

金恩币，英文：ENJinCoin，缩写为Enj。

恩金是最大的网络游戏社区创作平台，于2009年上线，总部位于新加坡，运营多年。拥有25万个游戏社区公会、电子竞技团队、《我的世界》服务器、游戏社区、游戏部落、角色扮演小组、粉丝网站等。每月有1870万注册玩家和约6000万全球游戏玩家访问。该游戏专注于内容管理系统和论坛创建者，每个社区商店每月销售数百万美元的虚拟商品。

目前，我们试图改造与区块链的现有业务。发行了“金恩硬币”，它允许玩家、内容创作者和游戏发行商添加虚拟商品，并为游戏和社区提供价值。简单地说，金恩币的最初业务是帮助游戏玩家快速建立自己的公会。

“游戏公会”对于现在很多人来说应该是陌生的，但是在大型多人网络游戏发展的初期却非常流行。是游戏中的一种组织，可能是玩家自发组织的，也可能是商业团队运作的。对于玩家来说，公会的目的是交流互助，提高游戏水平；对于玩家来说，公会的社交属性大大增加了用户粘性；而公会本身掌握着流量，自然可以从中获利。

金恩还支持了《魔兽世界》、《激战2》、《星球大战》、《最终幻想》、《英雄联盟》等众多大型游戏的公会创建。

而几年前，金恩投入了更多的精力来打造《我的世界》我的世界服务器。其实这和公会的逻辑是一样的，只不过《我的世界》的UGC性质更强，所以自由度更高，有一种建立“我的世界”服役的人。得益于此，金恩很早就实现了盈利。截至2017年8月，金恩拥有1800万注册用户，25万个游戏社区，每月约有6000万全球访客。

2017年7月24日，金恩发布白皮书，宣布金恩硬币的诞生，正式进入区块链领域。

但是，金恩并不想做游戏底层的公链，而是专注于游戏道具的缠绕和游戏资产的交易。

ENJ是以太坊发行的ERC-20代币，总额10亿，其中8亿通过ICO发行，另外2亿归金恩团队所有。

ENJ于2017年8月开始Pre-ICO，但其预售价为0.03美元，融资约1200万美元。而在10月份，ICOstage筹集了75,041ETH。约1890万美元。

ENJ的价值或使用场景是，游戏开发者在制作游戏道具时，需要消耗少量的ENJ；而游戏道具可以“融化了”由游戏玩家在任何时候。来交换ENJ。

举个例子，假设我用1000ENJ铸造了一把基于ERC-1155的剑，相当于这把剑的生产成本。

拥有这把剑的玩家可以“融化”这把剑随时为1000ENJ。这把剑的主人拥有真正的所有权。即使游戏停止运行，您仍然可以将其融化，获得ENJ

，可以在市场上进行交易。这把剑的交易价格取决于它在游戏中的使用效果和玩家“；”的支付意愿，所以这把剑的交易价格可能高于成本，即超过1000ENJ。它“；”就像在我们的现实生活中，一件物品有一定的制造成本，它能赚多少钱？“；”，要看这个产品/游戏的质量能让用户买单多少。

同一把剑可以在多个游戏中使用，但是在不同的游戏中其画风可能会有所不同。这就是“多元宇宙”由金恩提出。这意味着拥有一个道具可以在多个游戏中使用。

总之，金恩鼓励游戏开发者使用ENJ作为铸造游戏道具的原材料。目前，在已经铸造的ERC-1155游戏道具中，，共锁定1123万enj，占金恩enj总数的1.13%(数据来源：enjinx.cn)

“；”的产品矩阵，包括可以随时随地查看游戏道具的金恩钱包。EnjinX区块链浏览器，可以轻松获取交易数据，方便开发者上传游戏道具到金恩SDK，避免了中间商赚取差价的分散式游戏资产交易平台。“；”，和金恩多元宇宙，允许一个游戏道具被重复使用.而这些功能的实现离不开ERC-1155标准的支持。ERC-1155与我们熟悉的ERC-20和ERC-721相同。“；”，属于通用证书标准。2018年6月17日，金恩提出ERC-1155；2019年6月18日，ERC-1155已经成为以太坊的官方认证标准。

ERC-20令牌的特点是同质化。换句话说，令牌之间没有区别。ERC-721因给猫加密而闻名。ERC-721Token最大的特点就是非齐次，最小单位是1，不可分。简而言之，ERC-721使每个令牌都是独一无二的。

但是目前无论ERC-20还是ERC-721，每个令牌都需要一个独立的契约来定义。如果一个游戏中有上百种装备，金币，食材，原料等等需要上发条。那就意味着需要几百个合约，会给主网带来很大压力，影响游戏体验。

于是金恩提出了ERC-1155，这是游戏的通用标准。同时支持同质代币和非同质代币，通过包装手段的改进，帮助游戏开发者节省资源，提高代币之间的交易效率。

主要有两个改进：

1. 捆绑不同类型的令牌，解决交易效率低的问题。比如你买菜，本来用的是ERC-20或者ERC-721，每次买东西都要付一笔账；现在使用ERC-1155相当于把所有东西都放进了购物车。，达成和解。

2. 打包多次交易，解决主网拥堵、气费高的问题。比如给20个人每人一把剑。它应该需要20次加油和20次确认；然而，在ERC-1155下，一次只需要一个事务就可以将多个项目发送给多个接收者。金恩成立于2009年。，一个服务于游戏玩家的社区平台，主要业务是帮助游戏玩家快速创建自己的公会和社区。现在，它已经积累了超过1800万注册玩家，这是金恩的用户群。

2017年，金恩进入区块链游戏领域，但并不想做游戏底层的公链，而是专注于游戏道具的缠绕和游戏资产的交易。它的愿景是让玩家真正拥有游戏资产的所有权。此外，金恩也是ERC-1155的发起人。因此，金恩项目也值得借鉴。

上辈子的ENJENJ还有投资价值吗？详情更多ENJ区块链科技信息，请关注币主其他相关文章！