

有不少用户想知道胡安对fil币价预测靠谱吗，下面一起来看看具体的详情吧。

从FIL的发展前景来看你想囤是没什么问题的，但是我不建议囤币，因为二级市场有一定风险，普通散户不一定具备这样的抗风险能力，而且俗话说，炒不如囤囤不如挖，想要积累币量的最好方式还是挖矿。

【拓展资料】

其实FIL的未来的价值并不体现在二级市场的币价，更多的体现在其实际商业落地上，这也是FIL的经济模型就决定了的，如果你对FIL项目有足够了解就不会产生这样的疑问了。FIL是Filecoin网络的通证代币，而Filecoin网络是作为分布式存储协议IPFS的唯一激励机制推出的，起到了推动IPFS普及以及安全稳定发展的作用，因此可以说FIL和Filecoin都是服务于IPFS的。事实上IPFS作为新一代互联网协议，优势众多，被国家和国内外的知名企业都很看好，并且已经有很多应用落地，前景一片光明。

而Filecoin网络也发展的如火如荼，已然成为分布式存储领域的龙头项目。目前filecoin生态项目加速器已经孵化出很多项目，包括基于filecoin的终端用户程序开发、基础设施、开发工具、NFT、DeFi等。Filecoin生态可以说是真正做到了跳出加密数字货币圈。在主网上线前官网就在致力于Filecoin生态的发展，例如在HackFS、SPARK、APOLLO、Filecoin Launchpad等活动中，成功帮助和孵化了许多优质的Web 3.0项目。而随着Filecoin主网的上线，更广阔的Filecoin生态也进入了大众视野。基于Filecoin网络已经诞生了许多项目，在财务、金融、媒体、视频、游戏等领域，均有所Filecoin网络的落地。官方团队稳扎稳打，相信随着FIL/IPFS应用落地的进程不断加快，生态建设不断完善，FIL的价值也会得到更多的体现。

话说回来，就算币圈波动之类的原因导致短期内FIL币价下跌也不用太过担心，FIL币的机制就决定了其价格总体来说是很稳定的，而这种稳定跟filecoin的质押机制关系紧密。矿工为了储存更多的信息就有增长算力的需求，与此同时储存用户信息和增长算力都需要质押，并且目前质押币主要通过二级市场完成购买，以此形成了调节闭环，在这个闭环当中币价的涨跌都是符合预期且相对平稳的。并且FIL币现在正处于慢慢上行状态，涨势很有看头。

胡安对fil币价预测可以参考，但不能全信。

1. 作为这个行业的领先者，当然也具有借鉴意义，至少证明了FIL的价值，虽然价格还没有体现出价值，但是根据“价格围绕价值而变动”的金融学理论，这是基本的经济规律最终价格一定会出现价值。

2. 分布式存储的龙头项目Filecoin面临着巨大的数据存储市场，随着Filecoin网络的生态发展，将占据巨大的存储市场空间，Filecoin的价值也随之上升。

3. FIL币算不上靠谱，毕竟FIL不是主流的虚拟币种，目前的FIL币完全没有比特币和以太坊的生态来得成熟。最近币圈大热的雷达币则是完全不靠谱，雷达币更是完全不值得投资。有兴趣的朋友随便在网上一搜都能找到与雷达币相关的负面新闻。投资小币种存在着各种资金跑路，资金崩盘的风险。

4. 与其说雷达币是虚拟货币，倒不如说雷达币是一种用于传销的噱头吧。网上已经有大量把雷达币底裤扒光的资料，只是深陷其中的投机者不愿意去面对而已，雷达币是央视曝光过的假区块链山寨币。但人们在未完全识破这些垃圾币之前，都是乐此不疲地对其进行投资。

5. 所以各位朋友选择投资虚拟货币一定要找靠谱的交易所，在合适的交易所你才能够了解币圈的最新动态和资讯，降低入坑风险。目前欧易交易所是国内最靠谱的虚拟币交易平台，有兴趣投资了解虚拟货币的朋友可以点击链接下载了解详情。

6. FIL币，是目前币圈热搜榜排名靠前的数字货币。因为对Filecoin分布式存储赛道的看好，对Filecoin拥有硬核技术领域的项目看好，IPFS/Filecoin模式非常清晰、叙事清楚，所有人都看得明白。

所以，对这样一个充满希望、代表未来的行业，各路投资者自然不会错过。

无论是加密风投，还是传统资本，对这个项目容易理解，并且可以用传统投资思维判断风险和回报。

市场不稳定，很难上涨，三年后的价格，无法给出准确数字，能确定的是FIL的币价肯定会上行。

主要信息：

虚拟币是指互联网上面的一种虚拟出来的金钱。即高科技中代替实体货币流通的信息流或数据流。在信息技术高速发展的今天，实体货币远远不能满足人们的资金流动需求了。

虚拟货币与支票和电汇不同，虚拟货币不能实现的价值，不能通过银行转账，目前只能流通于网络世界，虚拟货币是由各网络机构自行放行，没有形成统一的发行和管理规范。

据不完全统计，目前市面流通的网络虚拟货币(简称网币)不下10种，如Q币、U币、百度币、泡币、酷币、魔兽金币、天堂币、盛大点券等。以Q币为例，使用者超过两亿人。业内人士估计，国内互联网已具备每年几十亿元的虚拟货币市场规模，并以15%~20%的速度成长。

网络游戏虚拟货币这个概念第一次在政府文件中出现，是2007年2月，文化部、公安部、中国人民银行等14个部门发布的《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》里面提到的，文件中第一次提出了网络游戏虚拟货币的概念。

同时，对网络游戏虚拟货币的使用以及出现问题的处罚做出了明确的规定。《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》是2007年规定的一个进一步的延续

。