

# BLOCKCHAIN GAMING REPORT

TẦM NHÌN VÀ CÁC YẾU TỐ THÀNH CÔNG





# Mục lục

---

<b>Giới thiệu</b>	<b>02</b>
<b>Sự phát triển của kỹ thuật Blockchain Gaming</b>	<b>03</b>
<b>Blockchain Game nào đáng được chú ý?</b>	<b>12</b>
<b>Yếu tố cho sự thành công của mảng Blockchain Gaming</b>	<b>18</b>
<b>Lời kết</b>	<b>26</b>
<b>Thông tin công khai</b>	<b>27</b>

## 1 Giới thiệu

Nhóm dự án Blockchain Gaming được nhắc đến lần đầu tiên vào 6 năm trước. Mảnh ghép này bắt đầu với sự ra đời của CryptoKitties - dự án Blockchain Gaming đầu tiên, theo sau là khái niệm Play-to-Earn (P2E) được giới thiệu bởi Axie Infinity, sau đó là sự tham gia của các ông lớn trong ngành Game toàn cầu như Ubisoft, SEGA và Nexon. Tuy nhiên, mức độ tiếp cận của các mô hình Gaming đang gặp phải rất nhiều hạn chế. Nhiều game thủ có quan điểm tiêu cực về crypto và NFT, thậm chí cả những Game Blockchain dựa trên những thương hiệu nổi tiếng (Intellectual Properties - IPs) cũng nhận được đánh giá không mấy tích cực.

Vậy khi nào thì thời đại của Blockchain Gaming sẽ thực sự bắt đầu?

Tại sao game thủ vẫn giữ thái độ hoài nghi về nó?

Blockchain Gaming cần những gì để khẳng định chính mình?

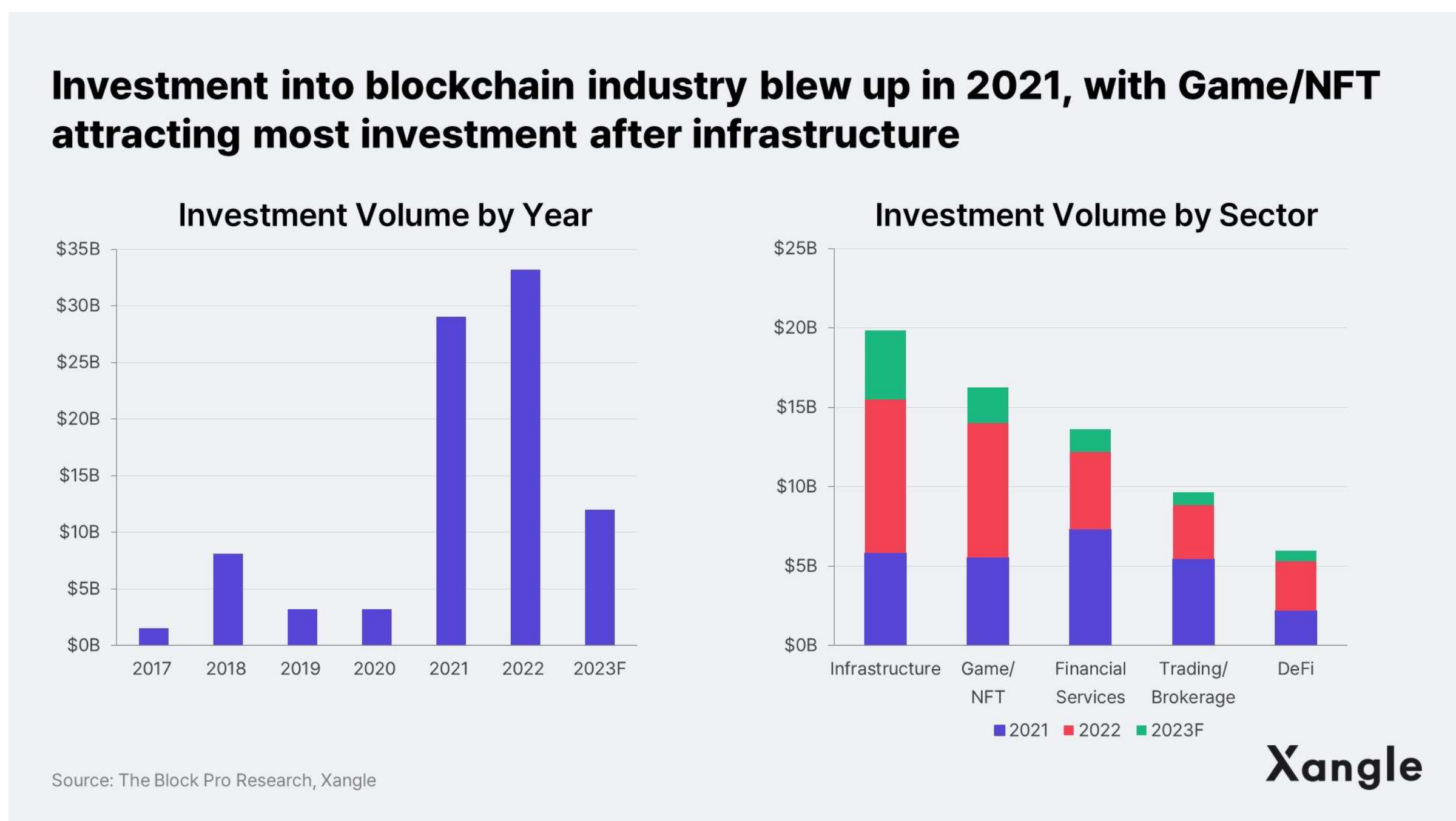
Bài viết này nhằm giải đáp những câu hỏi cơ bản này và mang đến góc nhìn sâu sắc về hướng phát triển của mảng Blockchain Gaming trong tương lai.

## 2 Sự phát triển của kỷ nguyên Blockchain Gaming

### Dòng vốn đầu tư vào thị trường Blockchain Gaming đã tăng đột biến

Gaming là một trong những lĩnh vực nhận được đầu tư nhiều nhất trong thị trường crypto, chỉ xếp sau nhóm dự án cơ sở hạ tầng. Dòng vốn đã tăng trưởng mạnh mẽ vào năm 2021 với sự thành công từ Axie Infinity và MIR4. Số tiền đầu tư đã tăng trưởng từ 151,6 triệu USD ở năm 2020 lên 5,5 tỷ USD vào năm 2021 và tiếp tục tăng lên 8,5 tỷ USD vào năm 2022. Mặc dù, dòng vốn đầu tư trong 2023 dự kiến sẽ giảm xuống khoảng 2,3 tỷ USD do sự hạ nhiệt trên thị trường crypto, nhưng tổng số vốn đầu tư từ năm 2021 đến 2023 đã lên đến con số ấn tượng 16,3 tỷ USD.

Hình 1. Dòng vốn đổ vào thị trường Blockchain, xếp theo lĩnh vực.

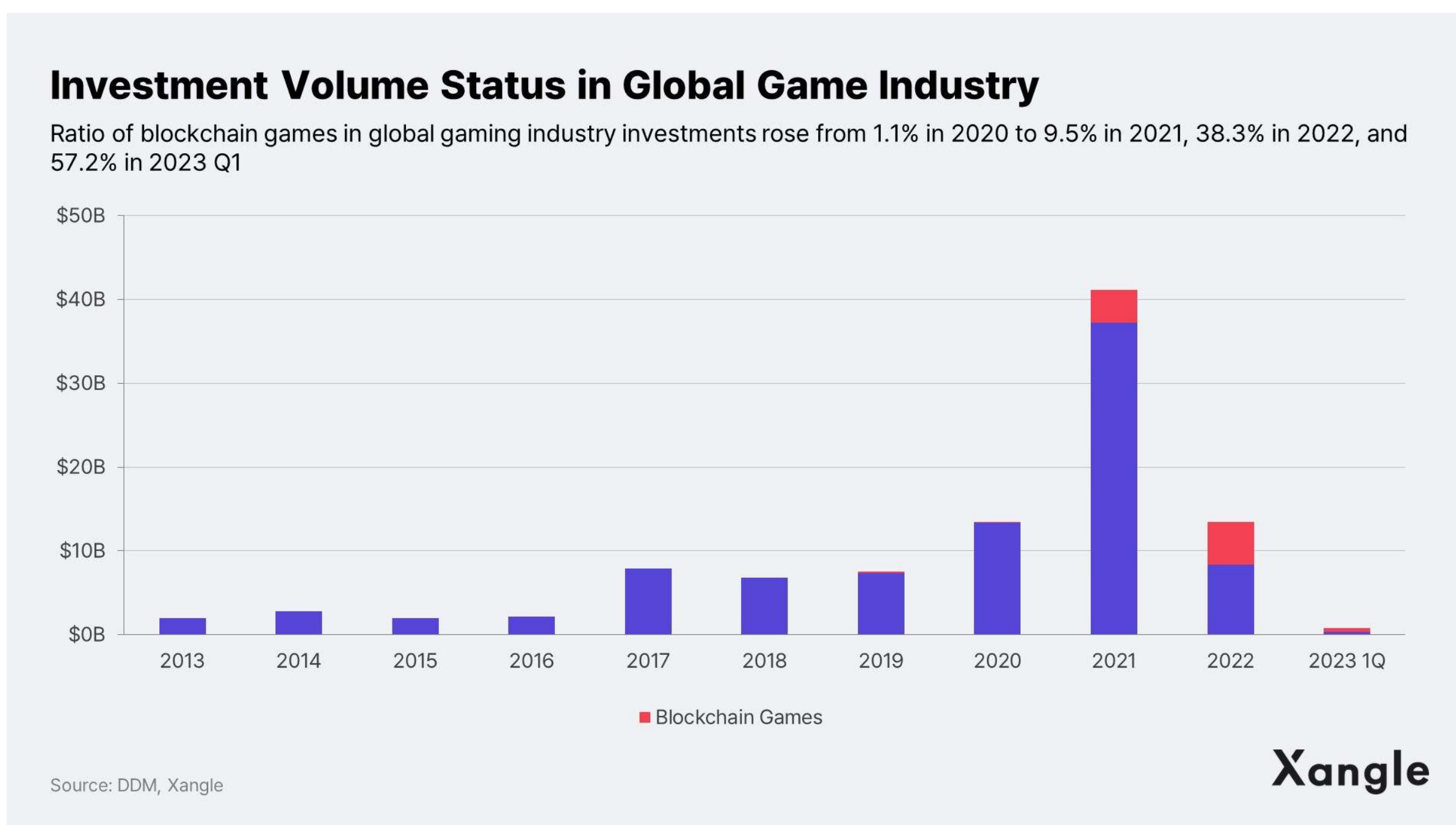


Số tiền đầu tư này có thể được so sánh với ngành công nghiệp Game thông thường. Mỗi năm, số tiền đầu tư vào lĩnh vực Game toàn cầu thường duy trì ở mức khoảng 10 tỷ USD, chỉ trừ năm 2021 vì những yếu tố như đại dịch COVID-19 và sự bùng nổ của Metaverse.

So với năm 2019, 2020 và 2022, ngành công nghiệp Game truyền thống (không tính blockchain) đã nhận được đầu tư lần lượt là 7,3 tỷ USD, 13,3 tỷ USD và 8,3 tỷ USD. Tỷ lệ đầu tư vào mảng Blockchain Gaming so với toàn bộ ngành Game đã tăng từ 1,1% ở năm 2020 lên tới 38,3% vào năm 2022 và đạt mức đáng chú ý là 57,2% trong quý đầu tiên của năm 2023.



Hình 2: Khối lượng đầu tư trong ngành Game toàn cầu



Bất chấp dòng vốn đáng kể đổ vào thị trường blockchain gaming, nhóm dự án này vẫn chưa thể bứt phá để trở thành thế lực thống trị. Điều gì khiến các dự án blockchain gaming vẫn đang phải chật vật để có được chỗ đứng, cũng như làm cách nào để các dự án này cạnh tranh với các tựa Game truyền thống trên PC và thiết bị di động trong tương lai?

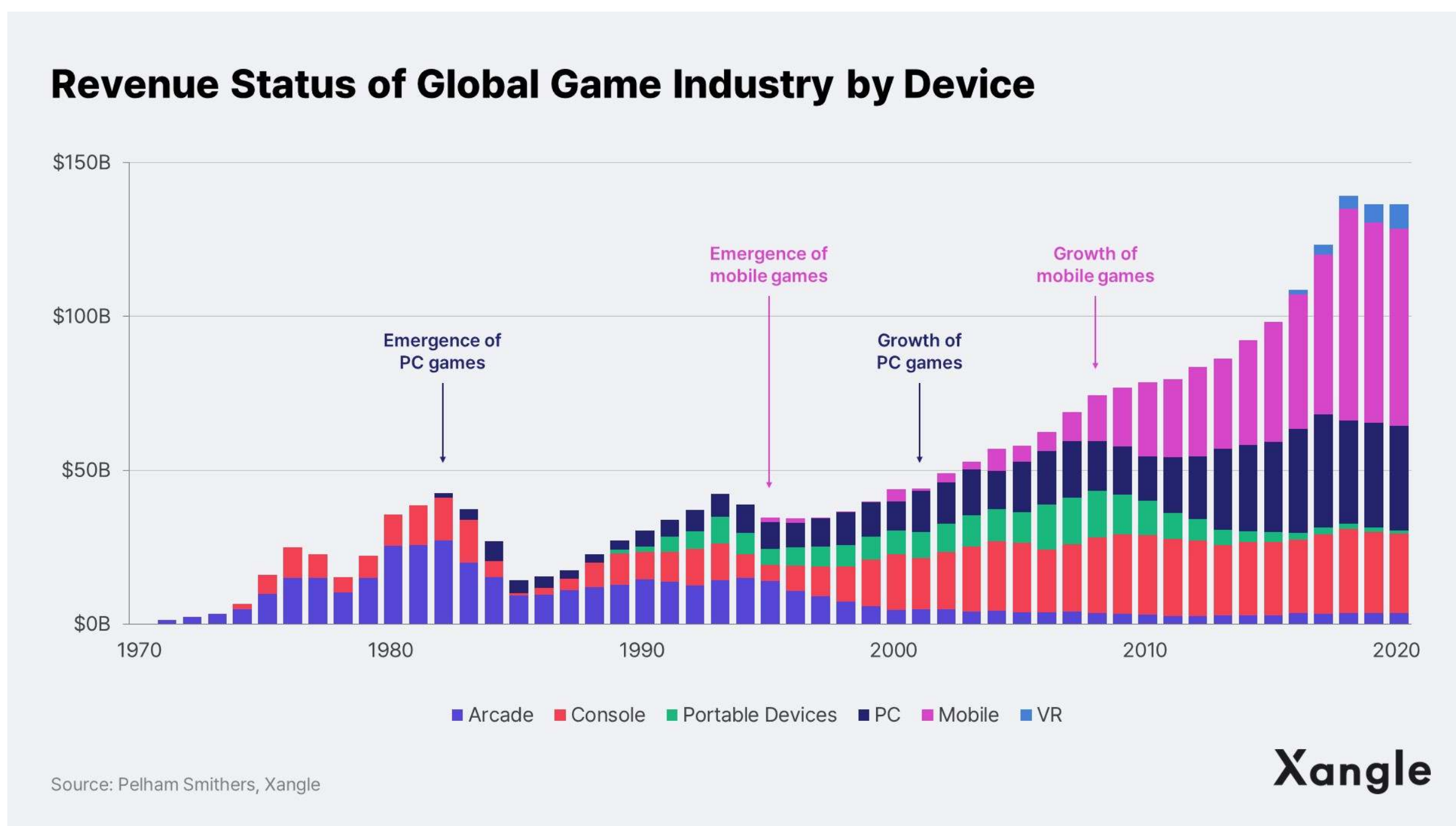
### Game PC và Game Mobile đang được hưởng lợi trực tiếp từ những tiến bộ công nghệ

Sự phát triển của ngành công nghiệp Game thể hiện qua ba giai đoạn chính. Ban đầu, từ sự xuất hiện của Arcade game vào thập niên 70, ngành này đã trải qua ba giai đoạn quan trọng tiếp theo: thập kỷ 1980 (chơi trên Console), những năm 2000 (chơi trên PC) và những năm 2010 (chơi trên thiết bị di động). Doanh thu từ ngành Game tăng đột biến qua mỗi giai đoạn này, từ dưới 5 tỷ USD ở đầu những năm 1970 lên khoảng 45 tỷ USD trong thập kỷ 1980, 80 tỷ USD trong những năm 2000 và 140 tỷ USD trong những năm 2010.

Đến năm 2022, doanh thu Game PC đạt 40,5 tỷ USD, trong khi chơi Mobile Game đạt 92,6 tỷ USD, chiếm lần lượt 22% và 55% trong tổng doanh thu của ngành công nghiệp Game. Tuy nhiên, cả hai loại hình Game này đều không đạt được mức doanh thu đáng kể ngay từ đầu. Khoảng cách giữa sự phổ biến của Game trên PC/Mobile và tốc độ tăng trưởng doanh thu của hai loại hình này có thể thấy rõ trong biểu đồ dưới đây.



Hình 3: Doanh thu toàn cầu của ngành Game, chia theo thiết bị



Khi Game PC mới ra mắt, doanh thu chỉ vỏn vẹn 1 tỷ USD, chiếm 2.4% tổng doanh thu ngành công nghiệp Game vào thời điểm đó. Phải mất 13 năm để doanh thu từ loại hình này tăng lên 10 tỷ USD (chiếm 29.4%) và thêm 25 năm để đạt 15 tỷ USD (chiếm 22.1%). Mobile Game cũng phải trải qua quỹ đạo tương tự, với doanh thu ban đầu là 1 tỷ USD, tương đương 2.9% tổng doanh thu ngành công nghiệp Game. Sau 10 năm, doanh thu từ Mobile Game mới tăng lên 10 tỷ USD (chiếm 16,1%), và thêm 12 năm nữa để đạt 15 tỷ USD (chiếm 20,4%).

Mặc dù Game Mobile tăng trưởng doanh thu nhanh hơn so với Game PC, nhưng cả hai đều mất một thời gian đáng kể để đạt được sự đột phá. Tóm lại, cả hai loại hình đều không thể thiết lập và phát triển thị trường của mình một cách nhanh chóng.



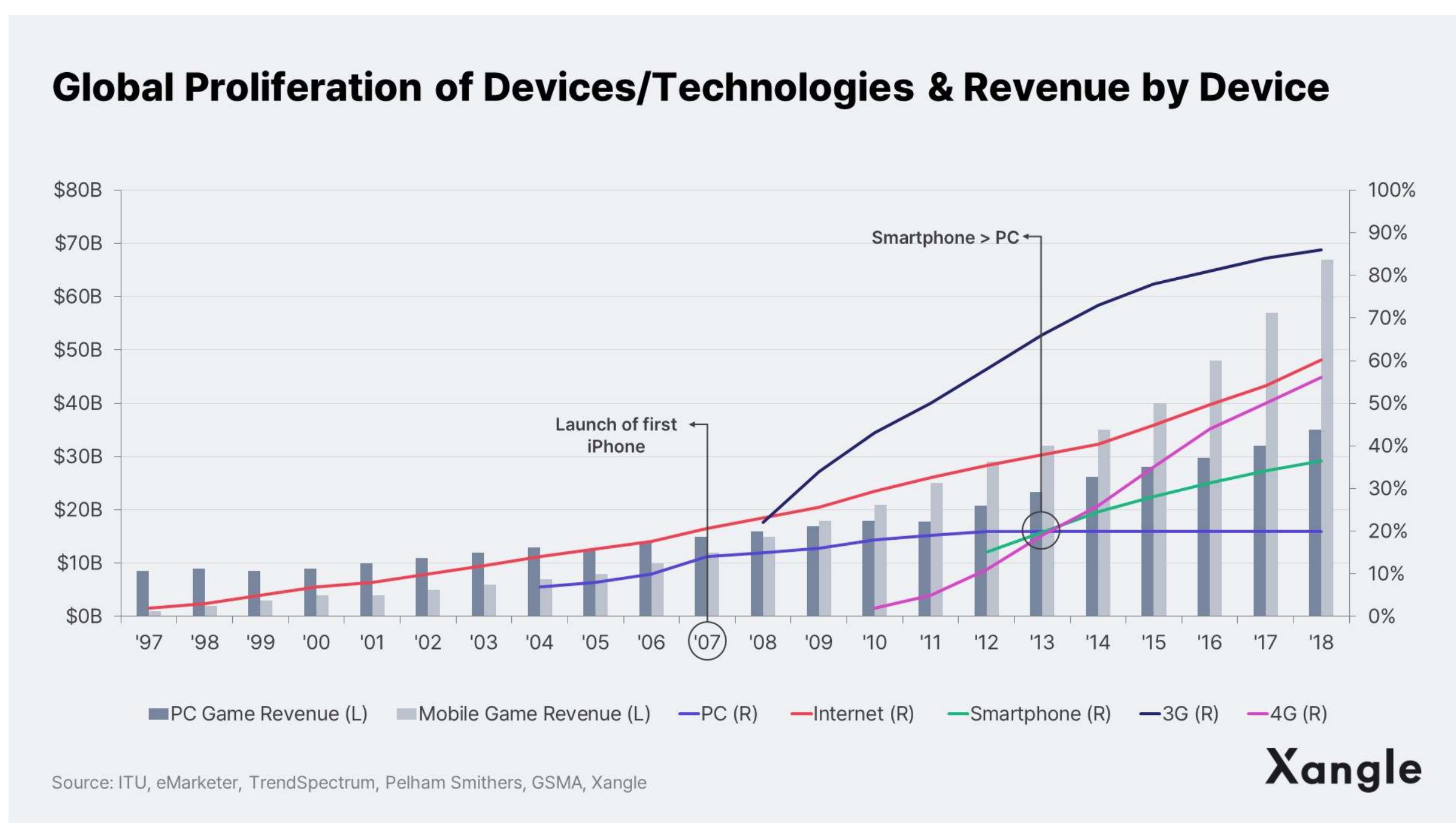
## Vậy đâu là yếu tố chính thúc đẩy sự tăng trưởng của thị trường Game PC và Game Mobile?

Đầu tiên, đó là sự phát triển rộng rãi của tiến bộ **công nghệ phần cứng**. Sự phát triển của PC Game được thúc đẩy bởi sự phổ biến của PC và sự phát triển của internet.

Tương tự, Mobile Game cũng mở rộng trùng khớp với sự tiến bộ của điện thoại thông minh và các công nghệ truyền thông di động như WiFi, 3G và 4G. Biểu đồ bên dưới cho thấy doanh thu từ cả hai thể loại Game trên đều tăng trưởng cùng với các tiến bộ công nghệ tương ứng.

PC và Internet đã thay đổi cách chơi Game bằng việc cho phép người chơi tận hưởng trò chơi cùng lúc với hàng ngàn người chơi khác, vượt qua những hạn chế của việc chơi một mình. Đồng thời, với điện thoại thông minh với kết nối Internet đã vượt qua rào cản về thời gian và không gian, người chơi có thể kết nối với trò chơi bất cứ lúc nào, ở bất kỳ đâu. Sự đột phá trong phần cứng Game đã tạo ra môi trường chơi Game thuận tiện và hấp dẫn hơn, thu hút người chơi mới và giúp mở rộng thị trường Game trên PC và di động.

Hình 4: Sự phổ biến toàn cầu của Thiết Bị Điện Tử & Doanh thu theo thiết bị



Bên cạnh đó, sự xuất hiện của các **thể loại Game mới** cũng có một vai trò quan trọng trong lịch sử ngành Game. Cụ thể, các nhà phát triển sẽ tập trung phát triển các tựa Game dựa trên những thể loại mới nhằm kích thích và thúc đẩy sự tăng trưởng của thị trường.



**Ví dụ,** Ultima Online (1997) không phải là game MMO (Game trực tuyến nhiều người chơi) đầu tiên, nhưng nó đóng vai trò quan trọng trong việc định hình thể loại MMORPG (Game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi). Sự thành công của Ultima Online đã mở đường cho nhiều Game MMORPG khác như EverQuest (1999), Runescape (2001) và World of Warcraft (2004).

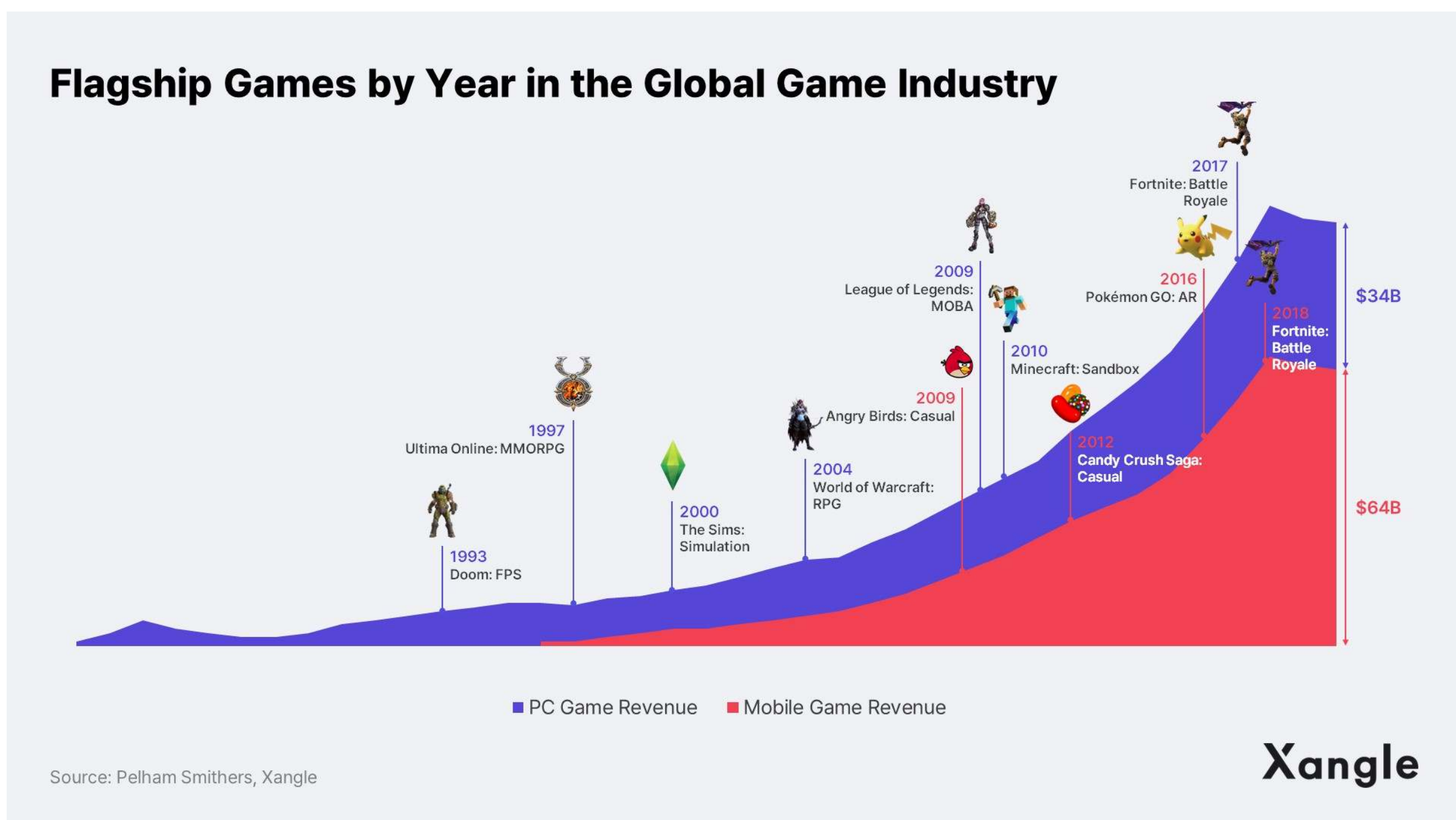
Tương tự, DotA (2003) cũng đóng vai trò tiên phong cho thể loại MOBA (Đấu trường trực tuyến nhiều người chơi) tạo tiền đề cho sự ra đời của các tựa game như League of Legends (2009) và Dota 2 (2013).

Với sự ra đời của chiếc điện thoại thông minh, ngành công nghiệp này đã chứng kiến sự bùng nổ của dòng Game dễ chơi (casual Games) ở cuối những năm 2000 với sự thành công của Angry Birds (2009), Cut the Rope (2010) và Candy Crush Saga (2012), đánh dấu kỷ nguyên của Game di động.

Sau đó, thành công của các game MMO như Clash of Clans (2012) đã mở rộng thị trường hơn nữa, cùng với các game MOBA như Game of War: Fire Age (2013) và MOBA như Honor of Kings (2015).

Thành công của PUBG Mobile (2018) cũng chứng minh rằng thể loại battle royale (chiến đấu sinh tồn) có thể phát triển mạnh trên di động, mở đường cho việc chuyển thể Game PC Fortnite Battle Royale (2017) sang di động, đẩy mạnh sự phát triển của thể loại battle royale cùng sự cạnh tranh với PUBG Mobile.

**Hình 5: Sự phát triển của ngành Game tăng cùng với sự ra đời của các thể loại game mới**





Tóm lại, sự tăng trưởng của game trên PC và di động bắt nguồn từ hai yếu tố chính: **tiến bộ công nghệ** và khám phá các **thể loại game mới**. Trong đó, công nghệ đóng vai trò quan trọng hơn trong việc mở rộng thị trường. Khi xem xét về doanh thu, thị trường game PC mở rộng nhờ sự phổ biến của dịch vụ kết nối Internet, trong khi thị trường game di động phát triển cùng lúc với việc điện thoại thông minh được sử dụng rộng rãi. Tốc độ internet nhanh cùng với cải tiến về thông số kỹ thuật của PC và điện thoại thông minh đã làm cho đồ họa tốt hơn và tốc độ khung hình nhanh hơn.

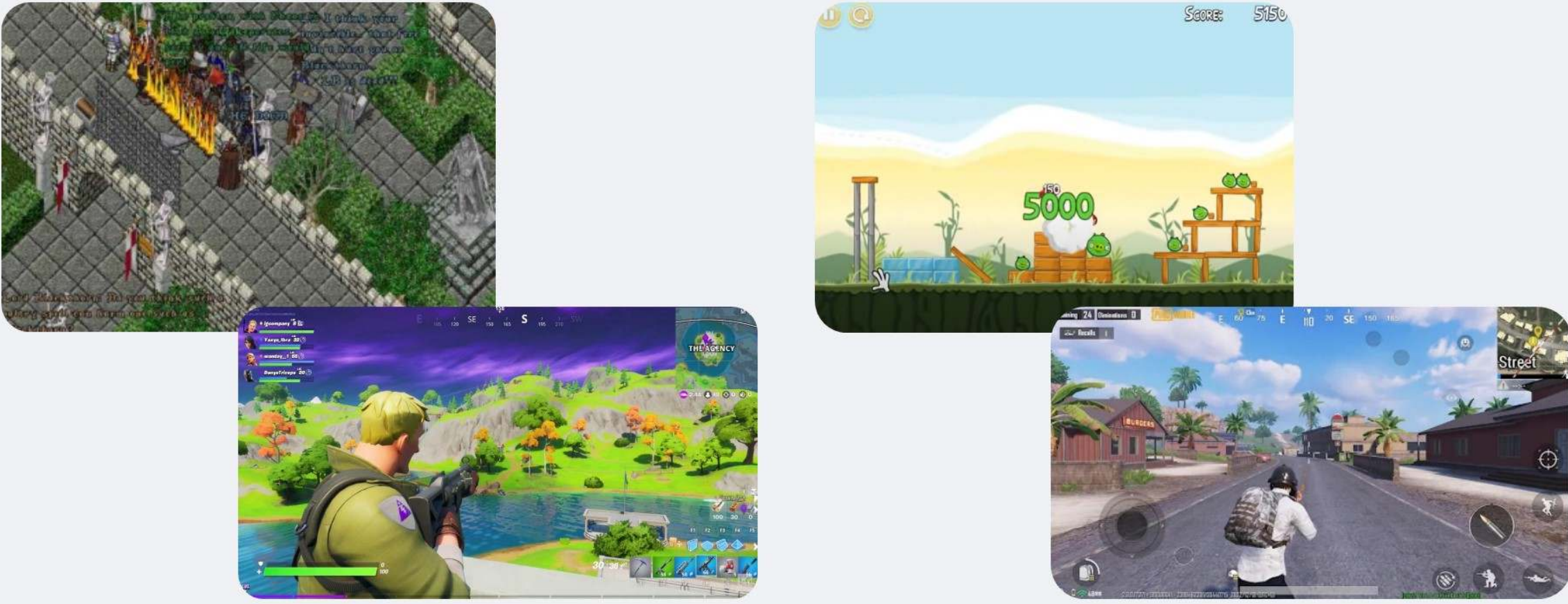
Điều này tạo ra môi trường thuận lợi để đón nhận nhiều game thủ hơn và cung cấp trải nghiệm chơi game mượt mà hơn. Kết quả, các chế độ chơi đa người như MMORPG, MOBA và Battle Royale đã xuất hiện, tạo ra các thể loại game hấp dẫn hơn.

Cuối cùng, sự tiến triển của game trên PC và di động phụ thuộc vào sự phổ biến trước đó của công nghệ và phần cứng, đây là lý do tại sao phải mất một thời gian đáng kể để thị trường phát triển.

### Hình 6: Sự phát Game sẽ đi cùng với sự phát triển của phần cứng

### Evolution of Game Genres and Modes alongside the Evolution of PC/Mobile Hardware

Top: Ultima Online (1997), Bottom: Fortnite (2017)      Top: Angry Birds (2009), Bottom: PUBG Mobile (2018)



Source: EA, PC Gamer (YouTube), Xangle      Source: TheStoreQSR (YouTube), Google Play, Xangle

**Xangle**



## Thị trường Blockchain Gaming dưới góc nhìn dài hạn

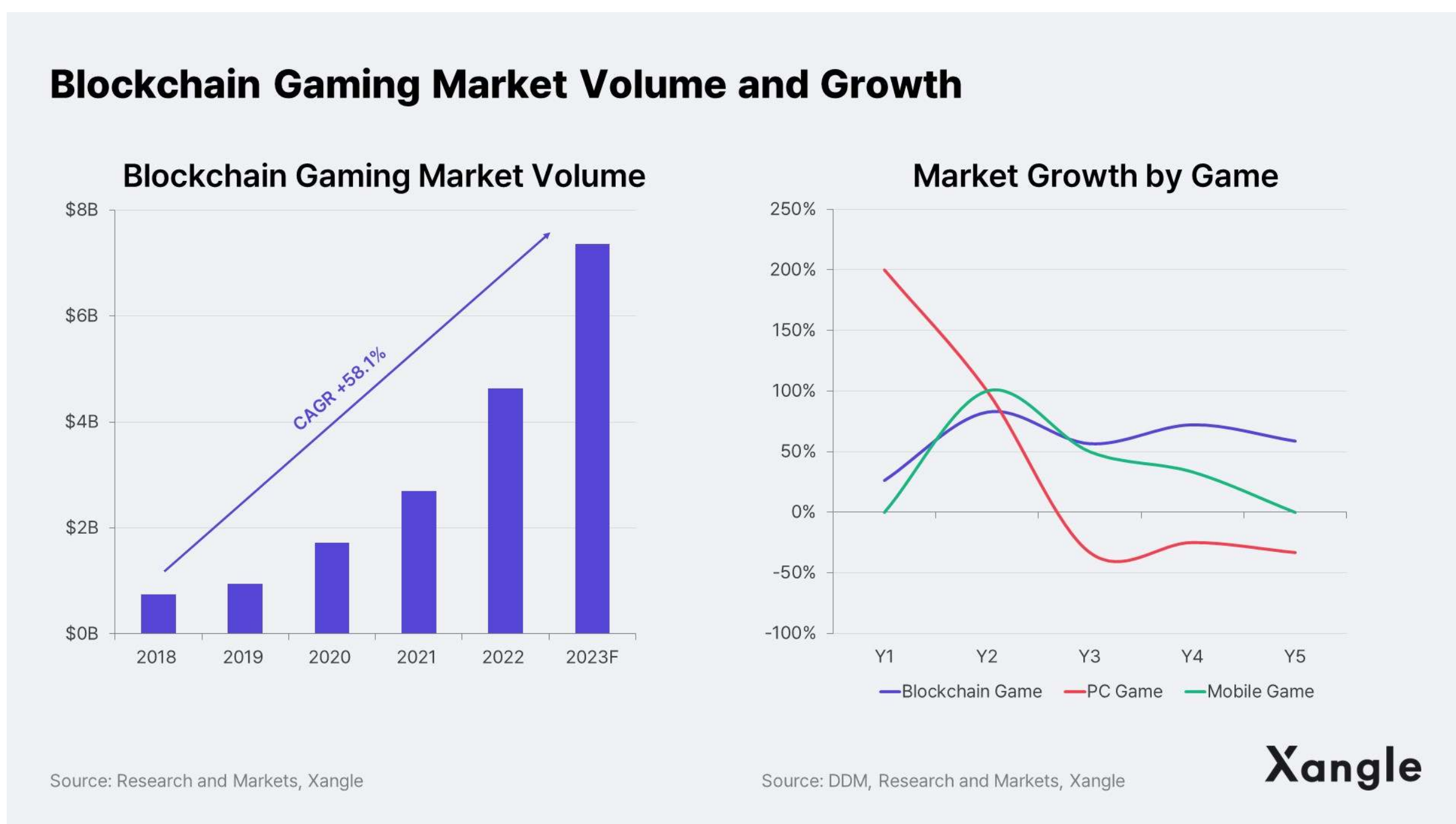
Blockchain Gaming hiện đang ở giai đoạn khá sơ khai nếu nhìn vào quy mô thị trường ngắn hạn nhưng với tiềm năng tăng trưởng to lớn. Cụ thể sự tăng trưởng của thị trường này không đi cùng với sự phát triển của công nghệ phần cứng. Trong khi đó, Game trên PC và di động đã trở thành nguồn nội dung giải trí chính trên các nền tảng này, hưởng lợi từ sự phát triển của phần cứng mới và các tiến bộ trong công nghệ như Internet, truyền thông di động và chip bán dẫn. Kết quả chiếm được một phần đáng kể của thị trường đang mở rộng.

Trái lại, Blockchain Gaming lại đang chạy trên các nền tảng PC & Mobile phổ biến, đồng nghĩa với việc phải cạnh tranh với các thị trường Game PC & Mobile đang bão hòa. Sự cạnh tranh trên thị trường này khiến cho việc thu hút người chơi mới và thu phí trở nên khó khăn hơn.

Mặc dù quy mô thị trường ngắn hạn có thể không lớn, nhưng tiềm năng dài hạn của Game Blockchain rất hứa hẹn khi có sự xuất hiện của công nghệ **phần cứng mới có thể** giúp thể loại này trở nên phổ biến và phát triển mạnh mẽ hơn.

Về tốc độ tăng trưởng, mặc dù trong 5 năm đầu, quy mô thị trường Blockchain Gaming có thể nhỏ hơn so với các thị trường Game PC và Mobile, nhưng tốc độ tăng trưởng hàng năm ấn tượng với 58.1% từ 746,1 triệu USD vào năm 2018 lên ước tính 7,4 tỷ USD vào năm 2023.

Hình 7: Khối lượng và sự tăng trưởng của thị trường Game Blockchain





## Trong ngắn hạn, các dự án Game đột phá sẽ tạo tiền đề cho cả thị trường

Trong ngắn hạn, các **dự án đột phá**, như Axie Infinity, sẽ đóng vai trò chủ chốt, trong khi động lực tăng trưởng dài hạn sẽ đến từ sự phát triển của công nghệ phần cứng AR/VR.

Nhìn từ khía cạnh ngắn hạn, như trước đây khi thị trường Game trên PC và di động đã cho thấy sự thành công với việc phát triển các **thể loại mới** sau đó ra mắt nhiều tựa game khác trong thể loại đó, tạo ra một chu kỳ tăng trưởng.

Một mô hình tương tự được kỳ vọng cho các tựa Game Blockchain khi có những thành công ban đầu, chúng sẽ thu hút nhiều nhà phát triển tham gia hơn, tạo ra thêm nhiều thành công hơn nữa. Quá trình này sẽ đòi hỏi sự cố gắng và thử nghiệm, từ đó tạo ra những cải tiến mang lại trải nghiệm chơi game độc đáo hơn cho người chơi thay vì mô hình P2E.

Một lưu ý tích cực là ngày càng có nhiều nhà phát triển game tham gia vào thị trường Blockchain Gaming. Cụ thể, các công ty Game Hàn Quốc đang tiên phong trong việc phát triển lĩnh vực này.

Hầu hết các công ty Game lớn đều áp dụng chiến lược riêng của họ đối với Blockchain, trừ trường hợp của NCSoft. Cách tiếp cận của các công ty này có sự đa dạng, từ việc tung ra các tựa game lớn dựa trên công nghệ Blockchain đến việc tạo ra các **thương hiệu (IPs)** độc đáo và sử dụng công nghệ Blockchain cho các mục đích khác ngoài lĩnh vực Game.

Nhiều công ty Game toàn cầu thường có một chiến lược thận trọng hơn khi tiếp cận thị trường Blockchain so với các công ty Hàn Quốc. Tuy nhiên, có một xu hướng tích cực đang gia tăng với các tên tuổi lớn trong ngành như Bandai Namco, Square Enix, Konami, và SEGA của Nhật Bản, cũng như các công ty phương Tây như Ubisoft và Take-Two Interactive, đang bắt đầu tham gia vào lĩnh vực này. Mặc dù chưa có những sản phẩm chính thức ra mắt như các công ty Hàn Quốc, nhưng các công ty trên đã cho thấy tham vọng phát triển các dự án Game Blockchain của riêng mình.

**Night Crows Global** của **WEMADE** là các Game có thể đạt được thành công toàn cầu trong thời gian ngắn nhất. Dựa trên mô hình đã được thử nghiệm ở thị trường Hàn Quốc, dự án được hi vọng có thể sánh ngang với thành công toàn cầu của MIR4. Sự thành công của Night Crows Global có thể trở thành động lực để nhiều công ty Game hơn tham gia vào lĩnh vực này và cải thiện sự nhận thức của cộng đồng game thủ về Blockchain Gaming.



## Blockchain Gaming có thể hưởng lợi từ công nghệ AR/VR trong dài hạn?

Trong tương lai, Blockchain Gaming có thể trở thành nguồn nội dung chính dựa trên công nghệ AR/VR và dự kiến sẽ phát triển song song với ngành công nghiệp này. Sự tiến bộ này được dự đoán dựa trên niềm tin rằng công nghệ blockchain sẽ đóng vai trò quan trọng trong Metaverse.


Mặc dù Metaverse là một khái niệm trừu tượng và không có định nghĩa cụ thể, nhưng khi xem xét các đặc điểm cốt lõi của mô hình Metaverse hoàn hảo của tác giả Matthew Ball, tiềm năng của công nghệ Blockchain có thể ứng dụng vào hai khía cạnh:

- Khả năng tương tác với dữ liệu và tài sản kỹ thuật số
- Khả năng tạo và quản lý nội dung có nhiều người tham gia khác nhau.

### Hình 8: Bảy đặc điểm chính của Metaverse

7 Features of Metaverse	
Features	Description
<b>Persistence</b>	Infinite continuity with no resets, pauses, or ends
<b>Synchronicity</b>	Lively experience consistently for everyone, in real-time
<b>No cap to participants</b>	No cap for concurrent users, everyone being able to participate simultaneously in certain events, locations, activities
<b>Autonomous, fully functioning economy</b>	Individuals and companies can participate in economic activity such as ownership, investment, sale, incentive, and creation of added value work
<b>Expansion of experience</b>	Scalability to on/offline, private/public networks, open/closed platforms
<b>Interoperability of data/digital asset</b>	Inter-transaction of digital asset possible to multiple platforms
<b>Many contributors producing/operating content and experience</b>	Participation from various entities such as individuals, unofficial organizations, commercial giants, etc.

Source: Matthew Ball(2020), Meritz Research, Xangle



Để đảm bảo rằng tài sản kỹ thuật số duy trì cùng một giá trị trên nhiều nền tảng khác nhau trên Metaverse, cần phải xây dựng và thiết kế chúng với tiêu chuẩn một Blockchain thống nhất. Điều này giúp tài sản này có thể di chuyển linh hoạt qua các nền tảng Metaverse khác nhau, đồng thời đảm bảo khả năng tương tác một cách mượt mà.

Giống như sự vươn lên của PC Gaming và Mobile Game bắt nguồn từ sự phát triển của phần cứng, Blockchain Gaming cũng sẽ theo đuổi điều tương tự với công nghệ phần cứng AR/VR.



### 3 Blockchain Game nào đáng được chú ý?

Trong thị trường Blockchain Gaming hiện tại, Night Crows Global của WEMADE là một tựa game đáng chú ý, dự kiến sẽ ra mắt vào cuối năm nay. Đã được kiểm nghiệm thông qua thành công tại thị trường Gaming Hàn Quốc, và với tiềm năng để đạt được sự thành công toàn cầu tương tự như MIR4, Night Crows đang có một cơ sở vững chắc cho chính mình.

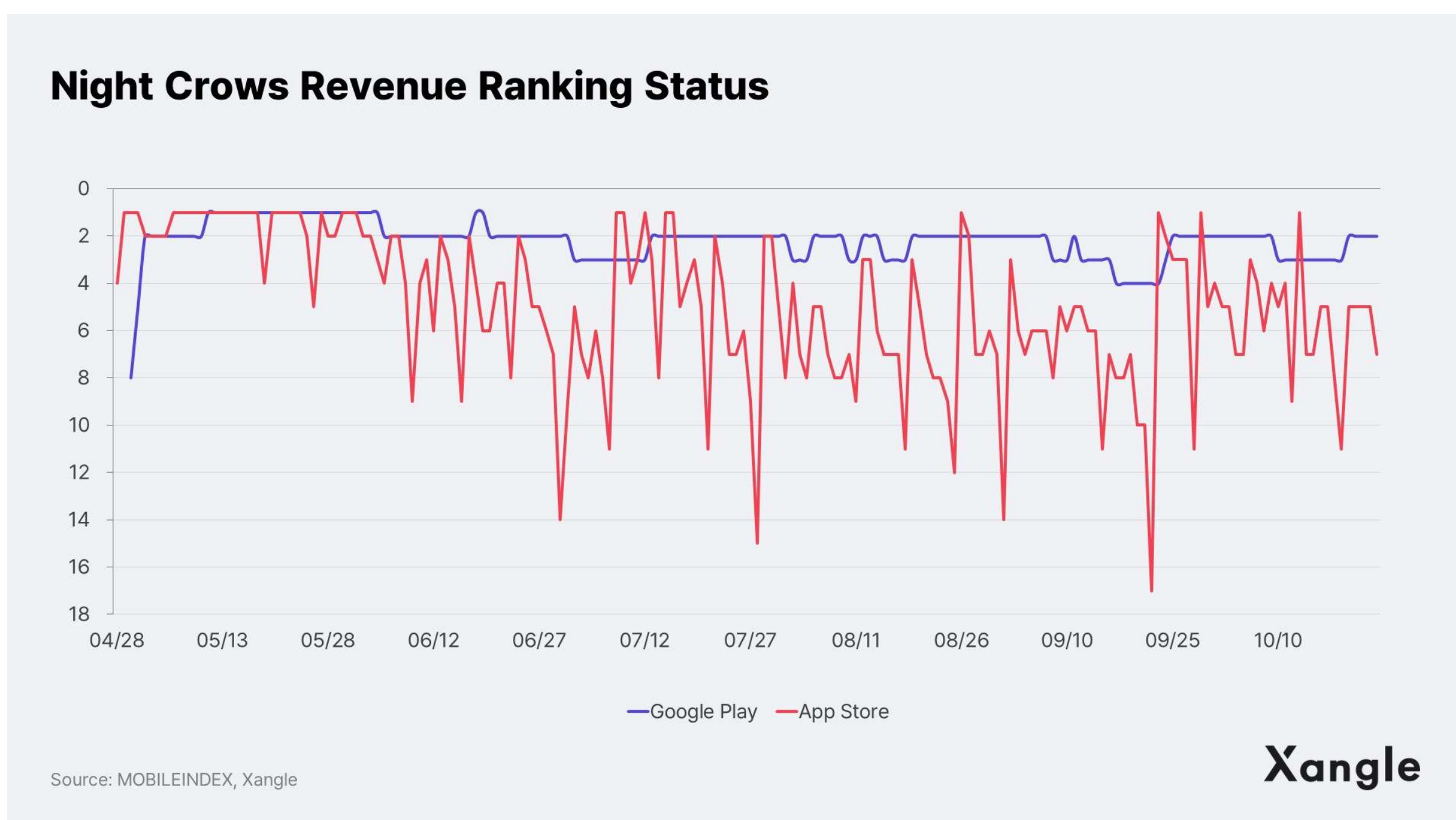
#### Sự thành công của Night Crows trong thị trường nội địa

Night Crows là tựa Game MMORPG cho cả PC và di động, được phát triển bởi MADNGINE với sự hỗ trợ từ các nhà phát triển như V4, HIT, OverHit, và được phát hành bởi WEMADE.

Night Crows đạt được vị trí hàng đầu trong bảng xếp hạng doanh thu hàng ngày trên Google Play (5/10) và App Store của Apple (28/4) với sự quan tâm tích cực từ thị trường.

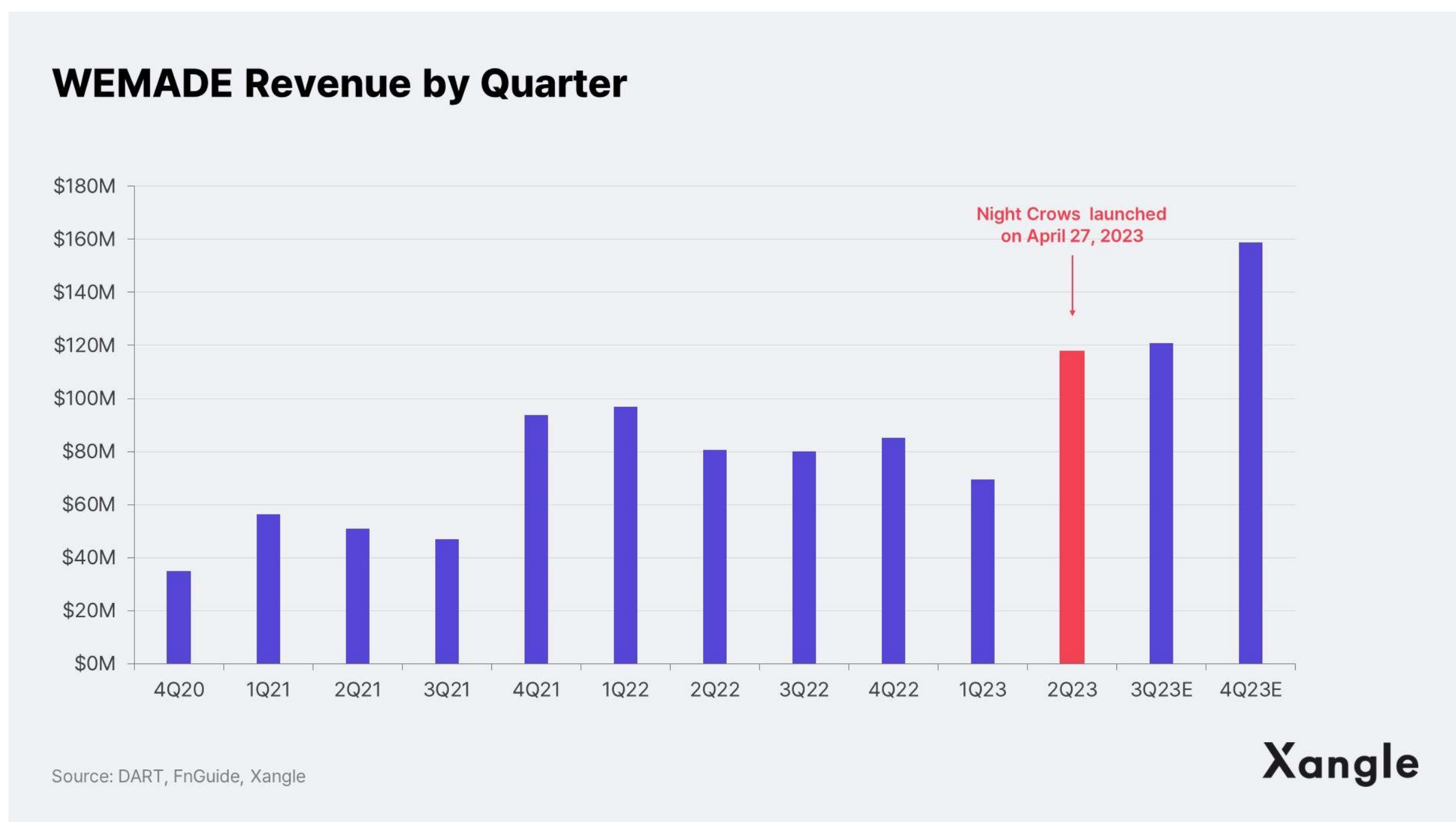
Trong bối cảnh thị trường Game Mobile Hàn Quốc đang bị thống trị bởi các tựa game như Lineage (Lineage M, Lineage W, Lineage 2M), Odin, và một vài Game RPG mới như ArcheAge War (21/3), Wars of Prasia (30/3), Honkai: Star Rail (26/4). Dự án vẫn có thể tiếp tục duy trì vị thế vững chắc trong bảng xếp hạng doanh thu hàng đầu trên cả hai nền tảng, đang đứng ở vị trí thứ 2 trên Google Play và thứ 5 trên App Store.

Hình 9: Xếp hạng doanh thu của Night Crows



WEMADE đã ghi nhận doanh thu hàng quý cao nhất trong lịch sử nhờ thành công của Night Crows, với khoảng 120 triệu USD trong quý 2 2023. Mặc dù, được phát hành vào cuối tháng 4 và không đạt được thành công ngay lập tức, doanh thu vẫn tăng 46,1% so với cùng kỳ năm trước và 69,6% theo quý. Với doanh thu tích lũy vượt qua 100 triệu USD và ước tính doanh thu hàng ngày khoảng 670 nghìn USD, Night Crows đã khẳng định vị thế mới của mình sau MIR IP.

**Hình 10: Doanh thu WEMADE theo quý**



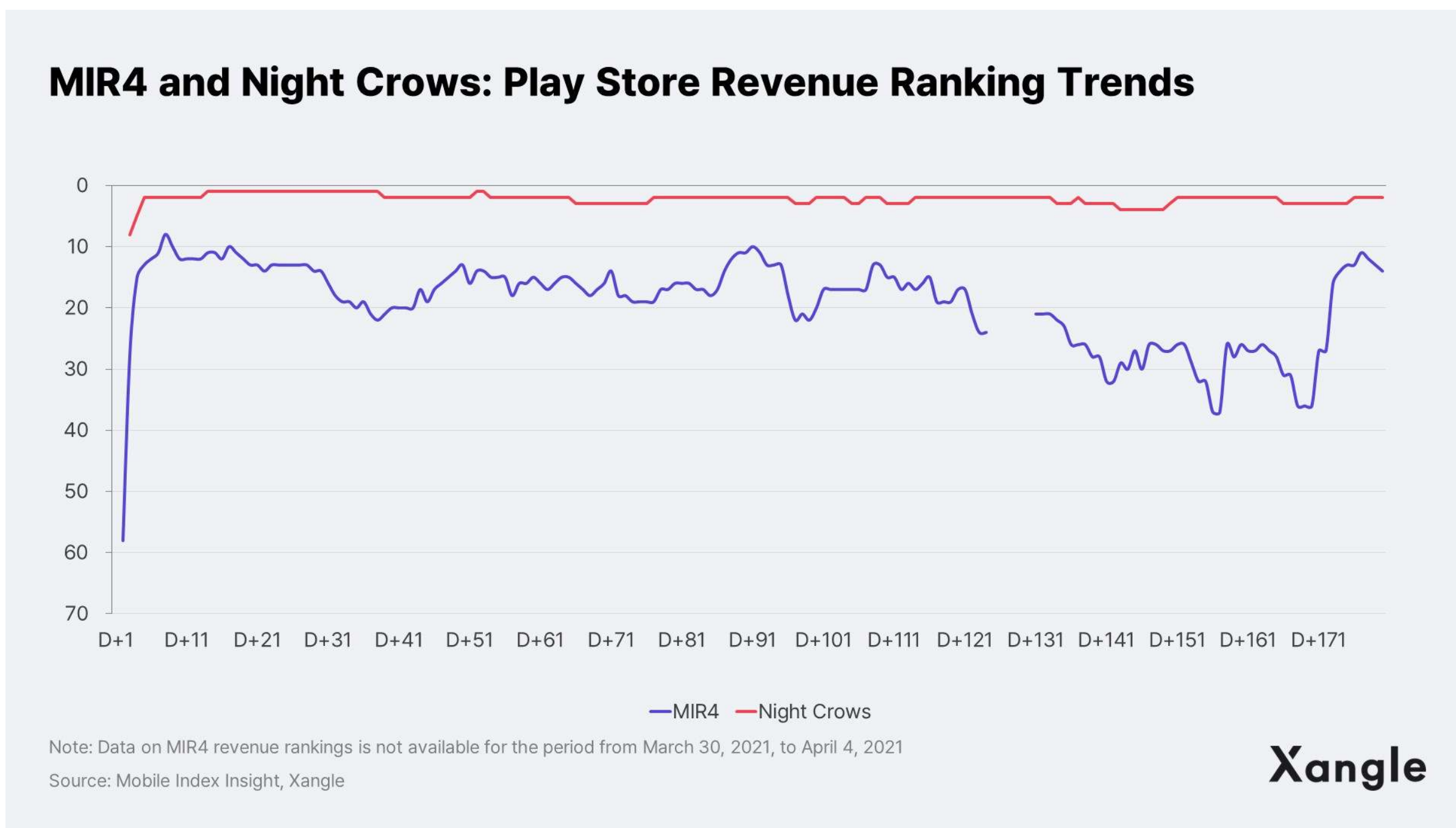
### Thành tích nội địa của Night Crows vượt trội so với MIR4

So sánh với MIR4, Night Crows dẫn trước với khoảng cách lớn về mặt doanh thu. Sự chênh lệch thể hiện rõ ràng khi xem xét doanh thu trong 6 tháng đầu kể từ khi ra mắt trên hai nền tảng khác nhau.

MIR4 đạt vị trí cao nhất là thứ 8 trên Google Play và thứ 4 trên App Store, nhưng kết thúc ở vị trí thứ 14 trên Google Play và thứ 42 trên App Store sau sáu tháng. Ngược lại, Night Crows đạt vị trí cao nhất là số 1 trên cả hai nền tảng và vẫn giữ vị trí thứ 2 trên Google Play cùng với vị trí thứ 5 trên App Store sau 6 tháng.



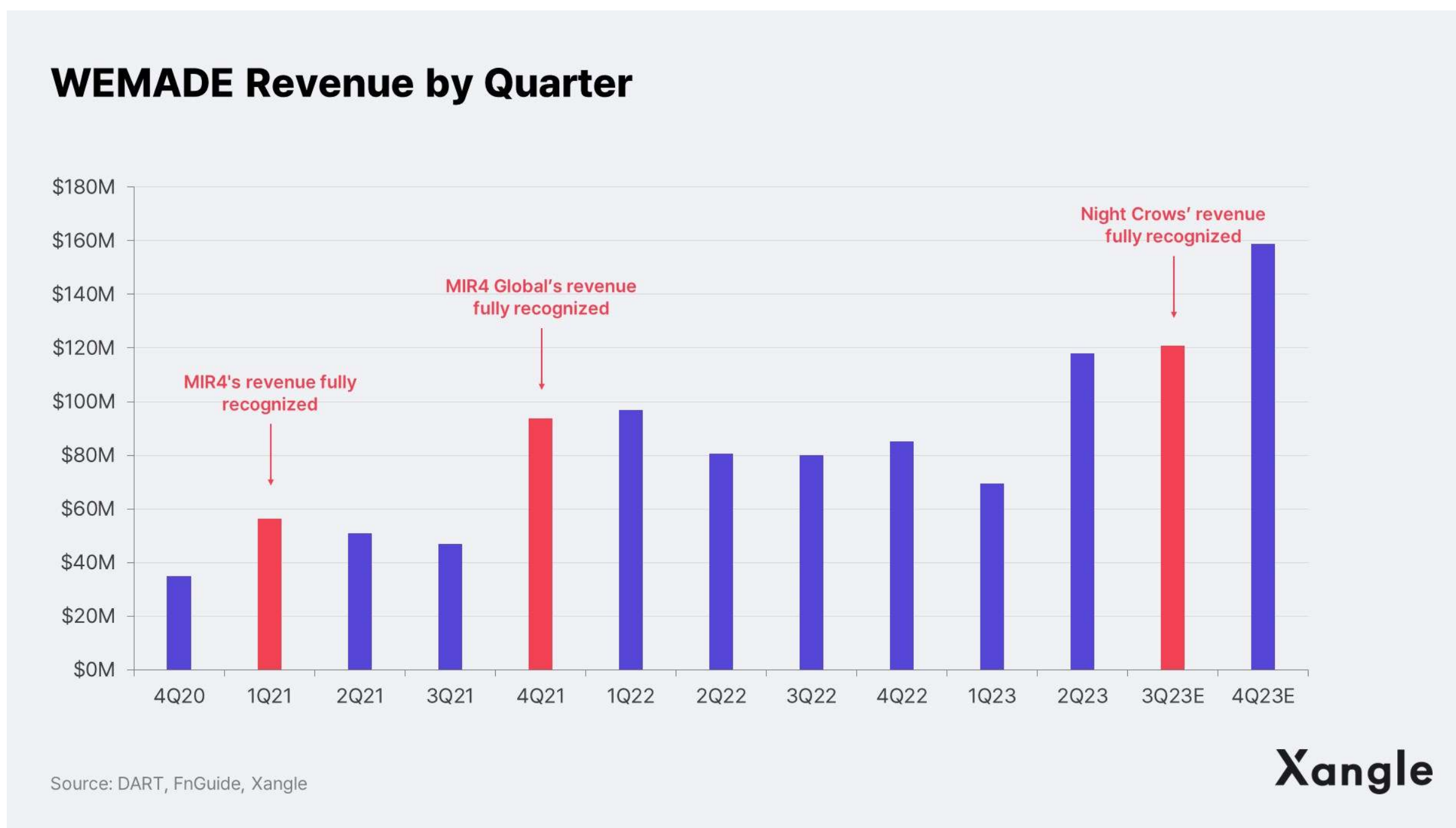
Hình 11: Xếp hạng Doanh Thu của MIR4 và Night Crows trên Play Store



Tổng doanh thu của MIR4, MIR4 Global và Night Crows theo quý: khoảng 57 triệu USD cho quý 1 năm 2021, 95 triệu USD cho quý 4 năm 2021 và 122 triệu USD cho quý 3 năm 2023.

Đáng chú ý, doanh thu nội địa của Night Crows vượt qua MIR4 Global và doanh thu của MIR4 Global cao hơn 66,7% so với phiên bản MIR4 phát hành trong nước.

Hình 12: Doanh thu của WEMADE theo quý





## Ngoài lối chơi, Blockchain Gaming còn nhiều khía cạnh để phát triển

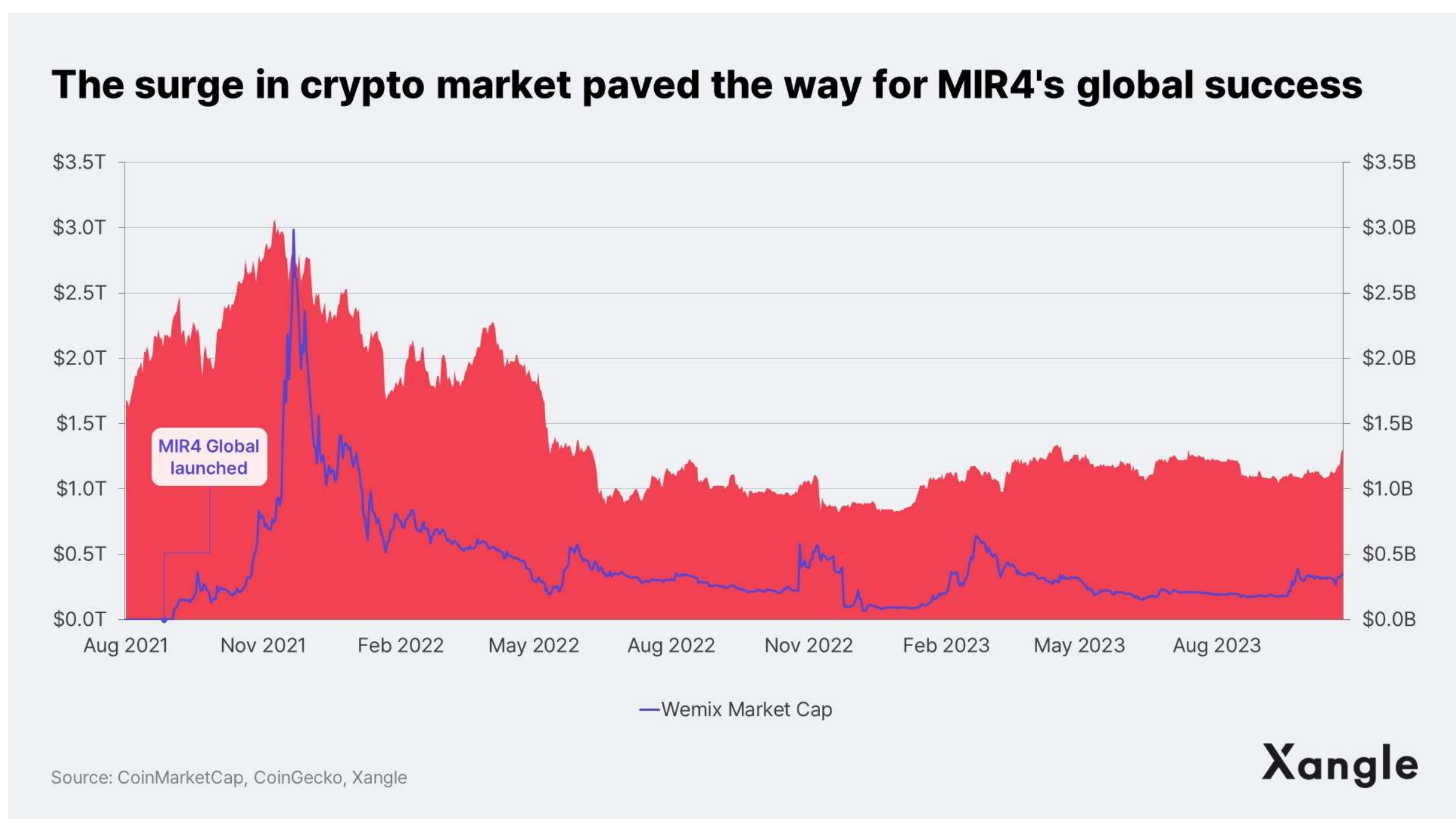
Xét riêng về lối chơi, Night Crows Global có triển vọng rất lớn. Với doanh thu ấn tượng, dự án đang vượt trội hơn so với MIR4 Global theo nhiều tiêu chí. Tuy nhiên, chỉ dựa vào lối chơi để dự đoán thành công của Blockchain Game sẽ là quá đơn giản. Ngược lại với thị trường Game truyền thống - nơi niềm vui và sự gây nghiện đóng vai trò quan trọng, Game Blockchain có nhiều yếu tố khác tác động đến việc thành công.

Blockchain Game bao gồm một mạng lưới phức tạp gồm các bên liên quan như người chơi, nhà đầu tư token, và nhà phát hành token (công ty Game), tất cả đều gắn liền với giá trị của token. **Giá token** cũng đóng một vai trò quan trọng trong thành công của mảng Blockchain Gaming.

MIR4 Global, khi ra mắt vào tháng 8 năm 2021, kết hợp với sự bùng nổ của thị trường crypto, dẫn đến tăng giá token kéo lợi nhuận từ chơi game và số lượng người dùng đều tăng cao. Mặc dù tin tức về Bitcoin Spot ETF gần đây đã giúp Bitcoin hồi phục, nhưng vốn hóa thị trường crypto vẫn chỉ đạt khoảng 40% so với trước đó.

Night Crows Global là dự án có tích hợp một phần mô hình P2E, không có sự ủng hộ từ thị trường, dự án sẽ khó phát triển mạnh mẽ như khi MIR4 Global được phát hành. Tuy nhiên, nếu Night Crows Global bị trì hoãn thời gian ra mắt cho đến quý 1 năm sau, tình cờ có thể trùng với các sự kiện lớn như sự chấp thuận đối với một quỹ Bitcoin Spot ETF và sự kiện Bitcoin halving (dự kiến vào tháng 4) sẽ khiến dự án được hưởng lợi theo.

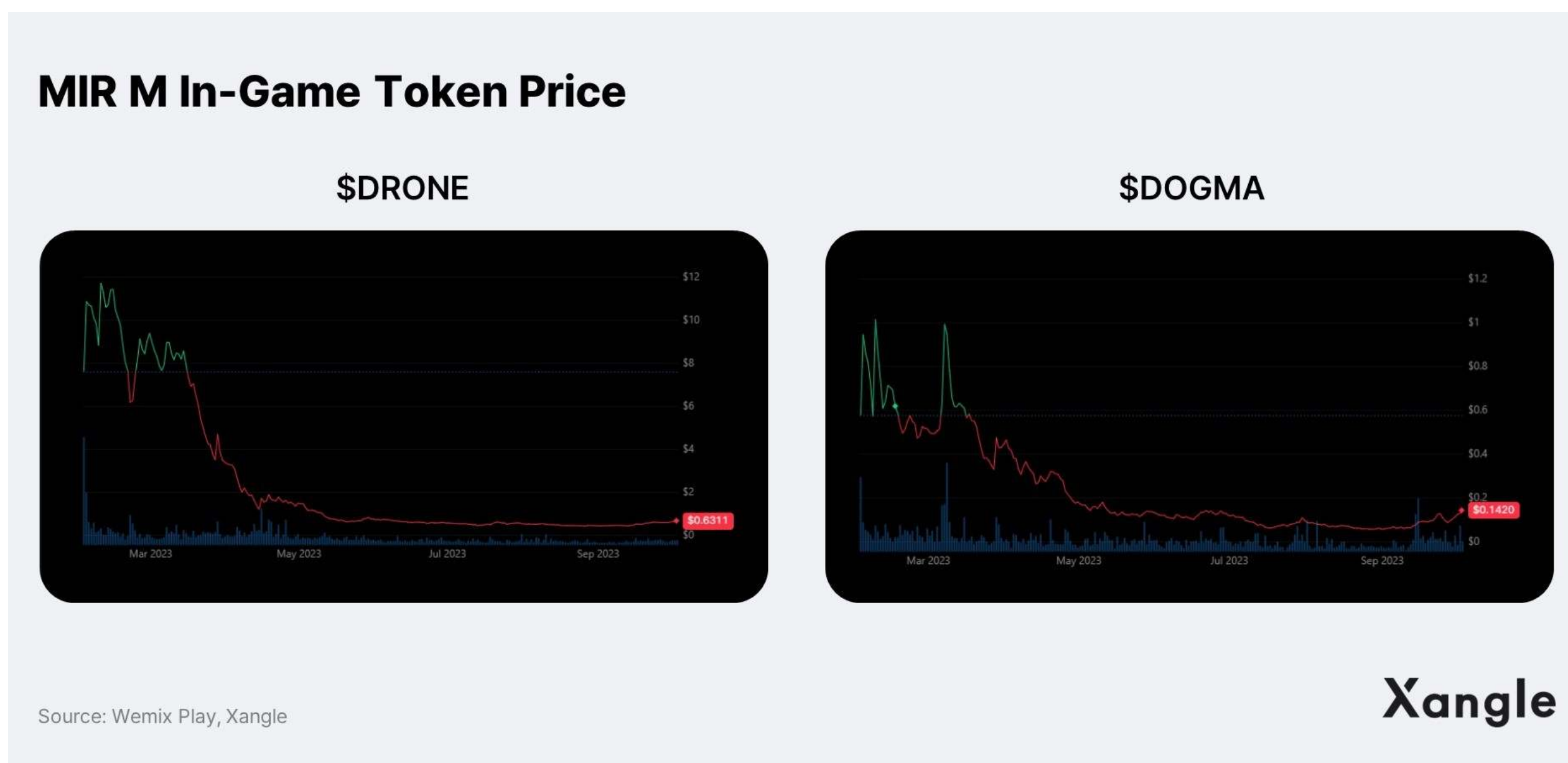
**Hình 13: Sự tăng trưởng của thị trường crypto kéo theo sự thành công của MIR4**





Nếu thị trường tác động tích cực tới giá, tokenomics của dự án sẽ trở nên ổn định hơn. MIR4 Global đã ra mắt một tokenomic đơn giản cho phép trao đổi tài sản trong game bằng token. Tuy nhiên, việc thiếu cơ chế để giữ giá token đã dẫn đến việc giảm tuổi thọ của game. Mặc dù MIR4 đã thêm tính năng Stake với tokenomic phức tạp hơn, nhưng vẫn gặp khó khăn trong việc duy trì giá trị token.

**Hình 14: Giá Token của MIR M**



Night Crows Global đã lên kế hoạch triển khai một tokenomic mới dựa trên kinh nghiệm rút ra từ MIR4 Global và MIR M. Được gọi là "Nền kinh tế token đa tiện ích" (MUTE), hệ thống này hỗ trợ một token gốc và sáu token utility xung quanh.

Token cơ sở - CROW, có giá cố định ở mức 1 USD với một cơ chế giữ giá (Peg Stability Module) với việc giảm phát hành nếu giá dưới 0,7 USD. Sáu token utility có thể dùng để đổi lấy các vật phẩm quan trọng trong game và kết nối với \$CROW qua DEX nội bộ (ví dụ: \$TEAR-\$CROW).

Night Crows Global đã giới thiệu nhiều tính năng để giữ giá trị token. Tuy nhiên, vẫn chưa chắc chắn liệu các tính năng này có thể hoạt động như dự đoán khi lượng người dùng tăng đột biến. Các vấn đề liên quan đến bot tự động thu thập vật phẩm trong game là một thách thức, và tựa game Blockchain cũng gặp phải những vấn đề tương tự.

Night Crows Global có thể phải đối mặt với giảm giá đột ngột của \$CROW và các token tiện ích do bán tháo quy mô lớn. Ngoài ra, nếu việc phát hành \$CROW tốn nhiều thời gian hơn dự kiến, điều này có thể thu hút một lượng lớn người dùng tham gia chỉ với mục đích lợi nhuận.



Không chỉ giá token, mà cả hệ thống token phức tạp của cũng có thể làm cản trở cho sự thành công. Trong trường hợp của MIR4 Global và MIR M, MIR M có một hệ thống token phát triển hơn có thể bảo vệ giá trị token, nhưng số lượng người dùng cùng lúc của MIR4 Global cao gấp năm lần so với MIR M. Việc ra mắt MIR M vội vàng để duy trì sự thành công của MIR4 Global có thể là một yếu tố then chốt dẫn đến kết quả không như kỳ vọng.

Tuy nhiên, hệ thống token của MIR M cũng có thể mang lại các yếu tố mới của Web3, hiện vẫn còn khá lạ lẫm với hầu hết game thủ. Với hệ thống token phức tạp của Night Crows Global, quy mô người chơi và khả năng duy trì cộng đồng sẽ là điểm then chốt cho sự phát triển của dự án.

### **Kỳ vọng dành cho các hãng game toàn cầu**

Có nhiều lo ngại về Tokenomic của Night Crows Global do cách tiếp cận hoàn toàn mới, việc dự đoán kết quả thực tế là thách thức lớn.

Tuy nhiên, bất kể những lo ngại này, Night Crows Global vẫn có tiềm năng lớn để thành công. Tokenomics của MIR4 Global có thể được xem là không thành công trong việc duy trì giá trị ổn định của token, nhưng nó đã thu hút một lượng người dùng lớn lên đến 1,3 triệu.

Ngay cả vào thời điểm hiện tại, tựa game vẫn giữ kỷ lục với 240.000 người dùng trực tuyến trên nền tảng game. Tương tự như cách MIR4 Global đã thúc đẩy các công ty game truyền thống trong nước tham gia vào thị trường blockchain gaming, Night Crows Global được kỳ vọng sẽ thúc đẩy các công ty game toàn cầu, có khả năng vượt qua thành công mà MIR4 Global đã đạt được.

## 4 Yếu tố cho sự thành công của Blockchain Gaming

Tại sao các Game dựa trên các thương hiệu phổ biến (IPs) lại nhận được đánh giá không tích cực?

Trong thị trường Blockchain Gaming, ngoài những cái tên tiên phong như Axie Infinity, giới thiệu khái niệm P2E, và MIR4 với độ hoàn thiện ở một tầm cao mới so với các Game Blockchain, thật khó để tìm ra những cái tên nổi bật. Vậy tại sao các Game Blockchain dựa trên các IPs phổ biến đôi khi lại không đạt đến kỳ vọng?

Như đã đề cập trước đó, sự thành công của một dự án Blockchain Gaming không chỉ đến từ chất lượng game mà còn về việc thu hút và giữ chân các game thủ cũng như người dùng Web 3. Những game đề cao triết lý Web3 hơn chất lượng Game có thể không đáp ứng kỳ vọng của người chơi truyền thống. Ngược lại, các Game Blockchain sử dụng lại các IPs đã thành công sẽ gây nhiều trở ngại cho người chơi khi cố gắng tích hợp các tính năng blockchain.

Thông thường, các IPs Game sẽ gặt hái được thành công lớn khi chúng dễ dàng thu hút lượng fan trung thành của IPs đó. Một số ví dụ đáng chú ý như loạt game **Diablo của Blizzard** và loạt game **The Legend of Zelda của Nintendo**.

- Loạt game **Diablo** của Blizzard, được giới thiệu lần đầu vào năm 1996, gần đây đã tung ra phần thứ tư của mình, Diablo 4, với doanh số bán kỷ lục (666 triệu USD).
- Loạt game **The Legend of Zelda** của Nintendo, xuất hiện lần đầu vào năm 1986, gần đây đã tung ra bản thứ 20, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom với 10 triệu lượt bán trong ba ngày.

Để chuyển đổi cộng đồng fan truyền thống chuyển sang trải nghiệm các tựa Game Blockchain với các IPs có sẵn sẽ là một quá trình đầy thử thách. Với góc độ từ người chơi các Game IPs truyền thống, việc tham gia vào các mô hình Game Blockchain sẽ gặp những rào cản chính sau đây:

- Sự thiếu hụt nội dung mới,
- Rào cản kiến thức đầu vào cao
- Thiếu phần thưởng P2E có ý nghĩa, như lúc đầu khi Game P2E được giới thiệu.



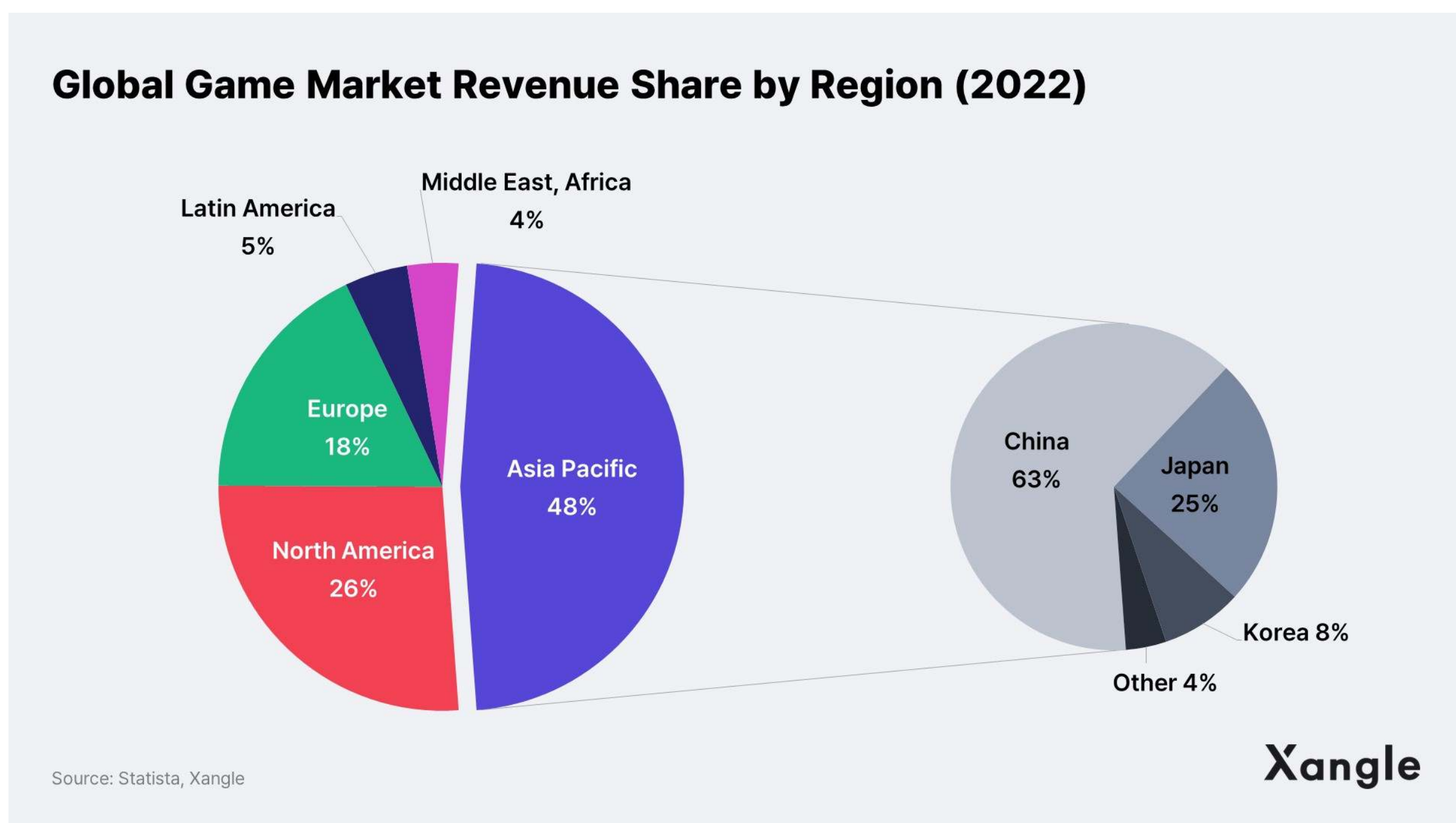
Do đó, không có nhiều động lực cho game thủ truyền thống tiếp tục chơi các game Blockchain. Ngược lại, những tựa game này chỉ thu hút sự quan tâm của người dùng Web3 và nhà đầu tư. Các tựa Game Blockchain chỉ cần đảm bảo chất lượng game vừa đủ và cơ chế game ổn định trước áp lực bán đầu tiên, khiến chúng nổi bật hơn đối với nhà đầu tư.

Để thu hút thêm người chơi Web2, các game này sẽ tận dụng các IP Game quen thuộc. Tuy nhiên, những thiết kế game cuối cùng thường chỉ thu hút người chơi Web3 và nhà đầu tư token vào hệ sinh thái Game. Đây là lý do tại sao những game Blockchain tái sử dụng lại các IPs mà không có kế hoạch cẩn thận thường thất bại.

**Hiện tại, các tựa game Blockchain không thu hút người chơi truyền thống. Vậy, làm thế nào chúng ta có thể thu hút người chơi Web2 vào thị trường này?**

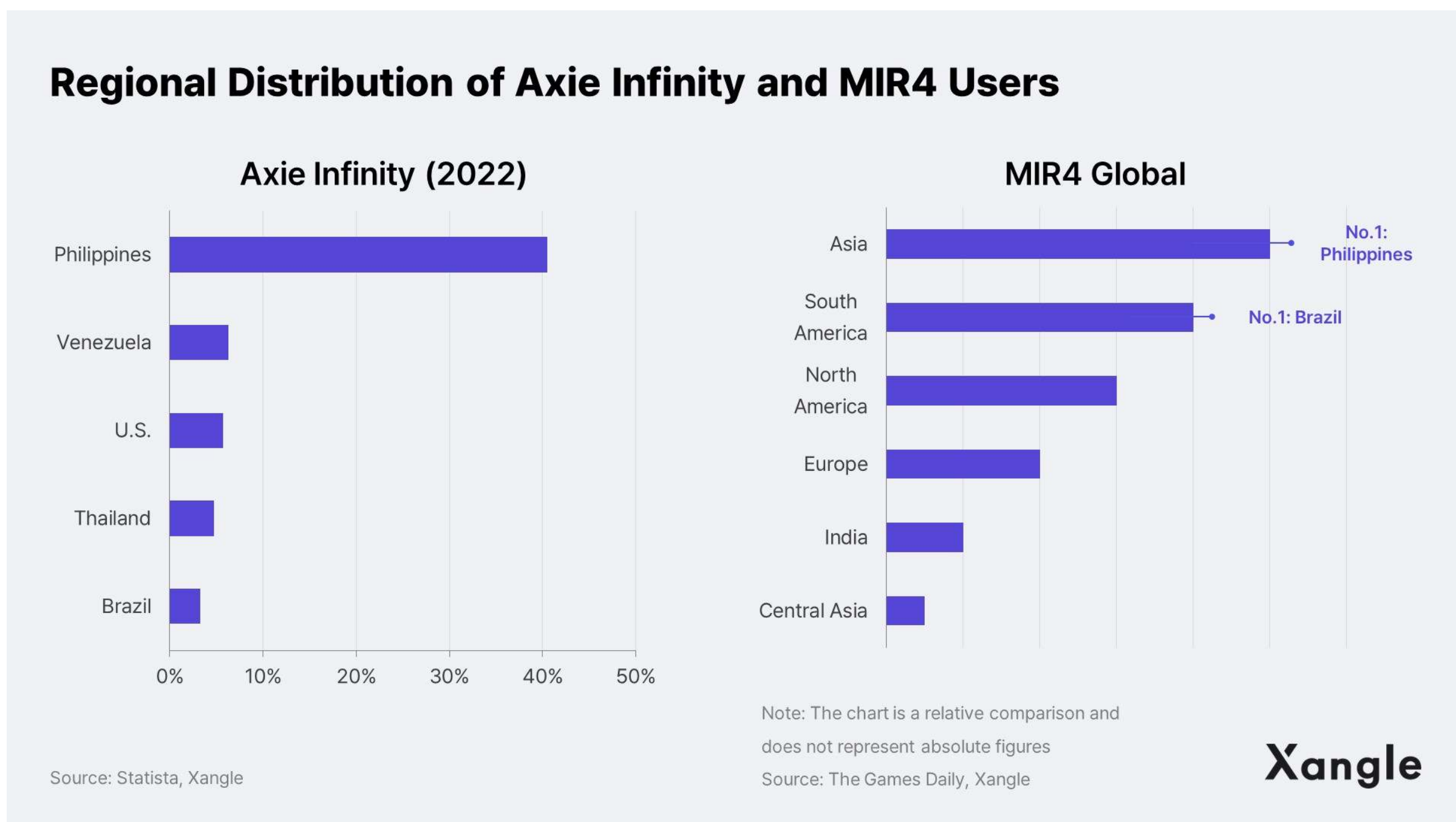
Xem xét bản đồ doanh thu trong thị trường Game toàn cầu, khu vực Châu Á-Thái Bình Dương chiếm thị phần lớn nhất (48%), tiếp theo là Bắc Mỹ (26%) và Châu Âu (18%). Đáng chú ý, khu vực Châu Á - Thái Bình Dương chủ yếu do 3 quốc gia thống trị: Trung Quốc (63%), Nhật Bản (25%) và Hàn Quốc (8%), tổng cộng chiếm hơn 95% thị phần khu vực này.

**Hình 15: Thị phần doanh thu của mảng Game theo khu vực**



Ngược lại, một Blockchain Gaming hàng đầu như Axie Infinity có tệp người chơi phân bố rộng rãi ở Philippines (41%), Venezuela (6%), Hoa Kỳ (6%), Thái Lan (5%) và Brazil (3%). Đa số người chơi đến từ khu vực Đông Nam Á và Nam Mỹ, với thị phần tương đối khiêm tốn lần lượt là 4% và 5%. Đối với MIR4 Global, tệp người dùng trải dài từ châu Á, Nam Mỹ, Bắc Mỹ, châu Âu, Ấn Độ và Trung Á. Philippines nổi bật là địa điểm ấn tượng tại châu Á, trong khi Brazil là quốc gia có số lượng người dùng lớn nhất ở Nam Mỹ.

**Hình 16: Các thị trường chính của Axie Infinity và MIR4**



Điều này cho thấy rằng các Game Blockchain không thu hút người chơi ở ba khu vực lớn: Đông Á (Trung Quốc, Nhật Bản, Hàn Quốc), Bắc Mỹ và Châu Âu. Đối với thị trường Trung Quốc, những yêu cầu về giấy phép là điều bắt buộc để phát hành game. Về phía Hàn Quốc, các số liệu đang cho thấy sự cấm đoán đối với các dịch vụ Game Blockchain. Nhật Bản đang tích cực theo đuổi thị trường Blockchain Gaming, theo sau là Hàn Quốc.

Ở các khu vực phương Tây, thu nhập bình quân đầu người đang cao khiến sức hấp dẫn từ các mô hình P2E trở nên kém hiệu quả. Hơn nữa, mô hình Console đơn người chơi đang được ưa chuộng ở khu vực này, khiến cho việc tích hợp Tokenomics và NFT trở nên khó khăn. Khác với các mô hình freemium (Free-to-Play, F2P) được ưa chuộng ở Châu Á, người chơi phương Tây đã phản đối nội dung dựa trên thanh toán (payment-driven content), dẫn đến sự phản đối mạnh mẽ với token và NFT. Khi Ubisoft thông báo kế hoạch NFT trong một video trên YouTube, nhà phát hành nhận được tỷ lệ phản đối lớn là 95%. Cuối cùng, Ubisoft đã phải gỡ bỏ video đó.



## Hãy Chuyển Sự Tập Trung Của Chúng Ta Về "Mod"

Để thu hút người chơi truyền thống, các dự án Blockchain Gaming cần tạo cảm giác quen thuộc đối với người chơi, đồng thời cung cấp một trải nghiệm độc đáo riêng của Blockchain. Những rào cản như thiết lập ví, thực hiện giao dịch và sử dụng cầu nối, tuy phức tạp nhưng quan trọng để tăng cường trải nghiệm người dùng. Ngành công nghiệp Blockchain rõ ràng nhận thức được những vấn đề này và đang tích cực nghiên cứu phương pháp để cải thiện UI/UX của các dịch vụ Blockchain.

### Vậy đâu là những đặc điểm quan trọng mà các dự án cần dùng để tăng nhận thức với người chơi hiện tại đồng thời cho thấy giá trị độc đáo mà chỉ Blockchain mới có thể cung cấp?

Khi Blockchain kết hợp với Gaming, nó mang lại cho người chơi nhiều hơn thay vì các token có thể giao dịch. Tiềm năng thực sự của Blockchain nằm ở việc mang lại cho người chơi sự tự do trong việc sáng tạo và sửa đổi **"Mod"** và có lợi nhuận từ việc đó. Ngay cả trong các Game truyền thống, mods là một hiện tượng phổ biến, nơi người chơi điều chỉnh các yếu tố khác nhau của game để tạo ra điều mới mẻ.

**Ví dụ:** "PlayerUnknown's Battlegrounds" (PUBG) ra đời từ modding ARMA 2, cụ thể là mod "DayZ" và mod "DayZ: Battle Royale" sau đó. Ngoài ra, League of Legends đã ra đời từ DOTA, một mod của Warcraft 3, và Counter-Strike bắt đầu như một mod của Half-Life. Các Mods như Battlegrounds, League of Legends và Counter-Strike đã phát triển thành những tựa Game độc lập và thành công.

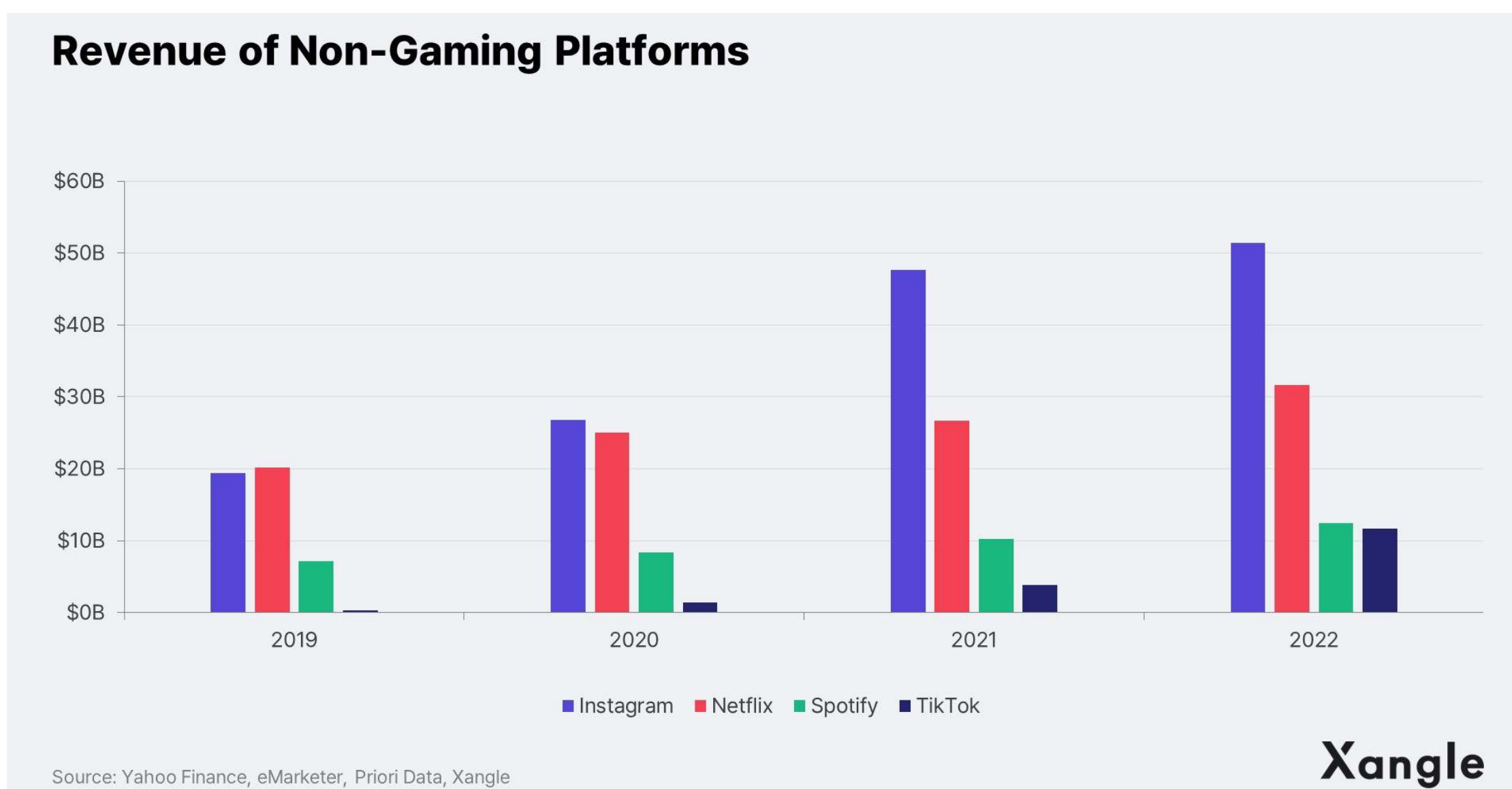
Hiện tại, hầu hết các công ty Game đã giới hạn hoặc cấm tạo mod. Trong thực tế, quyền của người chơi phát triển nội dung phụ thuộc hoàn toàn vào sự quyết định của các công ty này. Từ quan điểm của các công ty Game, Mod không kiểm soát có thể thay đổi tầm nhìn ban đầu của game, ảnh hưởng đến lợi nhuận từ Nội dung Có Thể Tải Xuống (DLC) và thậm chí đối mặt với rủi ro đối với tài sản vô hình của công ty (Game's code).

### Công ty Game: Chuyển hành trình đi tìm sự bền vững

Các công ty Game liên tục cập nhật nội dung của mình để thu hút và giữ chân người chơi. Tuy nhiên, dù có khả năng tài chính mạnh mẽ đến đâu, trò chơi của họ có độ hấp dẫn như thế nào, việc đảm bảo một lượng người chơi mới và giữ chân họ thông qua các bản cập nhật không phải là nhiệm vụ dễ dàng trong bối cảnh lên ngôi các nội dung số như Youtube, Instagram, Tiktok, Netflix...

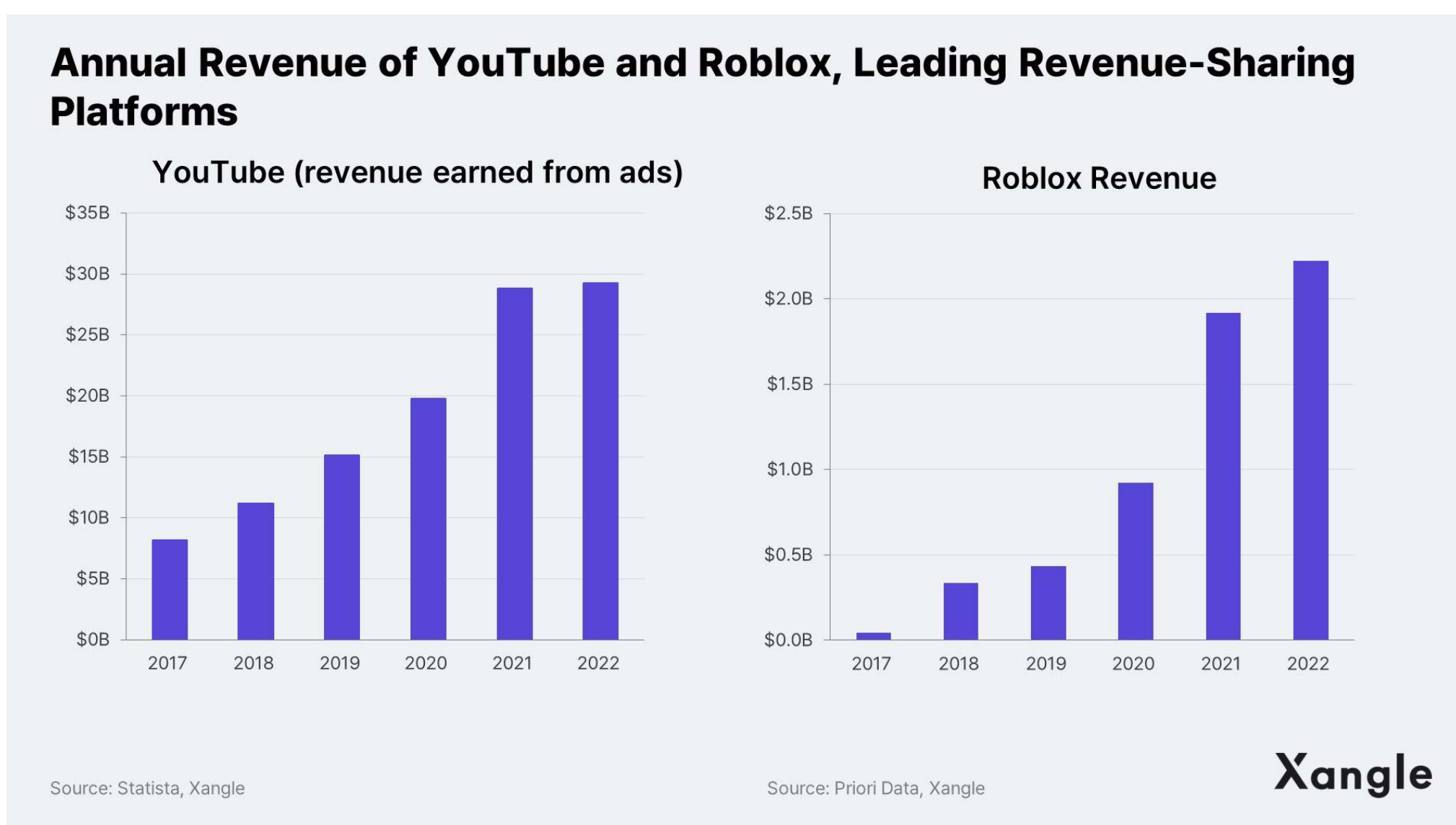
Những nền tảng này tạo ra nội dung một cách không ngừng, trong khi thời gian giải trí của chúng ta thì hạn chế. Các công ty Game gặp khó khăn khi cạnh tranh với khối lượng và tốc độ nội dung do người dùng tạo ra trên những nền tảng này, điều này tương ứng với sự chuyển đổi của ngành công nghiệp Game toàn cầu sang một giai đoạn khó khăn hơn.

**Hình 17: Doanh thu của các nền tảng mạng xã hội**



Các mod Game đề xuất một giải pháp giúp gia tăng sự hấp dẫn thông qua việc cho phép người chơi cùng phát triển những nội dung trong Game. Điều này dẫn đến việc cập nhật nhanh chóng và toàn diện hơn, mở rộng phạm vi của game và kéo dài tuổi thọ của Game bằng cách giảm tốc độ mà người chơi tiêu thụ nội dung có sẵn. Cuối cùng, cách tiếp cận này giảm nhẹ gánh nặng về tính bền vững đối với các công ty Game. Các modder thường có sự hiểu biết tốt hơn về sở thích và yêu cầu của người chơi hơn các công ty Game. Từ đó, cải thiện chất lượng Game tập trung vào người dùng và các mô hình chia sẻ doanh thu liên quan. Điều này được chứng minh trên các nền tảng như YouTube và Roblox.

**Hình 18: Doanh thu hằng năm của Youtube và Roblox**



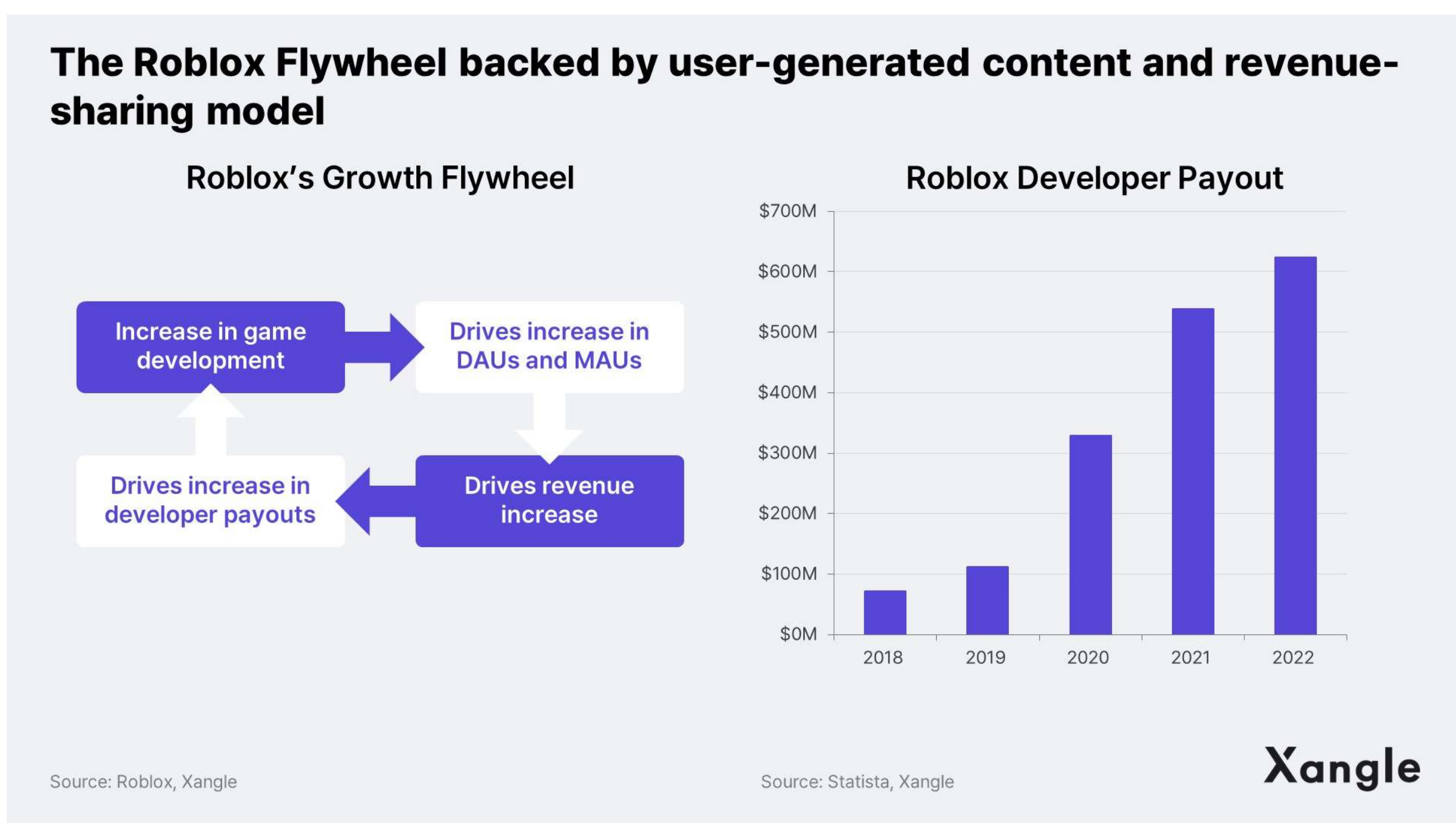


## Modder: Kiếm lợi nhuận!

Trong các tựa Game truyền thống, người chơi thường dành thời gian và công sức của họ để tạo ra các mod vì tình yêu đối với trò chơi và chia sẻ chúng miễn phí. Mặc dù một số mod sau này đã trở thành các game độc lập, có lợi nhuận, nhưng hầu hết vẫn được truy cập miễn phí. Vì modders thiếu **cơ chế thưởng** phù hợp, họ đôi khi bỏ dở phát triển giữa chừng do thiếu động lực. Trong Blockchain Game, chúng ta có cơ hội trả thưởng cho modder một cách hiệu quả thông qua token, tùy thuộc vào mức độ đóng góp của họ vào mod.

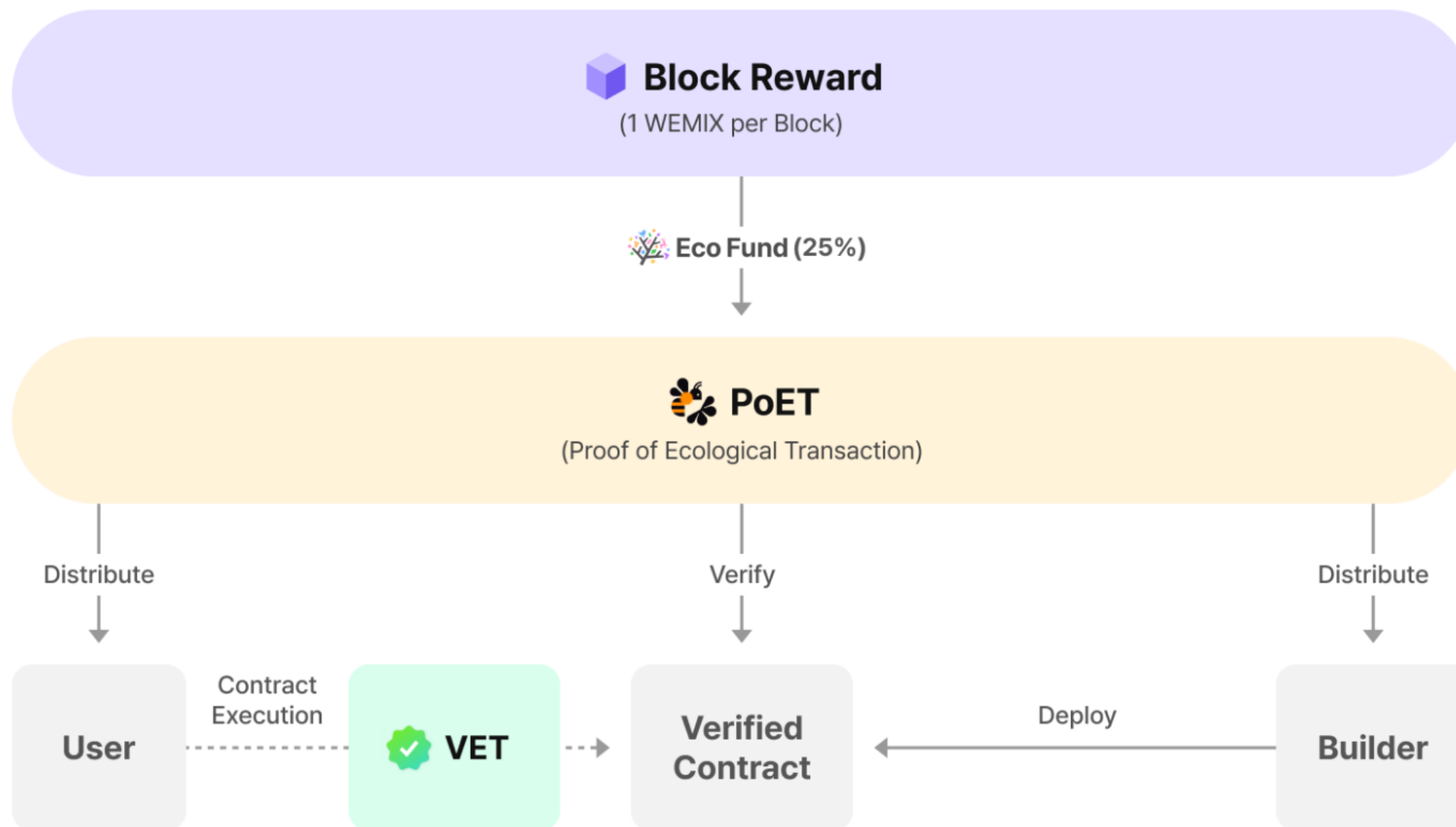
Cách tiếp cận này đảm bảo rằng những modder sẽ nhận được sự công nhận công bằng thông qua sự đóng góp của họ trong cộng đồng Game. Khi số lượng modder tăng, một loạt các nội dung đa dạng trở nên có sẵn, dẫn đến tệp người dùng tăng trưởng. Điều này dẫn đến tăng doanh thu và mang lại phần thưởng ngày càng lớn cho các nhà sáng tạo.

Hình 19: Mô hình tăng trưởng Flywheel của Roblox



Ý tưởng này gần giống với hệ thống Proof of Ecological Transaction (PoET) do dự án WEMIX giới thiệu. Cơ chế PoET sẽ khuyến khích người dùng và nhà cung cấp dịch vụ trong hệ sinh thái WEMIX bằng token \$WEMIX vì những đóng góp của họ cho sự phát triển của hệ sinh thái. Những contributor cho hệ sinh thái sẽ nhận được số lượng token cao như là phần thưởng. Mặc dù cơ chế PoET không giới hạn ở các mod trò chơi mà còn mở rộng cho các nhà phát triển tạo dApp trong hệ sinh thái WEMIX, nhưng nó vẫn có một số điểm tương đồng với các cơ chế mod trong game.

Hình 19: Mô hình tăng trưởng Flywheel của Roblox



### Hãy tập trung tạo ra niềm vui cho người chơi

Khi Blockchain xuất hiện, nó mang lại một nguồn cung nội dung chất lượng cao đồng thời nâng cao **trải nghiệm chơi game**. Người chơi có thể tham gia vào các tựa Game mới lạ được điều chỉnh từ các tựa Game gốc phù hợp với sở thích của họ. Trong khi các công ty Game tập trung vào lợi nhuận và tạo ra các tựa Game cho đám đông, các modder - người không bị áp lực bởi chi phí phát triển và lợi nhuận, có thể cung cấp các bản chỉnh sửa tùy thuộc vào các nhóm đối tượng khán giả cụ thể. Hơn nữa, các bản mod, có thể dễ dàng thích ứng với phản hồi từ người chơi trong cộng đồng. Sự xuất hiện của Blockchain đưa niềm vui từ việc chơi game lên một tầm cao mới và thu hút người chơi một cách tự nhiên.

### Tiềm năng của Mod trong Blockchain Gaming

Với công nghệ Blockchain, người chơi có cơ hội tạo ra và kiếm lợi nhuận từ những sáng tạo thông qua các mod. Từ đó, tạo ra một mối quan hệ cùng có lợi cho các bên: công ty Game, người tạo mod và người chơi. Tuy nhiên, sẽ nảy sinh các câu hỏi như:

- Modding không phải là đặc điểm độc đáo của Game Blockchain. Điều gì làm cho Blockchain Gaming khác biệt?
- Các công ty Game Web2 sẽ rời khỏi “tư duy đóng” hiện tại và cho phép modding không? Như đã đề cập trước đó, modding không kiểm soát đi kèm với nhiều tác động phụ.



Câu trả lời cho câu hỏi thứ nhất nằm ở các đặc điểm độc đáo của Blockchain Gaming, chủ yếu là **khả năng tương tác** và **tính minh bạch**. Trong các Game truyền thống, các mod thường hoạt động với hệ thống câu chuyện, quy tắc và nền kinh tế riêng biệt khiến cho chúng trở thành trở nên riêng lẻ trong tâm trí của người chơi. Do đó, việc chuyển sang một bản mod mới sẽ khiến chi phí chuyển đổi tăng đáng kể. Tuy nhiên, khi các mod được xây dựng trên cùng một Blockchain, các tài sản trong game và hệ thống kinh tế có thể được giữ lại từ đó người chơi không còn phải lo lắng về những chi phí. Họ có thể đầu tư thời gian, công sức và nguồn lực để tận hưởng trải nghiệm chơi game sâu sắc hơn.

Tuy nhiên, điều này có thể dẫn đến vấn đề quan trọng: nó có thể làm đảo lộn sự cân bằng giữa người chơi mới và người chơi đến sau. Hầu hết các game truyền thống đều đạt được sự bình đẳng giữa tất cả người chơi bằng cách tách riêng các máy chủ hoặc giới thiệu một phương pháp theo mùa, đảm bảo mọi người cạnh tranh với một sân chơi bằng phẳng. Điều này mang lại động lực cho người chơi muộn để tận hưởng trò chơi, giảm khả năng rời đi, và đồng thời kéo dài tuổi thọ của Game bằng cách thu hút người chơi mới.

Tuy nhiên, nếu nhân vật và tài sản trong Game có thể được sử dụng không giới hạn qua tất cả các mod, khoảng cách giữa người chơi mới và người chơi cũ sẽ khó khoả lấp. Tất nhiên, quyết định về việc xây dựng một cộng đồng người chơi lớn để cải thiện tính bền vững của Game hay tối đa hóa lợi nhuận bằng cách ưu tiên lượng người chơi chính, mặc dù có thể làm mất thêm sự mất cân bằng, sẽ phụ thuộc vào sự đánh giá của từng công ty Game hoặc người tạo mod. Tuy nhiên, các biện pháp tiềm năng để ngăn chặn tình trạng chỉ có vài người chơi liên tục thống trị, từ đó tránh trạng thái mất cân bằng, là điều quan trọng.

Một ưu điểm khác của Game Blockchain là **chia sẻ lợi nhuận minh bạch**. Trong các nền tảng hiện tại áp dụng mô hình chia sẻ lợi nhuận, như YouTube hoặc Roblox, thường khó xác định các tiêu chí phân phối lợi nhuận, và thông tin về việc lợi nhuận thực sự được thanh toán theo các tiêu chí này thường không rõ ràng. Tuy nhiên, áp dụng Blockchain, lợi nhuận được phân phối tự động dựa trên các smart contract một cách minh bạch. Điều này tăng cường niềm tin của người chơi vào các công ty Game, góp phần vào sự sống động của hệ sinh thái Game.

Đối với câu hỏi thứ hai. Điều này hoàn toàn tự nhiên khi chúng ta không nên mong đợi các công ty Game mở mã nguồn và quyền phát triển Game ngay từ đầu. Việc cho phép modding rộng lớn có thể dẫn đến vấn đề như thay đổi mục đích ban đầu hoặc vi phạm tài sản vô hình. Tuy nhiên, một số công ty game đang khám phá con đường này và thực hiện các thử nghiệm song song, Nexon là một ví dụ đáng chú ý.

MOD N, một thành phần của hệ sinh thái MapleStory Universe, đóng vai trò như một nền tảng phát triển Blockchain Game sử dụng NFT của Nexon và NFT từ các Game bên ngoài. Nexon dự định đánh giá đóng góp vào hệ sinh thái dựa trên sự phổ biến của các Game được tạo ra với MOD N và cung cấp phần thưởng tương ứng. MapleStory Universe của Nexon đứng làm nơi thử nghiệm để xác minh tác động và tiềm năng của việc tích hợp Blockchain theo cách này.

## 5 Lời kết

Bài viết này đã đặt ra những câu hỏi cơ bản về Blockchain Gaming và cung cấp cái nhìn để giúp định hình hướng đi của thị trường này trong tương lai. Góc nhìn được chia sẻ ở đây là của một cá nhân và không đưa ra những giải pháp cụ thể. Tuy nhiên, chúng tôi hy vọng rằng nó sẽ mang lại giá trị cho những người quan tâm đến việc hiểu rõ hơn về hướng đi của thị trường Blockchain Gaming.

Sự mong đợi đang tăng lên về vai trò quan trọng của Game trong việc thúc đẩy việc Blockchain mass adoption. Sự hứng thú này được khuếch đại, đặc biệt là khi các công ty Game toàn cầu lớn công bố sự tham gia của họ vào lĩnh vực này. Tuy nhiên, quan trọng là phải nhận thức rằng thị trường Blockchain Game vẫn đang ở giai đoạn đầu. Chúng tôi khuyến nghị mọi người hãy chậm lại và nhìn nhận tiềm năng phát triển của mảng với góc nhìn trung và dài hạn hơn.

Trong tương lai, chúng tôi đặt mục tiêu vào "Night Crows Global" của WEMADE như là một điểm quan tâm ngắn hạn. Với thành công đã được chứng minh tại thị trường nội địa, chúng tôi tin rằng có tiềm năng để các dự án này được công nhận toàn cầu, tương tự như thành công của "MIR4". Chúng tôi dự đoán rằng sự thành công của "Night Crows Global" sẽ truyền cảm hứng cho nhiều công ty Game khác tham gia thị trường Blockchain và nâng cao nhận thức của người chơi về thị trường này.

Ngoài ra, chúng tôi nhấn mạnh sự quan trọng của việc tích hợp công nghệ Blockchain vào Game một cách lý trí và cẩn thận. Dựa hoàn toàn vào IPs hiện tại mà không có gameplay cẩn thận và một mô hình được nhiều công ty game lớn áp dụng có thể là một con đường khó khăn đến thành công. Thay vào đó, Game nên mang đến một trải nghiệm chơi quen thuộc cho người chơi hiện tại đồng thời cung cấp một trải nghiệm độc đáo với công nghệ Blockchain. Chúng tôi mạnh mẽ tin rằng tiềm năng quan trọng nhất của Blockchain là trao quyền cho người chơi sáng tạo và kiếm lợi nhuận từ nội dung đó.



## Thông tin công khai:

Báo cáo này được viết bởi đội ngũ Xangle và được biên dịch và phát hành bởi đội ngũ Coin98 Insights nhằm mục đích cung cấp thông tin cho độc giả. Các thông tin trong báo cáo không mang tính chất mời chào mua hay bán bất kỳ đồng coin hay chiến lược giao dịch nào. Thông tin trình bày trong bản báo cáo dựa trên các nguồn được cho là đáng tin cậy vào thời điểm công bố. Đội ngũ Coin98 Insights và Xangle không chịu trách nhiệm về độ chính xác hay đầy đủ của những thông tin này. Những quan điểm, dự báo và những ước tính trong báo cáo này chỉ thể hiện ý kiến của tác giả tại thời điểm phát hành và không thể hiện cho bất cứ tổ chức đại diện nào.

## Về Coin98 Insights

Coin98 Insights là kênh truyền thông chính thức của Coin98 Super App - siêu ứng dụng lưu trữ tiền mã hóa. Thành lập từ 2017 với mục tiêu chia sẻ kiến thức đầu tư Crypto tới độc giả Việt Nam. Báo cáo của Coin98 Insights hướng đến các phân tích khách quan, độc lập. Chúng tôi tập trung vào những hệ sinh thái mới trong thị trường DeFi cũng như những số liệu hữu ích về Crypto ở Việt Nam.

## Về Xangle

Xangle xây dựng những giải pháp cũng như cung cấp dữ liệu, thông tin và những nghiên cứu giúp thúc đẩy sự phát triển toàn diện của Web3.

## Xem thêm



Đọc thêm [tại đây](#)



Đọc thêm [tại đây](#)