为什么说热门游戏将基于模块化应用链进行开发

作者：Jack O’Holleran，Coindesk；编译：陶朱，本站

AAA 游戏领域非常庞大（“AAA” 指由最大的开发商制作的最大游戏）。具体来说，它比电影和音乐行业的总和还要大——几乎大 300%。故事更精彩、更强大，整体体验更令人满意、更丰富。

一个很好的例子是《侠盗猎车手》（GTA）6 预告片，自 12 月以来，观看次数已超过 1.84 亿次。像 GTA 这样的大型游戏已经牢固地确立了自己作为游戏现象和娱乐行业文化和经济强国的地位。

以 Bethesda Game Studios 为例。从《辐射 4》到《Starfield》，每款游戏背后的开发者数量都增加了 266%。从预算巨大的 AAA 主机游戏到大规模的手机病毒式传播，电子竞技行业也在同步增长，YouTube 和 Twitch 上的主播引领了内容消费的革命。电子竞技观众已增至 6.4 亿以上，自 2019 年以来增长了 140% 以上。游戏的娱乐多样性涵盖了所有媒介。

## Web3 如何改变游戏规则

将 Web3 技术应用到堆栈中将改变 AAA 经济模式，向全球游戏玩家和爱好者开放市场，他们观看游戏多于玩游戏，并希望参与经济活动。游戏公司不仅可以在自己的围墙花园中获利，还可以在全球每个 NFT 市场中获利。除了向更广阔的市场开放外，购买范围也将大幅增加。土地、资产、汽车、皮肤、装备等将向全球买家、粉丝和爱好者开放。

这一切听起来都很棒，但到目前为止，由于技术复杂性、用户体验摩擦和扩展问题，它还没有产生影响。这些都是大规模采用的重大障碍。解决这个用户体验和可扩展性难题的答案是实现一种隐形的区块链体验——它看起来就是这样。

得益于钱包、法定货币坡道、无摩擦合规工具和易于使用的市场等以用户体验为中心的产品的最新创新，用户体验障碍已经得到解决。然而，要扩展以服务于一条区块链上的数亿份智能合约和日常交易，仍是一个难题。多亏了模块化应用链的帮助，这一全球扩展挑战终于得到解决。

需要明确的是，这种类型的游戏显然不会在 ETH 主网上构建，而且坦率地说，对于目前的任何一条单片链来说，这都太多了。如果想要真正的链上游戏体验，大型全球游戏中同时发生的事件太多，以至于单片链或 rollup 的传统技术无法处理。这主要是由于“耗Gas”应用程序或“吵闹的邻居”造成的拥堵。唯一真正的解决方案是水平可扩展的区块链，加上模块化和终端用户的无 gas 体验。

## 模块化应用链解决嘈杂问题

“吵闹的邻居”问题是区块链网络中的一个重大障碍，一个资源匮乏的应用程序可以垄断网络资源，从而给所有用户带来性能问题和安全风险。这个问题就像公寓楼里吵闹的房客扰乱了整个建筑群。在区块链中，单个应用程序消耗过多的资源会造成瓶颈，减慢交易速度，并增加共享网络的每个人的延迟。当流行的游戏或病毒式 AI 应用程序推高区块空间价格并造成网络速度减慢时，这种情况尤其成问题。

模块化应用链通过水平可扩展性和模块化解决了这些可扩展性挑战。它们提供了一种解决方案，通过在更大的生态系统中作为独立的区块链网络运行，增强了去中心化应用程序的性能和安全性。每个应用链都像隔音公寓一样运作，确保一条链上的破坏性应用程序不会影响其他链。

每个模块化应用链都有自己专用的计算能力、存储和带宽，防止任何单个应用程序占用资源并保持整个网络的平衡。尽管这些应用链是独立的，但它们从整个节点网络继承了安全属性，提供了类似于高安全性建筑的强大保护，每个公寓都受益于整体安全措施。

模块化应用链还支持无缝链通信，允许应用程序以零费用安全地交互、桥接和共享数据。这确保了用户在享受隐私的同时，仍然可以在需要时协作和共享信息。

Web3 行业现在配备了支持下一代 AAA 游戏的技术，旨在实现“隐形 web3 体验”，玩家只需在全球市场中玩游戏，而无需担心底层技术。这创造了一个双赢的局面，为游戏创造了更多收入，并为玩家提供了具有增强透明度、去信任度和真正资产所有权的卓越体验。

基础设施已经准备就绪——下一步就是大型游戏的到来。