

Kann GameFi das Metaverse noch freischalten?

Die Branche versucht derzeit, einen Wechsel vom Play-to-Earn-Modell zu einem Play-and-Earn-Modell voranzutreiben. In einem Play-and-Earn-Modell priorisieren Spielarchitekten das Gameplay gegenüber der In-Game-Ökonomie, um Engagement unabhängig von der finanziellen Belohnung zu gewinnen. Hat GameFis Mission, ein einheitliches Metaversum zu schaffen, durch den Zusammenbruch der In-Game-Ökonomien und den Push-Back von Gaming-NFT beendet? Laut Ornella Hernandez von Blockwork lautet die Antwort nein. Blockchain-Gaming ist nach wie vor eine treibende Kraft hinter der Interoperabilität virtueller Welten. Und die Nachfrage nach Spielen wird unabhängig von den wirtschaftlichen Bedingungen bestehen bleiben. In meinem Gespräch mit Ornella helfen wir dabei, alle über Marktbedingungen, konkurrierende Fraktionen und zukünftige …

- Die Branche versucht derzeit, einen Wechsel vom Play-to-Earn-Modell zu einem Play-and-Earn-Modell voranzutreiben
- In einem Play-and-Earn-Modell priorisieren Spielarchitekten das Gameplay gegenüber der In-Game-Ökonomie, um Engagement unabhängig von der finanziellen Belohnung zu gewinnen

Hat GameFis Mission, ein einheitliches Metaversum zu schaffen, durch den Zusammenbruch der In-Game-Ökonomien und den Push-Back von Gaming-NFT beendet? Laut Ornella Hernandez von Blockwork lautet die Antwort nein. Blockchain-Gaming ist nach wie vor eine treibende Kraft hinter der Interoperabilität virtueller Welten. Und die Nachfrage nach Spielen wird unabhängig von den wirtschaftlichen Bedingungen bestehen bleiben. In meinem Gespräch mit Ornella helfen wir dabei, alle über Marktbedingungen, konkurrierende Fraktionen und zukünftige Auswirkungen auf das Metaversum auf dem Laufenden zu halten.

Ornella ist mit ihrer positiven Einstellung nicht allein. **Absolut** einen Bericht veröffentlicht, in dem über 2,8 Milliarden GameFi-Einnahmen in den nächsten sechs Jahren prognostiziert werden.

Aber die GameFi-Industrie muss eine Identitätskrise lösen, bevor sie ein neues Paradigma hervorbringen kann. Die Branche versucht, eine Verlagerung vom Play-to-Earn-Modell zu einem Play-and-Earn-Modell voranzutreiben. Ornella ist der Ansicht, dass die Branche noch einen Schritt weiter gehen und die Terminologie von Blockchain-Spielen zu reinen, in der Kette

gebauten Spaßspielen ändern muss. Es muss seine innovative Energie auf Fortschritte im Gaming statt auf In-Game-Ökonomien lenken.

Sie sagt auch, dass sich das Gesicht des Gamings verändert. Immer mehr Frauen zeigen Interesse, da Hyper-Casual-Spiele immer beliebter werden. Wenn GameFi eine Gaming-First-Kultur hervorbringen möchte, sollte es diese Arten von Spielen und die allgemeine Vielfalt der Darstellung einbeziehen.

Was sind Play-to-Earn-Spiele und ist Play-and-Earn eine echte Lösung?

Play-to-Earn-Spiele sind die erste Generation von GameFi. Spiele wie Axie Infinity, die Spieler mit digitalen Assets für Erfolge im Spiel belohnen, fallen in diese Kategorie. Diese digitalen Assets können dann auf einem Sekundärmarkt gekauft und verkauft werden. In diesem Modell konzentriert sich der Architekt hauptsächlich darauf, eine In-Game-Ökonomie zu entwerfen, die seinen digitalen Assets einen langfristigen Wert verleiht.

Die Popularität dieses Modells explodierte im Jahr 2021, weil es den Weg für eine neue Einnahmequelle für Gamer bereitete. Und es war besonders beliebt bei Menschen in Entwicklungsländern, weil es inmitten einer pandemiebedingten wirtschaftlichen Abschwächung neue soziale Mobilität bot.

Dieser neue wirtschaftliche Anreiz wurde jedoch zu einer Quelle erheblicher Kritik. Viele behaupteten, dass die Popularität von Spielen wie Axie Infinity nur durch ihre Finanzialisierung gestützt wurde. Und wenn es seine Rentabilität verlieren würde, würde das Gameplay aufhören.

Seine Kritiker wurden einigermaßen bestätigt, als der native Token-SLP von Axie Infinity von seinem Allzeithoch von 0,39 \$ auf 0,0044 \$ fiel. Gleichzeitig sank die wöchentliche Nutzerbasis von 2,7 Millionen Nutzern auf 368.000. Das Spiel erlitt auch einen Cross-Bridge-Fishing-Hack, der zu damaligen Verlusten in Höhe von mehr als 625 Millionen US-Dollar führte.

Trotz des Zusammenflusses negativer Nachrichten, einschließlich neuer Insiderhandelsansprüche, ist das Spiel immer noch am Leben und wohl auf. Im Juli veröffentlichten die Entwickler eine neue Version des Spiels namens Origin, und als Ergebnis **Verkauf von NFT Axies** sind wieder auf dem Vormarsch.

Dieses Upgrade ist Teil eines Schrittes, um Kritiker von Play-to-Earn durch einen Verbesserungsversuch namens Play-and-Earn anzusprechen. In diesem Modell priorisieren Spielarchitekten das Gameplay gegenüber der In-Game-Ökonomie, um Engagement unabhängig von der finanziellen Belohnung zu gewinnen. Die Tokenomik ist dann so konzipiert, dass sie der gesamten Erfahrung einen sekundären Wert verleiht.

Beispielsweise können neue Benutzer das Spiel mit einem kostenlosen Starterpaket in Origin spielen. Vor dem Upgrade mussten Benutzer drei Avatare namens Axies kaufen, um spielen zu können. Seit diesem Update stieg die Zahl der neuen monatlichen Konten von 4.030 im Juni auf 5.387 im Juli.

Obwohl diese Zunahme neuer Benutzer eine Trendumkehr darstellt, ist noch unklar, ob es der neuen Play-and-Earn-Philosophie gelingen kann, Engagement unabhängig von der Earn -Natur des Gameplays zu gewinnen. Da die Entwickler Axie Infinity ursprünglich mit der Finanzialisierungskomponente im Kern entworfen haben, ist es schwer zu argumentieren, dass das Upgrade wirklich Play-and-Earn ist.

Die Industrie braucht Spiele, die von Anfang an eine Gaming-First-Philosophie integrieren, um dieses neue Modell zu testen. Ornella behält ein wachsames Auge **Sternenatlas** und **Schrapnell** als mögliche Beispiele in ihrem wöchentlichen Web3-Watch-Bericht. Star Atlas ist ein fesselndes Strategiespiel über Weltraumforschung, territoriale Eroberung und politische Vorherrschaft. Ihre virtuelle Welt ist riesig und enthält eine wachsende Discord-Community von 220.000 Menschen. Und Shrapnel, ein Ego-Shooter, der versucht, es mit Call of Duty und Halo aufzunehmen, veranstaltete kürzlich zwei Panels auf **Comic Con**. Sie basieren auf der Avalanche-Blockchain und integrieren die Play-and-Earn-Philosophie durch die Verwendung von narrativem Spieldesign.

Welche Rolle wird Play-and-Earn im Metaverse spielen?

Institutionelle Investoren warten darauf, zu sehen, ob es On-Chain-Spielen gelingt, Gameplay außerhalb des krypto-nativen Ökosystems anzuziehen. Wenn es Anzeichen für eine Crossover-Anziehungskraft gibt, öffnet dies die Branche für eine 178-Milliarden-Dollar-Gaming-Industrie. Aber noch wichtiger ist, dass ein Anstieg der Benutzer die Grundlage für ein einheitliches Metaverse bilden wird.

Ornella definiert das Metaversum als unendlich skalierenden virtuellen Raum mit eigener digitaler Ökonomie, aber grundsätzlich geht es um die Gamifizierung sozialer Interaktion. Die Branche kann sich jedoch nicht darauf einigen, was dieser virtuelle Raum ist und welche Zukunft er hat. Es gibt also verschiedene virtuelle Räume/Ökonomien, die alle darum konkurrieren, das Metaverse zu sein.

In einem Folgegespräch erklärte Ornella, dass Interoperabilität eine Lösung für dieses Problem ist. Anstatt auf die endgültige Abfolge einer virtuellen Welt wie The Sandbox oder Decentraland zu warten, werden diese Welten einen Weg finden, Bedeutung und Wert über virtuelle Grenzen hinweg zu übertragen.

Die Blockchain-Technologie bietet theoretisch die Infrastruktur für die Interoperabilität, aber nicht den Anreiz. Ornella erklärt, dass die Gamifizierung der digitalen sozialen Interaktion letztendlich diese wesentlichen Fortschritte vorantreiben wird. Und die durch das Gaming-First-Play-and-Earn-Modell erworbene Benutzerbasis könnte die soziale Grundlage für diese vernetzte Realität bieten.

Das Metaverse als Gamification sozialer Interaktion

Man könnte argumentieren, dass es im Web schon immer um soziale Verbindungen ging und immer gehen wird. In Web1 besaßen Einzelpersonen einen Großteil der Verbindungsinfrastruktur, aber nicht die eigentlichen Inhalte. In Web2 wurde die soziale Interaktion mit Plattformen wie Facebook stärker zentralisiert. Und in Web3, das auch als Ownership Economy bezeichnet wird, haben Benutzer die Möglichkeit, direktes Eigentum an ihrer Online-Identität und ihrem Ausdruck zu übernehmen. Aber was bietet dieses Eigentum wirklich?

Eigentum setzt Grenzen. Wie Hausurkunden bietet es eine Art Scorekarte, mit der der Wert im Verhältnis zu anderen gemessen werden kann. Deshalb war Privateigentum schon immer eine Form der Gamification.

Digitale Eigentumsnachweise sind die Erweiterung desselben Spiels. Sie sind einfach eine neue Möglichkeit, Eigentum für soziales Kapital zu nutzen und umgekehrt. Wir sehen dies in der NFT-Kultur. Influencer nutzen ihr soziales Kapital, um den

Mindestpreis von NFTs zu erhöhen, und Menschen mit finanziellen Ressourcen kaufen diese NFTs, um soziales Kapital zu erwerben. NFTs können sogar als Kreditsicherheiten verwendet werden.

Diese Gamifizierung der sozialen Interaktion ist ein klares und präsenes Kennzeichen von Web3. Aber es fehlt ein neutraler und dezentraler Raum für digitalen Ausdruck. Es muss einen Raum geben, in dem das Eigentum an einer virtuellen Welt neben dem Eigentum an anderen virtuellen Welten zum Ausdruck gebracht und genutzt werden kann. NFT-Marktplätze und Social-Media-Plattformen sind Beispiele für neutrale Online-Bereiche, die einen Anschein davon bieten, aber die Benutzererfahrung ist begrenzt. Und die Plattformen werden zentral gesteuert und betrieben. Auf der grundlegenden Ebene bietet das Metaversum eine Lösung, indem es den neutralen und gegenseitigen Raum zwischen virtuellen Welten zu einer immersiven Erfahrung erweitert.

Und mit der Zunahme virtueller Welten und der darin enthaltenen Spiele wächst auch die Nachfrage nach einem einheitlichen Metaversum. Diese Nachfrage sieht so aus, als würden Benutzer nach neuen Wegen fragen, um ihr Eigentum an digitalen Assets zu nutzen. Dies könnten Möglichkeiten sein, neue Erfahrungen freizuschalten, Zugang zu exklusiven Netzwerken zu erhalten oder digitale Kreationen zu monetarisieren. Diese angeborene Neigung zur sozialen Gamifizierung ist der Grund, warum sich ein einheitliches Metaversum unvermeidlich anfühlt. Und deshalb ist GameFi so wichtig, um diese Zukunft zu erschließen.

..

Der Beitrag Kann GameFi das Metaverse noch freischalten? ist keine finanzielle Beratung.

Details

Besuchen Sie uns auf: krypto-news.at