

近日一款游戏再一次推动了“系列旅游”对公众。

自11月底开服以来，由越南公司WolffunGame制作的区块链游戏ThetanArena吸引了众多关注。。官方推特还不时宣布玩家人数创新高，从第二天的100万飙升到现在的600万。

考虑到之前最流行的连锁游戏AxieInfinity，行业活跃玩家估计在每月200万左右，斯坦的这款晚装秀真的是蓄势待发。

很多玩家可能对“系列旅游”。连锁旅游是“区块链游戏”，也称为游戏金融或GameFi，一般解释为“分散的财务运作”通过玩游戏。

当然。从目前的大部分情况来看，我们可以比较简单粗暴地理解为“网络游戏淘金”，但金币已经被加密货币或其他与区块链技术相关的东西取代了。大多数玩家选择玩连锁游戏的目的很简单：赚钱。

谭就是这样的多人连环游，部分就更不用说了。它的玩法和之前流行的野斗有很多相似之处。但在链游的圈子里，西坛有着相对成熟的战斗机制，流畅优美的画面，舒适的操作感，丰富的英雄池。降维打一批技术还停留在页游水平，玩法枯燥的连锁游戏就够了。

谭游戏内图

而且，西坛竞技场最大的杀手锏不是玩法，而是免费入场的门槛。

大部分连锁游戏的进入门槛都很高。玩家需要投入大量资金购买一些游戏道具，才能正式开始游戏。。比如上面提到的AxieInfinity玩家，需要购买三个虚拟宠物才能在游戏中玩PVP或者PVE。市场上每只宠物的最低价格相当于一百美元左右。如果你认为“性价比”，你得选择价格高一点的宠物。。一般来说，你可以'；没有1800元不要开始玩游戏。

西坛竞技场免费玩，边玩边赚钱，让玩家可以无门槛的开始游戏。哪个更吸引人不言而喻，就是几百块钱的门槛，和空手套白狼的免费入场。

一些人还在Youtube上上传视频，向人们展示他们是如何“挣得”一个小时100块钱，这就更让人羡慕了。入场免费，玩游戏也能赚钱。一分钱都没有。哪里能找到这么美的东西？

这种羊毛好吗？

先说结论很难。“赚钱”在西坛竞技场大概就是这样。玩家选择英雄开始战斗，战斗结束后根据结果获得奖励。赢家得到更多。奖励是一种被称为ThetaCoin或THC的加密货币。泰币的输出没有上限。可以分几次兑换，经过一些操作可以兑换成美元。每个玩家注册账号进入游戏后，会随机获得三个英雄开始游戏。

但这是第一个陷阱。玩家获得的起始英雄被称为“自由英雄”。玩家使用自由英雄来完成战斗。不管你是赢是输，你都赢了；我得不到任何奖励。上面提到的奖励只提供给需要付费的NFT英雄。我们经常嘲笑免费游戏的生态是“免费玩家作为付费玩家的游戏体验”，但我没有；Idon’我不指望用这样的方法来实现它。

英雄不能白赚，这一点国内玩家并不陌生。

当然，即使只有免费英雄，玩家也可以通过升级等级来获得收益。他们可以通过玩一些随机游戏来升级他们的级别并获得10-30个斯坦币。如果他们有一些肝脏，他们也可以得到一个或200个斯坦硬币。。如果他们能达到最高等级，他们总共可以获得1500斯坦币。文章称，在撰写本文时，1斯坦的官方汇率约为0.3美元，这对白人妓女来说听起来不错？

在西坦币下面这是非常“亲密”来标注等值的美元，虽然只能看不能提。

然而，当玩家真正尝试将得到的斯坦币兑换成货币时，却发现事实并非如此。——免费玩家其实需要达到青铜1级才能使用官方提现功能。当然提高提现门槛可以防止工作室里的机器人一窝蜂，快速制造大量虚拟币，价格崩盘后拍拍屁股走人，但是对于正常玩的免费玩家来说，这个门槛不仅仅是“真人身份证明”。

另外，注意这里的4%手续费，玩家需要充值另一种加密货币来支付。

在游戏中，玩家获胜并获得积分。一般赢一局能拿到24分左右，输了扣24分。需要

整整4128分才能达到铜牌1。

如果一个玩家的胜率60%，那他就打860场。基于“团队之间的战斗”以游戏中最快的3分钟计算，他需要在游戏中投入大约43个小时。到了青铜1， he可以从晋级奖励中获得210斯坦左右。上面提到的汇率大约是60美元。

如果是40小时后的游戏奖励，听起来还可以。如果是为了赚钱，那么机会成本和花费的时间就要重新考虑了。什么更，在各种土豪面前崇高而罕见的英雄一个只有三个自由英雄的玩家能否保持可观的胜率也是个问号。

如果胜率不够高可能会出现几千局的分数和一个刚入局的可爱新玩家的分数一样的情况。

当然，既然这个青铜1的限制只针对免费玩家，那么如果玩家真的开启氪星会怎么样呢？在这个阶段，玩家不再是薅羊毛。购买氪星石的英雄变成了“前期投资”，赢得的斯坦硬币变成了“return”。有些玩家甚至计算出了“return”和“返回到当前循环”。如前所述，名为GameFi的连锁游逐渐脱去了游戏的外衣，露出了一些看起来像“金融”。

斯坦竞技场有复杂的奖励机制奖励“氪”可以从黄金中获得。我们查阅了官方白皮书，做了一个表格做进一步分析。付费NFT英雄分为三种稀有类型：普通英雄、史诗英雄和传奇英雄。。除了英雄的不同自己的实力，稀有度越高，每次获胜能赚的斯坦币就越高，他们战斗的上限也就越多(没错，每个付费英雄都有上限，一旦达到上限，英雄就可以不赚斯坦币)。

显然，稀有英雄的难度和价格也会相应提高。西滩竞技场提供了两种获取英雄的方式，拆包和市场交易，两种方式都不便宜。开箱分为1000THC、2000THC、10500THC三个价位。盒子越高。打开给稀有度高的英雄的几率就越高。

在市场中，玩家可以自由交易。从未消费过比特币杠杆(比特币杠杆爆炸是否需要赔钱)的最稀有英雄价格将在150美元左右。稀有度最高的传奇英雄需要至少3000美元的高价。“暴利”每小时100美元上面提到的只有在录像机买了一个传奇英雄的前提下才能实现。事实上，在他的视频中，他所做的实际上是“偿还本金”或者甚至“停止损失”。

买三个御用主机都够了648会客满。

这里是第二个陷阱，就是游戏设置了“每日战斗奖励次数”，而且每个付费英雄都有相应的每日限额，从12次到22次不等。即使是传说中的英雄，在每场都赢的极端情况下。这本书大概要15天才能还回来。如果玩家的胜率不如预期，那么周期会更长。

刚玩了至少半个月而这是每天数数前的手表。

12月8日官方甚至直接发布了补丁，大大减少了“每日奖励战”所有付费英雄中，基本达到减半的地步，进一步延长玩家的回归周期，一时间，玩家群体悲愤交加。

可以说，西坛竞技场作为一款连锁游戏，在运营上与传统游戏并无本质区别。制作团队对游戏和玩家的控制；美国的虚拟财产仍然几乎是绝对的。GameFi的概念“分散化”更像是西坛竞技场玩家的幻想视野。。另一方面，相当耐人寻味的是，制作团队毫不犹豫地采取强硬措施延长玩家的；让我们回到这个循环。

出版当天就被删减了有些人甚至发现自己在半路上突然被淘汰了。

时间长了，不仅影响玩家的“赚钱/回报效率”。其实玩家赚的斯坦币并不是一个稳定的收入。熟悉加密货币的朋友可能知道。加密货币价格波动较大，尤其是斯坦币，没有发行上限。

根据Coingecko交易所的记录，斯坦币的价格已经从服务之初的近1美元跌到了现在的0.19美元，14天下跌了76%。尽管仅在过去的7天里就下跌了35%。因此，在上面的计算中，玩家的“回报/赚钱效率”实际上在这两周连续下跌，甚至可能是负数。

自然，官方回应说，他们会使用相应的机制，让Genstein美元保持在一个相对稳定的价格。保证游戏的长期经济生态。但这个承诺能否实现，稳定的价格是否符合玩家的预期，则是另一个问题。

官方来说，这恐怕不是什么大问题。玩家只要交易或提现，都会被收取4%的手续费，而且是用其他加密货币而不是斯坦币来收取。换句话说，玩家在西坦的每一笔交易，官方都可以从外界获得基本相当于真金白银的收入。在开始打开套装时，大部分玩家第一次使用解封希塔尼币，往往是从官方或下属渠道购买。

如果游戏可以长期发展，那么政府可以通过手续费赚取长期收益。如果没有；不会持续太久，那么早期的收益是可观的。你可以；不管怎样，不要赔钱。

考虑到《西坛竞技场》收到的巨款，我们不；不要怀疑有些玩家真的可以从游戏中赚钱，甚至可能赚很多钱。但是，对于大多数玩家来说，自由发挥只是为了填充个人氛围。。英雄的付出需要很长时间，具有很强的不确定性，随时可能杀鸡取卵。

剥离斯坦；的糖衣，我们不难发现，即使有区块链和NFT的加持，"玩游戏赚钱"只是一个虚幻的幌子。无论是偶数"金融投资"还需要一个大大的问号。

*本文翻译转载自游戏行业媒体Superpixel。