

游戏已经成为很多人生活中不可缺少的休闲娱乐，游戏产业的盈利发展潜力还是很大的。过去，玩游戏是一种消费和娱乐行为。玩家即使从游戏道具中获益，也只是极少数的用户。当区块链流行的时候，区块链游戏就出现了。区块链游戏的早期用户主要是币圈人士，所以天生就有投资属性。游戏玩家的盈利效应让简单的区块链游戏迅速崛起。当你还在沉迷跳跳吃鸡游戏的时候，别人已经在区块链游戏中赚到了钱。早期的区块链游戏不好玩，无法吸引圈外玩家。而且，区块链游戏具有重金属属性，而留在里面的大部分人都是赌徒。连锁游戏逐渐失去了人们眼中的焦点。

据说是世界上第一个真正改变现状的区块链游戏。就是GOLD，英文名，试图将链游带回人们的视野，架起娱乐与金融之间的桥梁，让玩家在享受游戏乐趣的同时，还可以创造价值和在游戏中收获价值。

看介绍就明白了：是区块链驱动的开放式娱乐生态，体现了区块链游戏的真谛。所有数据都可以在一个专注于创意和娱乐行业的去中心化公链（链）上运行。所有游戏内资产都在链上产生，包括行星、机器人和水晶。每个资产都有一个唯一的哈希值，用户可以通过钱包、钱包等工具查询。以Token稳定机制和可持续增长策略，结合外部流通和生态扩张，以民主、公平、透明的设计理念gal币未来的价值，吸引玩家探索，打造5G时代的立体虚拟宇宙。

这是一个在新加坡成立的连锁游戏项目。从开发到推出已经两年时间。说明已经准备很久了，也有已经实现的游戏。了解了这个项目后，觉得改变现状并没有什么大的优势。请参阅白皮书的官方网站。这也是一个挖矿游戏。主要基于区块链技术开发的将涉及挖矿。在这个游戏中，每个星球都会有一定数量的矿石能量。星球激活后，星球拥有者将获得奖励，可以继续通过运营为星球增值，并可以通过星际市场进行交易。

我下载玩了这款游戏，怀疑是使用区块链赚钱的链游升级版。游戏虽然功能齐全，可以用钱包合成聊天等，但可玩性不高。大家觉得这个项目很笼统gal币未来的价值，很老套。我为什么这么说？主要原因是游戏过程主要是在你可以玩之前进行挖掘和探索。据说是免费的，但线下挖矿不是免费的。游戏中，商城直接出售各种道具，也就是说不花钱也玩不了。你不想像腾讯那样不烧钱就玩。我认为在这一点上没有任何投资价值，

GLOD的发行量是2100万，从数量上来说价格自然是昂贵的。原价七元。仅启动了一个交易所。团队和投资机构不祥。此外，交易量的受欢迎程度很低。将激活游戏。个人认为，游戏投资只能玩。币圈目前形势不明朗。数字货币随时可能归零。团队不清楚，随时有可能逃跑，有胆量玩游戏的可以请少量试水，给这个项目2分

。