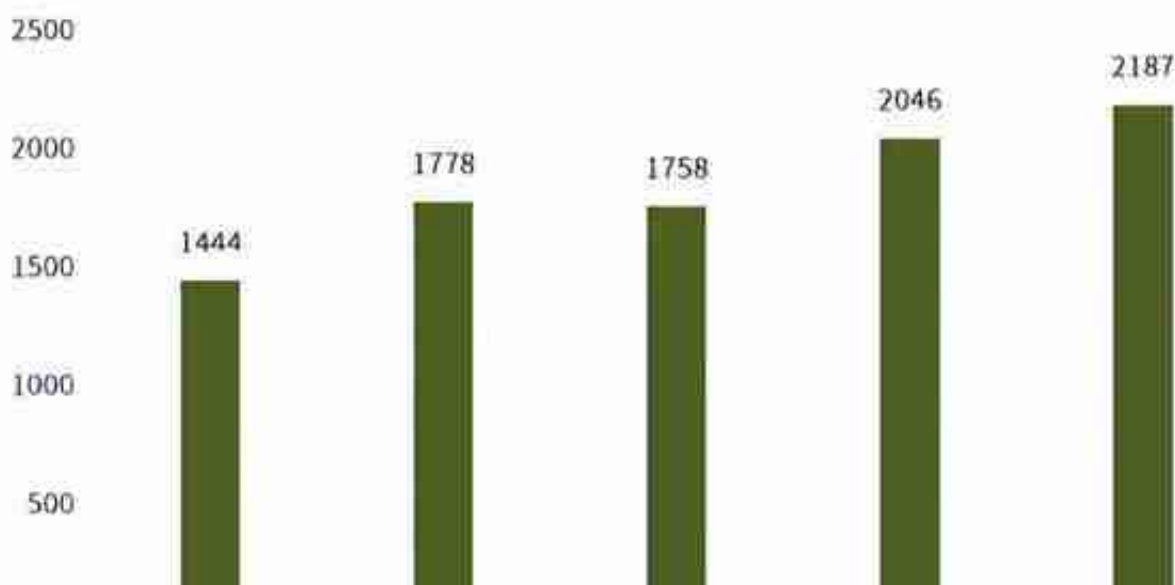


今年以来，伴随着元宇宙与P2E的火热浪潮，区块链以其强大的叙事能力势如破竹的切入到传统游戏领域，顶级风投、知名巨企纷纷入局，迸发出极大的经济潜能，引发了社会的广泛关注。

一方面，区块链技术在游戏的运用可切实解决游戏透明度和游戏资产所有权分离问题，给传统游戏转型提供了新范式，但另一方面，链游自身的投资属性在吸引眼球的同时也滋生了资金盘、非法集资等一系列问题，有部分群众认为这只是加密圈换汤不换药的卷土重来，而在近日，央视甚至点名批评了众多知名区块链游戏，龙头老大Axie infinity也赫然在列。

近年来全球游戏市场收入走向 单位: 亿美元



同时，游戏行业格局高度聚焦，市场集中度高，腾讯独占鳌头，新游突围难度日益增加，竞争十分激烈。根据Newzoo数据显示，2020年，全球排名前100的上市游戏公司创造了1663亿美元的收入，同比增长23%，占据全球游戏市场的收入总额的94%，同期增加1%。腾讯控股以274亿美元的游戏收入位列首位。

从游戏内部而言，在游戏行业内透明度不足、游戏虚拟财产安全问题频发、现有监管持续加强等因素下，行业已然阵痛不断。在陡然增加的转型压力与现有行业的喋血驱动下，游戏行业新纪元的呼声不断极大，新模式、新玩法、新流量入口迫在眉睫。

而在此时，区块链，一种融合共识机制、智能合约、非对称加密机制等多种关键技术的分布式账本，其集透明机制、资产流转复用、所属权明确等优势于一体，引起了游戏行业的关注。

具体而言，传统游戏由中心服务端所控制，玩家存在信息差，尤其体现在游戏道具和资产方面，游戏道具的稀有度仅由服务端披露，存在黑箱操作与寻租的可能。而区块链游戏可实现更透明的游戏体验，通过智能合约与数据上链，信息获取可与中心端同步共识，全面降低信息壁垒，玩家可以参与进游戏设计更新中，进而创造更为公平的游戏机制。

同时，传统游戏中，玩家数据由游戏平台掌控，自主权较低，平台甚至可通过不同数据进行差异化的针对性设置，而凭借区块链的引入，通过玩家作为节点的入链，游戏数据权属完全下放给个人，可以真正实现个人游戏数据权益自由。

此外，区块链可直接促活游戏内资产流转。相比于游戏世界中安全度低、手续繁琐的资产场外流转，NFT的介入可通过资产标记化直接赋予游戏中的虚拟资产以真正的价值属性，同时可通过领域内token进行交易流转，推动游戏资产的市场化。市场化下，用户可通过NFT创造出各位个性化的游戏器具，并可与分红权、治理权挂钩，真正将原有的用户属性转换为游戏的创造者角色，进一步促进游戏生态的发展与完善。

最后，区块链游戏天然涵盖的元宇宙属性，更是让行业振奋不已，在市场转型与游戏痛点的双重刺激下，区块链游戏热情迅速走高。根据DappRadar 数据，截至2021年12月15日，全网累计已有1201个游戏类Dapp上线部署。从2021年7月以来，链游数据增长迅猛，玩家从4月初的8万人增长到12月的超过300万人，日交易量从4月初的50万美元左右增长到均值在约2200万美元左右的水平。

但目前备受追捧的区块链游戏，是否真的实现了众望所归的公平与透明？

链游爆火的关键：投资属性与打金热

在最初的区块链游戏中，主要由Cryptokitties等收藏类游戏占据主要地位，但随着其不断发展，现在正是以P2E游戏为核心链游3.0时代，即通过构建相对完整的游戏经济循环以获取收益。

今年，无疑是P2E游戏的元年，Axie Infinity、Splinterlands、Gods unchained、UTONMOS链游等众多P2E项目接踵而至，根据BGA10月区块链游戏报告，10月份平均每天有120万个Unique Active Wallets连接到区块链游戏，约占区块链行业活动的55%。其中，Axie Infinity更是以一己之力风靡整个东南亚市场，带动了玩赚游戏的高潮，截止12月16日，其交易总额已超过37.9亿美元，交易者数量超过113万人，其在今年第三季度的收入超过7.8亿美元，其单日收入最高甚至达到4000万美元。

UTONMOS---神念无界链游突破了留客、内容生态、技术整合等多重焦点，前期通过UTONMOS数字藏品引入，目前没有太多的游戏产品资料对外曝光，但并不是停留在Demo阶段，UTONMOS品牌下的此款链游团队已经开发了近1年时间，不日将开启封测。从制作团队给我们的视频中，可以看出部分UTONMOS链游的产品表现与设计思路。前期的神农园、盘古阵、北荒战纪画风偏向二次元，Q版、古风的3D角色建模非常精细，符合主流爱好者的审美，这大概也是出于“用户全球化”的考虑。

具体到表现细节上，UTONMOS链游不追求过度的“真实性”，但在不少地方都能看出制作的用心，例如在流水、峭壁上凸起的岩石，上面会有些较为明显的划痕。



链游陷阱？经济模式与合规性均需考量

可以看出，尽管链游发展迅速，但真正将其看作是游戏娱乐的却是少之又少，其更多是作为一种金融投资品而存在，通过先期成本与投入时间从中进行获利，那么这种盈利方式是否成立？

实际上，在用户群体基数有限的情况下，绝大多数P2E链游的经济系统高度依赖于外界新用户流量的增长。以知名游戏Axie Infinity为例进行分析，在其经济模型中玩家通过购买Axie NFT进入游戏，并需要通过消费原生token SLP和AXS进行Axie繁殖，而玩家获利的关键则是通过Axie战斗获取SLP和AXS繁殖Axie进行交易，同时也可通过token本身的二级市场溢价交易以及token质押获取利润。

可以看出，Axie NFT和原生token的循环是该经济闭环的关键。在游戏的发展初期一直到高峰期，用户的增长可直接促进经济不断发展。但随着用户的不断涌入，经济体将进入过热期，作为门槛的Axie市场价格会水涨船高，边际收益率不断降低，收益率的降低将直接刺激到用户的增长，伴随着新用户进入率下降，其原生token的需求也将下降，若市场上流转的原生token供给未及时改变，不论是质押利益还是token价格，也会随之降低，而价格的降低将进一步带动用户的清退引发螺旋。