

免责声明：本文旨在传递更多市场信息，不构成任何投资建议。文章仅代表作者观点，不代表火星财经官方立场。

小编：记得关注哦

投资区块链，猛戳：火星财经App下载

来源：DappReview

导读：

“妈妈我想玩链游。”“玩，玩大制作的，四个够不？”如果你还认为区块链游戏还都是网页游戏那就OUT了，随着区块链游戏的制作越来越精良，开发团队越来越正规化，很多的区块链游戏都推出端游和手游版本，开始与传统游戏同台竞技。本文的主角们是已经登录了最大的游戏平台Steam的四款区块链游戏，让我们来看看他们有哪些槽点和优点吧。

“真正的星际旅行！”——Crypto Space Commander

CRYPTO SPACE COMMANDER(CSC)——根据官方描述，CSC是一款宇宙沙盒游戏，游戏有四大快乐源泉：星际旅行、采集资源、创作物品、与玩家战斗。但DR小伙伴在游戏中却快乐不起来，原因有二。

1.因为我太穷了。

GFC是CSC中的虚拟货币，1美元=100GFC，游戏中大部分物品售价都在1000GFC以上。官方万圣节时推出的宝箱每个2013~5013GFC，价格20~50美元不等，这已经是Steam打折大作的预算了，但投入到这个游戏中只能是入门，但币圈的土豪们还是把货都扫光了。

没钱买战舰，我觉得开着游戏开始送的小探测器开始探索宇宙也没毛病。开了一会儿后我就释怀了，其实在游戏里开探测器还是开战舰都不重要，反正在茫茫宇宙中，想找到个玩家打一架是绝无可能的，何必浪费钱买战舰呢。

2. 这个星际旅行太真实了。

我在一个星系遨游了十多分钟，感觉有些无聊，决定去别的星系看看。在星系地图中随便选了个离我15光年远的星系，显示要花费1天6小时。

我天真地以为这是游戏内的时间系统，一天应该没多久，毕竟很多星系都相隔10光年以上。于是我踏上了这场星际旅行。

然后我就懵逼了。这真的要在游戏里飞一天！而且根本停不下来，只能盯着屏幕看飞船以超光速飞行。

刚玩十分钟，就要等一天以后才能玩。相比之下，腾讯的防沉迷系统简直弱爆了。

仔细一想，这的确很真实：

毕竟真正的星际冒险就是99.

9%的休眠舱+0.1%的冒险。玩家也可以修改船只以减少旅行时间，充钱吧。

CSC另一个大槽点是：一个开飞船的游戏竟然是鼠标点击导航，点到哪里飞哪里。如果你在战斗中想逃，大概只能拼手速了。

CSC是LucidSight继MLB Champion的第二款区块链游戏，详见《两百万美元“NFT”消失的惨案》，CSC依然延续了MLB Champion比较中心化的设计，充值都是用美元结算，需要去官网绑定以太坊地址。我玩了一个小时，官方大部分的游戏内容我都没见到。也许是我所在的星系太冷清，但要到达其他星系，我的小探测器还要默默地飞十几个小时。想体验孤独的朋友们可以尝试一下这款游戏。

“飞船就是飞出赛道的船” ——Light Trail Rush

Light Trail Rush (LTR) 也是一款还在内测的飞船游戏，但与CSC不同，LTR是一款进来就能玩的“跑跑卡丁船”。每艘船都有自己独特的能力值和特性。

LTR还是有点东西，毕竟这是我第一个见到的有着详细教学的区块链游戏

！游戏的三个教学关卡都有明确的目标和教学反馈，让新手能很快掌握游戏基本技巧。而且LTR作为一款区块链游戏竟然对手柄有着良好的支持。

LTR最厉害的是它已经学会了卖皮肤大法，游戏内可以为自己的飞船涂色，全白立即变骚粉。

官网上可以购买更多好看的皮肤，有理由怀疑这是跑跑卡丁船团队的一次区块链游戏试水。

从品相上来看，LTR是很不错的，但这绝不是一款肤浅的游戏，它还有助于减肥。因为LTR采用立体赛道，游玩时画面上上下下抖动十分剧烈，分分钟能让你吐出来，坚持一个礼拜瘦5斤绝不是问题。而且只要你开得够快，前面的赛道就刷新不出来，刷新不出来飞船也就掉下去了。这是来自游戏官方的警告：不要超速！互联网不是法外之地。

仔细阅读交通法规后我喊来了小伙伴围观，但由于开放的赛道两旁完全没有护栏，导致我的飞船经常出轨。可飞船为什么飞不起来？还是说因为飞出赛道所以才叫“飞船”？

旁边的小伙伴认为我驾驶技术太菜，抢过去操作了一下，开的多好我没看出来，但是他飞出赛道的姿势的确比我好看点。

总的来说LTR是做的不错的区块链游戏了，竞速玩法、自定义化、NFT交易等该有的功能都有，游戏还登陆了Steam并且支持手柄操作，尽可能的降低门槛试图拥抱普通玩家。但比赛体验实在不敢恭维，不说了，我该去擦屏幕上今天的午饭了。

“一份购买，双倍快乐” ——Project Genesis

Project Genesis是一款FPS游戏，宣传片看起来还有一点“大作”的影子。大作的测试机会当然很珍贵，DR小伙伴费劲九牛二虎之力，终于得到了一个在某周五凌晨两点的测试名额。

游戏有飞船和机器人两种FPS模式，一份购买双倍快乐。

作为守望先锋常年的大锤、天使玩家对FPS游戏要求自然不高，Project Genesis机器人模式的FPS手感流畅，无明显bug已经让我很满意了。美中不足的是该模式下有很多自动门，和我们日常生活中的自动门一样，只有玩家靠近时才会打开。开门后两个玩家脸贴脸，不管敌我就是一阵扫射，误伤友军的概率太高。

Project Genesis的飞船FPS模式看起来更受欢迎些，玩家有8种飞船可供选择，游戏开始后，满屏的飞船在激烈战斗，爽就对了。Project Genesis在操作感上也比用鼠标操作的CSC要好很多，不但有“前后左右”四个方向，更能上升下降，这才是宇宙飞船该有的样子。

虽然飞行方式上很像宇宙飞船，但射出的子弹却是玩具飞船的，所有飞船的子弹都是统一的白色光球，而且速度较慢，与其说是看谁射得准不如说是看谁接的准。

虽然PG已经有流畅的测试版了，但主菜单十分谦虚地显示项目进度36%，比太多BUG一堆就急着出来圈钱让玩家帮忙测试的项目强多了

。游戏一直在分批次地让不同用户进入测试，并且耐心地收集反馈，安排测试期间，我的各种疑问和寻求帮助都得到了十分迅速的回复，可以看出游戏的运营团队很专业很负责。

“凭感觉射击” ——Dissolution

如果说PG是一个游戏双份快乐，那么Dissolution就是链游中最有深度的FPS游戏。Dissolution是Enjin宇宙中的一员，有着自己的Founder Token。游戏的内容相当多，数十件形态各异的装备，每一件都有自己的独特属性，比如这款红枪有着高射速和自动护盾。

Dissolution包含了Zombies，Assault，Raid，Deathmatch，Team Deathmatch等五种游戏模式

。Zombies模式中玩家需要对抗一波又一波的僵尸，一下子让我回忆起在网吧跟朋友玩穿越火线生化模式的基情岁月。Raid模式中，双方要占领据点，战斗十分激烈。

Dissolution的制作人是一名加拿大华裔开发者，从跟他的聊天中我能感受到他对游戏单纯的热爱，Dissolution也在他的努力下不断地更新。但Dissolution始终没有对画面进行优化，

游戏画面很暗，多玩几盘感觉眼睛要瞎。尤其

在打僵尸模式下，感觉是在打恐怖游戏，我经常会发出“我是谁？我在哪？我怎么死了？”的三连。

游戏画面暗也就算了，枪支在不开瞄准的情况下竟然没有准星，玩家射击只能跟着感觉走。如果你迟迟找不到感觉，也没有人会帮你的，游戏没有新手引导，需要交互的地方也没有任何指引，显得过于真实。

结语

：最近的市场环境很凉，太多的公链故事讲不下去了，高质量高TPS有什么用？这

么多公链谁能称
霸？什么样的公链既有意义又赚
钱？但我知道——
游戏越多越好

，质量越高越好，好玩的游
戏就是既有意义又能赚钱。

本文介绍的四个链游虽不比3A大作，但在游戏性上是比普通链游高了一个档次的，而且它们都还处于测试阶段，后期还有很大的提升空间。明年我们会看到一大批经历市场筛选，坚强存活的高质量区块链游戏。