

BTCC “**新手專享**”

註冊並入金 BTCC，領取最高價值**17,500USDT**獎勵。
推薦好友還有更多返佣獎勵。

立即註冊/查看詳情

TapSwap (TAPS) 和倉鼠快打 (HMSTR) 的未來前景如何？

原文：

<https://www.btcc.com/zh-TW/academy/crypto-basics/what-is-the-future-for-tapswap-taps-and-hamster-kombat-hmstr-comprehensive-guide>

Tap-to-earn網路已成為今年區塊鏈行業最具活力的市場區隔，以前所未有的速度一躍而起。這些平臺不僅獲得了數百萬使用者，而且還催生了包括Notcoin在內的科技巨頭，其市場估值飆升至16億美元以上。

引領潮流的是 Hamster Kombat 和 TapSwap，這兩家行業巨頭的總使用者群超過 2.95 億。Hamster Kombat 擁有超過 2.3 億使用者，而 TapSwap 擁有 6500 萬使用者。這些平臺打破了社交媒體的記錄，倉鼠快打成為增長最快的 YouTube 頻道，在不到兩個月的時間里積累了驚人的 3600 萬訂閱者。



內容目錄

- [Tap-to-Earn 代幣解釋](#)
- [Move-to-Earn 和 Play-to-Earn 策略解釋](#)
- [倉鼠快打和TapSwap: 潛在影響和後果](#)



[下載Android版](#)

[下載iOS版](#)

[台灣用戶專享優惠活動（10,055 USDT 交易大禮包）<<<<](#)

Tap-to-Earn 代幣解釋

Tap-to-earn 代幣正在徹底改變個人賺取**加密貨幣**的方式，提供了一種簡單而引人入勝的方式來積累數字資產。這一創新概念使 Telegram 使用者只需啟動小應用程式並點擊按鈕即可開始賺取代幣。這個過程讓人想起 Pi Network，用戶通過與應用程式互動來挖掘代幣，但 tap-to-earn 代幣更進一步。

Tap-to-Earn 代幣的賺錢潛力並不止於點擊按鈕。使用者還可以通過完成各種任務來賺取代幣，例如關注網路的社交媒體頁面、評論內容和回答問題。這種以參與為導向的賺錢模式解釋了為什麼像倉鼠快打和 TapSwap 這樣的平臺在社交媒體上獲得了如此多的追隨者。

一旦用戶積累了足夠數量的代幣，他們就可以參加空投或股票對代幣活動，在那裡他們可以將他們的收入兌換成法定貨幣。其中許多公司正在利用由 Telegram 背後的團隊創建的 TON 區塊鏈來促進這些交易。這種集成為代幣交換和轉換提供了一個安全可靠的平臺。

隨著這些點擊賺錢的代幣進入市場，它們加入了數千種其他加密貨幣的行列，對內部和外部因素做出反應。影響這些代幣價值的一個重要外部因素是美聯儲。當美聯儲發出降息信號時，往往會為加密貨幣價格上漲創造有利環境。

例如，考慮 Notcoin 的情況。在其代幣推出后不久，Notcoin 的價格飆升至 0.029 美元的歷史新高。然而，隨著**比特幣**的價格跌破 54,000 美元，Notcoin 的價值暴跌至 0.0091 美元。然而，隨著比特幣的反彈，Notcoin 也緊隨其後，展示了各種加密貨幣之間的相互關聯性以及外部經濟因素的影響。

Move-to-Earn 和 Play-to-Earn 的區別

邊玩邊賺的革命在 2021 年達到頂峰，見證了 Axie Infinity、Decentraland、[sandbox](#) 和 Gala Games 等

平臺的興起。這些平臺利用了遊戲和區塊鏈技術的交叉點，允許用戶通過參與遊戲並獲勝來賺取代幣或獎勵。邊玩邊賺的出現也導致了專門為該行業量身定製的專用區塊鏈（如Immutable X）的發展。這些代幣經歷了顯著增長，市值達到數十億美元。

然而，隨著時間的流逝，對邊玩邊賺模式的需求開始減弱。這些代幣的市值暴跌，Axie Infinity 的市值從 2021 年的超過 90 億美元下降到今天的 8.8 億美元。與這些平臺互動的用戶數量也有所減少，表明消費者的偏好和興趣發生了變化。

同樣，利用健身和保健市場的“移動賺錢”趨勢也獲得了巨大的人氣。像 Sweatcoin 和 StepN 這樣的應用程式吸引了數百萬用戶，通過向他們提供代幣來進行步行、跑步和其他形式的鍛煉等簡單活動。例如，Sweatcoin 成為行業領先的健身應用程式，擁有超過 5000 萬使用者。

然而，就像邊玩邊賺一樣，圍繞移動賺錢的炒作也已經消退。與這些平臺相關的代幣的市值經歷了大幅下降。例如，StepN 的 GMT 市值已從超過 20 億美元降至 3.32 億美元，而 Sweat Economy 現在的估值為 5800 萬美元。

這些人氣和市值的波動為這些創新賺錢模式的可持續性和壽命提供了寶貴的見解。雖然它們有可能顛覆傳統行業並提供新的賺錢途徑，但它們在保持用戶參與度和隨著時間的推移保持其價值方面也面臨挑戰。加密領域見證了幾波創新浪潮，其中，“點擊賺錢”模式是一個值得注意的趨勢。然而，這並不是這個快速發展的行業的第一次重大顛覆。2021年，邊玩邊賺現象風靡全球，通過向玩家獎勵數位代幣來獎勵他們的成就，從而徹底改變了遊戲行業。Axie Infinity、Decentraland、Sandbox 和 Gala Games 等頂級品牌成為行業領導者，他們的代幣價值飆升，市值達到數十億美元。

然而，邊玩邊賺的吸引力最終減弱，市場經歷了重大調整。Axie Infinity 曾經估值超過 90 億美元，現在的市值僅為 8.8 億美元，這清楚地提醒了這一領域的波動性。同樣，Decentraland 和 Sandbox 的市值也經歷了大幅下跌，反映了投資者和使用者偏好的變化。

移動賺錢模式成為另一個顛覆者，為使用者提供了通過簡單地參與步行、跑步等體育活動來賺取代幣的機會。Sweatcoin 和 StepN 等應用程式獲得了數百萬用戶，成為健身行業家喻戶曉的名字。例如，Sweatcoin 吸引了超過 5000 萬使用者，確立了自己在移動賺錢領域的領導者地位。

然而，就像邊玩邊賺一樣，圍繞邊玩邊賺的炒作也已經消退。StepN 的 GMT 代幣曾經價值超過 20 億美元，現在的市值為 3.32 億美元，較峰值大幅下降。同樣，Sweat Economy 的估值也有所下降，凸顯了維持用戶參與度和保持市場對這些模式的興趣的挑戰。

儘管面臨挑戰，但邊玩邊賺和邊走邊賺都為加密行業提供了寶貴的見解。他們已經表明，將激勵措施整合到日常活動中可以推動顯著的用戶參與和增長。然而，關鍵是要創建能夠經受住時間和市場波動考驗的可持續模型。

BTCC
VIP等級只升不降！等級越高福利越多
讓BTCC成為您的首選加密貨幣合約交易所
現在下載了解更多
App Store 下載
Google Play 立即下載
支援臺幣&幣幣入金

[下載Android版](#)

[下載iOS版](#)

[台灣用戶專享優惠活動（10,055 USDT 交易大禮包）<<<<](#)

倉鼠快打和TapSwap：潛在影響和後果

點擊賺錢網路最近的成功和面臨的挑戰表明，用戶參與和創新是保持勢頭的關鍵。即使是最被炒作的行業，如果開發人員未能設計出引人入勝和新穎的方式來吸引和留住使用者，也會失去動力。這一課對 Hamster Kombat 和 TapSwap 尤為重要，因為他們努力在競爭激烈的加密遊戲市場中開闢自己的利基市場。

Notcoin 曾經是一個開創性的點擊賺錢網路，現在面臨著來自越來越多的競爭對手的競爭，包括 Pixelverse、Blum、Dogs、YesCoin、Dotcoin 和 [memeFi](#)。這些平台積累了令人印象深刻的使用者群，在不到三個月的時間內積累了數百萬使用者。這種快速增長凸顯了點擊賺錢模式吸引廣泛受眾的潛力，但也凸顯了差異化和創新對於保持競爭優勢的重要性。

Catizen、Gamee、Cat Gold Miner 和 The Pixels 等基於 Telegram 的遊戲平臺的成功，每個平臺都擁有超過 520 萬使用者，這進一步證明瞭廣大受眾對加密遊戲的興趣。然而，與任何新興行業一樣，實現持續增長和盈利的道路並非沒有挑戰。

Notcoin 和 Pixelverse 的代幣上市為 Hamster Kombat 和 TapSwap 的潛在表現提供了寶貴的見解。在炒作和興奮的推動下，Notcoin 的價格在上市后不久就飆升至 0.030 美元的歷史新高。然而，這種勢頭很快就減弱了，代幣的價格此後一直在波動。同樣，Pixelverse 的價格在其代幣上市當天躍升至 0.0986 美元的歷史新高，但隨後下跌了 58% 以上至當前水準。

這些價格變動讓我們得以一窺加密資產的波動性以及有效管理風險的重要性。分析師建議投資者和倉鼠快打和 TapSwap 的玩家採用混合策略。在推出后不久出售一部分 HMSTR 和 TAPS 代幣可以利用最初的價格上漲，而持有一些代幣可以降低整體風險，並在價格反彈時提供潛在的上漲空間。

此外，Axie Infinity 和 The Sandbox 的經驗提供了進一步的見解。隨著炒作在整個行業的傳播，這些平臺最初經歷了顯著的價格升值，但當炒作周期結束時，它們也面臨著挑戰。Hamster Kombat 和 TapSwap 必須從這些先例中吸取教訓，專注於建立經得起時間考驗的可持續用戶參與和收入模式。