

Gala Games

Introdução

A Gala foi criada em 2019 com a proposta de construir um **ecossistema de entretenimento digital** em que os jogadores tivessem mais controle sobre itens, progressão e recompensas dentro de jogos. A empresa surgiu durante a fase inicial dos jogos em blockchain¹, quando o setor ainda buscava modelos sustentáveis que unissem diversão real com elementos digitais de propriedade.

Com o tempo, a Gala expandiu a atuação para além de jogos, incorporando experiências de música, filmes e aplicações sociais, sempre com o objetivo de criar um ambiente em que diferentes produtos pudessem coexistir dentro de uma blockchain própria da Gala.

Modelo de Negócios

O modelo de negócios da Gala é baseado na **criação de jogos e experiências digitais** dentro do seu próprio ecossistema. A empresa opera jogos próprios e também permite que estúdios parceiros desenvolvam jogos sob a blockchain da Gala. A empresa gera receita principalmente por meio da **venda de itens digitais** (NFTs²), taxas de operação dentro dos jogos e parcerias com estúdios que desenvolvem novos jogos no ecossistema.

Também foi desenvolvida uma DEX³, chamada “**Gala Swap**” como um aplicativo de troca nativa de ativos criados na blockchain da Gala, permitindo que os usuários convertam o token GALA e outros ativos do ecossistema de forma simples.

Parte da estrutura é mantida por operadores de nós⁴, que ajudam na validação das atividades e recebem recompensas por isso, distribuindo participação entre jogadores, desenvolvedores e a plataforma.

¹ Tecnologia que registra transações em uma rede distribuída, sem necessidade de intermediários.

² Bens virtuais utilizados em jogos ou plataformas digitais, armazenados em formato eletrônico.

³ Exchange descentralizada que permite trocas de ativos sem intermediários.

⁴ Participantes que mantêm a infraestrutura da blockchain funcionando ao validar atividades e receber recompensas.

Dinâmica Competitiva

Jogos em blockchain foi um setor que teve enorme destaque no último ciclo, mas que hoje atravessa um **período de menor entusiasmo e uso real**. Muitos estúdios reduziram investimentos e o público geral perdeu parte do interesse por jogos baseados em tokens, o que diminuiu o ritmo de desenvolvimento e crescimento do setor.

Nesse contexto, a Gala se destacou historicamente pela quantidade de títulos anunciados, uso de marcas conhecidas e parcerias pontuais, como a listagem de jogos na Epic Games Store, do que por um jogo amplamente adotado pelo público. Hoje, a plataforma disputa espaço com outras infraestruturas voltadas a jogos, como Ronin e Immutable, e segue como uma marca reconhecida de Web3 Gaming⁵, mas ainda sem um título que se consolide como referência clara de adoção fora do nicho cripto.

Tokenomics

O token **GALA possui fornecimento máximo definido em 50 bilhões**. Dessa oferta, metade foi distribuída ao tesouro da Gala e o restante para participantes iniciais, equipe, recompensas para operadores de nós e programas de incentivo voltados ao desenvolvimento de novos produtos. Cerca de 46 bilhões de tokens GALA já estão em circulação.

Os casos de uso do GALA incluem:

- **Pagamento de taxas** dentro da blockchain da Gala;
- **Precificação de itens** de jogos dentro ecossistema da Gala;
- **Staking** para garantir a segurança da rede e receber recompensas;

O modelo econômico combina emissão reduzida ao longo dos anos com programas de queima⁶ ligados a operações internas, mas o efeito desses mecanismos ainda é limitado pelo nível de atividade da rede.

⁵ Segmento de jogos que utiliza blockchain para economia interna, propriedade de itens e recompensas digitais.

⁶ Processo que remove tokens permanentemente da circulação os enviando para um endereço inválido.

Riscos

Sempre consideramos os **riscos técnicos** da infraestrutura blockchain, na qual pode enfrentar falhas, vulnerabilidades exploradas ou instabilidade, conforme mais produtos são integrados. Em conjunto, o setor de jogos em blockchain está passando por um momento mais fraco, com menor investimento e menos projetos ganhando tração.

Além disso, apesar da marca ser relativamente consolidada no mercado cripto, **nenhum jogo da Gala se tornou um título de adoção ampla**, enquanto concorrentes como a Ronin, por exemplo, já conseguiram furar a bolha em algum momento, na adoção de seus jogos, o que coloca o ecossistema da Gala em desvantagem frente a concorrentes. Principalmente com blockchains generalistas como Solana e Base, que, apesar de não serem focadas totalmente em jogos, também conseguem atrair desenvolvimento desse setor para suas redes.

Conclusão

A Gala se consolidou como uma das marcas mais conhecidas em jogos Web3 durante o último ciclo e mantém um ecossistema amplo, com vários produtos e iniciativas próprias. Mesmo assim, o setor de jogos em blockchain atravessa um período mais fraco e a plataforma ainda não conseguiu lançar um título com adoção realmente ampla.

O potencial de retorno do interesse no setor de jogos existe, e pode fazer com que a blockchain da Gala ganhe mais uso, mas o avanço depende da capacidade do projeto de entregar jogos competitivos. Sem isso, a Gala pode ficar para trás no setor de jogos em cripto.