

WLabs编者按：德州扑克一直是W labs认为最适合做链游的一款游戏，上手简单，博弈性强，受众面大。这种类型的链游，经济模型设计的好的话，是可以不死亡螺旋的，真的是可以打破魔咒的。

最近接连看到Web3的德州扑克游戏，我也写了两篇调研分析文章，作为玩家我是很激动的。今天这篇主要分析下GameFi+德州扑克到底能给我们带来什么样的游戏？

## 一、德州扑克游戏背景简介

首先简单介绍下德州扑克，德州扑克英文全称Texas Holdem poker，它是一种玩家对玩家的牌类游戏。一张台面至少2人，最多22人，一般是由2-10人参加。

德州扑克一共52张牌，没有王牌。开始的时候，每个玩家有两张面朝下“底牌”，接着，荷官会陆续发出5张朝上的公共牌。经过所有押注圈后（一共三轮，每一轮都会进行下注），若仍不能分出胜负，游戏会进入“摊牌”阶段，剩所有的玩家亮出各自的底牌以较高下，最终牌面大的选手获得最终胜利。牌面大小组合如下图：

其实可以看出，规则相对比较简单，说白了就是通过手里的牌和牌面上的公共牌组成的五张牌，和其他玩家比谁的更大。但其实也非常复杂，因为每一步行动都涉及到概率、心理相关的知识，你可以通过牌力战胜对手，也可以通过“咋呼”战胜牌力不如你的对手。这其中涉及到的技战术研究非常之多。而每年举办的各种扑克竞赛也以其高额奖金吸引着非常多的扑克玩家，WSOP比赛的最高奖金就超过1000万美元。

高额奖金刺激，独特的博弈性和娱乐性也吸引着广大玩家。据调查研究统计大约有6000万人也就是6.8%的成年人经常玩德州扑克。而且由于COVID - 19大流行导致全球封锁，很多玩家不能再通过线下俱乐部组织牌局，又会促成线上游戏的蓬勃发展。

线上德州扑克游戏中，据悉有超过50家平台的月度营收超过1000万RMB，而其中龙头游戏“WSOP”甚至一度达到6000万RMB的营收，由此可见其强大的吸金能力。而整个线上德扑市场容量更是达到50亿美金。

## 二、游戏痛点剖析

虽然游戏如此风靡全球，但是也确实存在着一些待解决的产品痛点。

有过在线德州扑克游戏的玩家都会感到充值和取款的复杂性，充值是需要经过多道

验证，有时还要进行外汇转账，时长动辄2-3个工作日。而取款则更为麻烦，用户在每个扑克平台都需要经过严格的KYC，而很有可能经过KYC后你无法取出在游戏内赢得的资产，又或者