生态系统、协助全球企业上链的Etheos，以及波兰开发智能合约框架的Tokenika等。这还不包括未收录的火币矿池（提供算力）和EOS引力区（孵化应用）等入选的超级节点。

附录：EOS项目最全名单

26	Press.One	内容分发/身份验证	中国	(未来) 基于EOS的内容分发网络, by李笑来
27	YOYOW	内容分发	中国	基于区块链的内容价值网络
28	UnlimitedIP	内容/版权	中国	文娱版权智能交易平台
29	dStadia VR DACC	VR游戏	英国	世界上第一个VR电子竞技游戏 (DACC)
30	Wizards.one	战斗游戏	/	应用EOS区块链的巫师游戏
31	MOTION	战斗游戏	中国	以区块链技术领导手游产业的下一波增长
32	Prospectors	策略游戏	澳大利亚	大型多玩家在链实时游戏平台-经济策略
33	泰肯星球	养成游戏	中国	经营+养成类的游戏开放平台
34	PandaFun	策略游戏	中国	基于区块链技术的多人在线养成+策略游戏
35	FoundGame	综合游戏	中国	一站式游戏分享、发布平台
36	SFEOS	挖矿游戏	/	基于科幻小说的大型多人在线游戏平台
37	Space invaders	战斗游戏	英国	基于区块链的小游戏
38	Bitjoy	综合游戏	美国	区块链游戏平台
39	Heroes	策略游戏	/	基于EOS IO智能合约平台的PVP游戏
40	BOAA	挖矿游戏	加拿大	基于星际场景的跨平台区块链游戏
41	LuckRaiders	博彩	中国	一元夺宝出海, 无作弊无坐庄无跑路
42	EOS Sports Bets	博彩	马其他	免费的点对点体育博彩社区
43	Billionaire Token	博彩	/	去中心化博彩游戏
44	EOSBet	博彩	/	去中心化智能赌场
45	Unico	收藏	意大利	赋能内容创作者将数字内容转为限量版的加密收藏品, 并销售
46	Cards & Tokens	收藏	乌拉圭	Vapaéo公司创建的去中心化娱乐系统
47	EOS GEMS	收藏	中国	让“每个 EOS 爱好者收藏一颗宝石”成为现实
48	Letitplay	音乐	/	去中心化的注意力经济生态
49	Emanate	音乐	澳大利亚	打造去中心化音乐经济
50	MAESTRO	数字媒体	新加坡	变革音乐市场的创新区块链, 基于区块链的流媒体平台
51	Kendraio	数字媒体	英国	数字媒体 (音乐/电影) 服务平台





( 本文作者得得号：互链脉搏，微信：HiveEcon )