



与合约交互的独立钱包地址数

首先，分析师可以使用 Footprint 上过滤除基本交易外的所有交易，如批准和转让，以获得与合约交互的用户数据。

分析师可以用几个指标来量化这个指标，如总用户和活跃用户。



Source: Address Holding NFT' s & Holdding ERA Token (temp)

NFT 持有用户

因为每个游戏玩家要进入游戏，必须先购买 NFT。因此，当我们分析一个游戏的真实用户，NFT 的持有用户是一个必要分析的数据。

Token holders & token price

像 NFT 一样，分析师可以看到游戏内代币的价格波动。

小结

当大多数人去像 Coinmarketcap 或 DappRadar 这样的网站时，他们看了看上述指标，然后就收工了。然而，更有经验的 GameFi 分析师明白，这些指标是表面的，很难描绘出正在发生的整体情况。

这些用户是在为协议注入价值，还是不断地试图提取价值？有多少用户是活跃的，有多少是不活跃的，又有多少是机器人？该项目是否有足够的吸引力来说服玩家购买 NFTs？如果不是，还有哪些信息需要被捕捉？

我们可以通过检查游戏运营指标开始回答这些问题。

游戏运营的进阶指标

1.互动

使用 Footprint Analytics, 分析师可以看到每个钱包每天的交易数量。此外，他们可以看到合同互动的类型。这些包括：

- 代币铸造
- 转账
- 提现
- 存入



Source: NFT Project History Address & Lost Address (temp)

4.用户忠诚度以及留存率

区块链的一个巨大优势是，它允许任何人以以前不可能的方式查看协议活动。在常规游戏中，外人是无法看到玩家的留存率或每个用户的平均活动量的。然而，所有这些东西对GameFi的分析师来说都是可用的。

- 流失的用户
- 持有 NFT 的流失用户
- 新加入的 NFT 持有用户的留存率
- 新用户增长率与老用户流失率

5.机器人的数量

虽然 Footprint Analytics 有几个过滤器来衡量 NFT 洗盘交易，但创建明确的方法来检测GameFi 协议内的机器人仍然是一项正在进行的工作。但分析师可以过滤掉那些只呈现互动而很少或没有价值注入的钱包地址。

总结

随着 GameFi 的扩大，每一个成功的领域都会伴随有大量的低质量项目，每一个活跃的玩家都会有一定数量的机器人和无效地址链接到协议上。

这就需要 GameFi 分析师根据他们所追踪的项目来定义不同类型的用户。这意味着使用基本和高级指标来区分不同类型的用户，以评估一个标题的健康、质量和增长潜力。

本文来自 Footprint Analytics 社区贡献。

【文章来源】

发布者：Web3创投，转载请注明出处：<https://nft.aiju.com/news/48709.html>，如涉及作品内容、版权及其它问题，请联系本账号及时删除！

『声明：根据央行等部门发布的《关于进一步防范和处置虚拟货币交易炒作风险的通知》，本文内容仅用于信息分享，不对任何经营与投资行为进行推广与背书，请读者严格遵守所在地区法律法规，不参与任何非法金融行为』