

暂停效力，这款韩国P2E手游推出无NFT版本

12月21日，韩国游戏公司Natris公布将中止旗下P2E手游《有限突破三国志》(??)的效力，并为玩家提供另一个无NFT的版本。据悉，游戏此前被韩国监管部门施以了“吊销分级评定”奖励，但官方也表示目前正自动准备应诉。

外界印象中，韩国一直是个区块链大国。席卷外乡公司的P2E浪潮下，这款出世自2013年的“老游戏”，也在近期同Kakao协作、参与Play to Earn效力后焕发了“第二春”。

冗杂来说，玩家每天可以经过完成日常权益、进入PVP榜单等行为，换取游戏中的虚拟货币Mudol，将Mudol币兑换为Kakao的“Klay”币后再兑换成现金，或是经过第三方买卖所，与其他外币中止买卖。得益于“玩就赚”的新标签，时隔三年，《有限突破三国志》再度跻身韩国Google Play滞销榜TOP10、以及iOS滞销榜榜首。

固然韩厂正偃旗息鼓地加码区块链游戏，但外地监管部门并未如外界想象中一样，对Play to Earn游戏采取完整听凭政策。

目前韩国法律关于游戏内NFT和代币系统没有更完美的条目，但关于投机性却有清楚的限制。外地法律明文规则，不得经过与游戏方式亲密相关的运营方式或系统、功用等来滋长投机性。同时在韩国的《游戏产业法》中，关于游戏内道具的种类是有限制的，游戏不能提供“可以引发投机性的物品”。

因此，韩国P2E产品少数是基于自家区块链平台提供效劳。一如近来大火的《Mir4》，WeMade在往年8月推出包括NFT元素的全球版后，也并未在韩国效劳器同步上线。

阅历了耐久的绚烂后，不久前《无限突破三国志》被外媒爆出：为了在韩国提供Play to Earn效劳，在没有向游戏委员会央求评级、分级的状况下，直接在App Store注册上架。因此惨遭韩国监管部门施以了“吊销分级评定”奖励，行将在韩国各大市场下架。

12月20日，Natris对此公布未来将采取一切法律举措，包括中止实施下架奖励诉讼和吊销分级评定奖励的诉讼，并任命了诉讼代理人。

不过在 游戏 中止效劳时期，Natris将为玩家先提供另一个无NFT版本的 游戏 ，防止 游戏 完整停运带来更大的丧失。据悉，该版本不支持代币等相关形式，但 游戏 基本玩法、玩家账号音讯等形式都将取得保管。这就意味着，《无限打破三国志》可以成为首个从NFT改回一般形式的P2E 游戏 。

值得一提的是，在此时期 游戏 内代币Mudol币价钱发生大幅下跌，但 游戏 人气并未出现较大变化。据手游剖析网站Appa.pe的数据， 游戏 DAU自12月1日期末尾下降，12日登顶后有小幅回落，目前并未出现太大波动。同时App Annie显现，截至21日， 游戏 仍稳扎Google Play滞销榜TOP20，无较大变化。

携手区块链 游戏 平台Forte，Zynga做区块链 游戏

据外媒报道，美国休闲 游戏 公司Zynga和区块链 游戏 平台Forte，近日联手打造了基于 Zynga游戏 品牌的区块链 游戏 。

故意义的是，简直同一时间，“小 游戏 之王”Voodoo刚在官网公布，正式进入区块链手游范围，将在2022年投资2亿美元，且明年旗下还会增加至30个基于区块链 游戏 开拓的义务室。

反观往常Zynga与Forte的协作，双方也表示今后将运用 Zynga的知识产权、品牌和社区来开拓诙谐且耐久的区块链 游戏 ，但目前协作的精细条款尚未披露。

但在此之前，有必要先引见一下这家区块链 游戏 平台Forte。

GameLook也有过报道，Forte上个月刚公布再次完成7.25亿美元融资。由《Free Fire》开拓者Garena母公司Sea和Kora Management领投，多家业内知名公司参与投资，目前累计融资曾经逾越9亿美元。

但其实，屡屡遭到资本喜欢的Forte并不做区块链 游戏 ，而是一家基础装备公司，用区块链技术打造新类型 游戏 经济平台，为 游戏 公司做用来存储玩家代币的加密钱包，如以太币、比特币，然后兑换为现金。其价值在于，开创性地处置了玩家在 游戏 NFT买卖中合规性与高活动性的难题。

该轮领投基金Kora Capital开创人Daniel Jacobs便以为：“得益于技术与合规处置计划的坚定性，Forte在 游戏 范围有很大的接收力。”冗杂来说，Forte平台能够让 游戏 公司以冗杂的方式将区块链技术整合到 游戏 里，为发行商提供内置合规与平安产品，以维护玩家和发行商的业务及知识产权。

也是基于聚焦区块链买卖合规性痛点的优势，Forte目前曾经和40多家 游戏 开拓商达成协作，掩盖逾越1500万玩家，而上述文章内容种种也促进了此次同Zynga的合作。

其中自然也提到与 Forte 合作的契机，他直言：“这源自该团队在区块链处置计划和 Web 3 开拓方面的暂时愿景和方法。”

而Forte 区分创始人兼首席实施官Josh Williams也表示：“我们为与Zynga合作感到自豪，希冀以负权益的方式促进区块链 游戏 生态零碎，接收 游戏 玩家参与并使其受益，并为他们提供更多的经济机遇。我们以一流的互操作性机制和合规措施树立了Forte平台，不时勤劳为开拓者和玩家带来平安、动摇和怀疑。”

Josh Williams

当然他也提到了此次合作：“我们很幸运成为这一同伴联系的一局部，以进一步促进我们推进和发明革新性体验的手段，让玩家能够在他们喜欢的 游戏 中释放和获取新方式的价值和财富权。”

## 1、《第一宇宙》 ( Project First Universe )

继《细胞提高》和《最后旅途》之后，2019年啸神的又准备再度发力了。据啸神自己走漏纯白矩阵的下一款作品《第一宇宙》将在往年2月公布，不难预测年后回来各大媒体又有得忙了。

《第一宇宙》是一款宇宙题材的沙盒区块链游戏，玩家除了能在浩荡的宇宙中自在探求、对战外，还能够特性化组建和搭配自己飞船。再加上区块链技术的运用，在自在买卖和通证经济的鼓舞下，似乎还有点区块链版EVE的意义。

## 2、《Card Maker》

与Last Trip一样出世于2018 年GameJam独立游戏大赛的Card Maker一直都备受注目。往常经过大半年的打磨和准备了，Card Maker终究要终了长达三月的预售，正式向宽广玩家封锁。

CardMaker是一款卡牌+RogueLike元素的区块链游戏，玩家不只可以经过自在组合的卡牌中止战役来冒险闯关，更值得表扬的是，经过与区块链区分，玩家还可以自己想象卡牌和关卡，并且收获创作形式的奖励。

### 3、《绿洲》 ( Oasis )

进入2019年不久，有的游戏团队曾经末尾偃旗息鼓地宣扬了，但也有不少团队在默默耕耘。一款基于BCH区块链打造名为《绿洲》的沙盒区块链游戏，便在年终悄然封锁了内测。

测试时期，游戏只放出了局部玩法。玩家在游戏中扮演一个原始人，经过去不同中央冒险搜罗资源来提高自己的和整个游戏世界消耗力。

### 4、《比特宝石》 ( BitGem )

往常链游圈的节拍如此之快，也让往常肯仔细做游戏的团队不多了，在国际这更是少之又少，从去年年终立项，到往常还在限号内测，这大约就是本人所说的团队在做事吧。

《比特宝石》是一款主打宝石养成题材的模拟运营游戏，在游戏里玩家需求和其他玩家合作，在72个变化莫测的矿区中找到贫矿区，挖掘到最多的原矿。然后经过亲手打磨、加工和镶嵌制形成无独有偶的数字珠宝。

### 5、《加密之塔》 ( Cryptower )

Fomo3D之后很多拿它开过不少脑洞，但是目前来说改编得最逊色的无疑是《加密之塔》了。《加密之塔》是在2019年上线的第一款链游，此前哈希君也给这款游戏做过评测，可以说这是一款相当故意的游戏。

《加密之塔》由Fomo+卡牌战略两部分玩法组成，玩家置办Fomo玩法中的合约后可以免费取得肯定数量的俊杰，然后玩家可以一边收取合约的分红收益，一边运用俊杰参与攻塔玩法取得更多的报酬。

行业主要上市企业：目前国际游戏行业相翻开市企业有腾讯控股(00700.HK)、网易(09999.HK)、世纪华通(002602.SZ)、三七互娱(002555.SZ)、完美世界(002624.SZ)、游族网络(002174.SZ)、伟人网络(002558.SZ)、盛天网络(300494.SZ)、姚记科技(002605.SZ)、电魂网络(603258.SZ)等。

本文中心数据：中国游戏市场出售支出、中国游戏用户范围、中国自主研发游戏国际市场出售支出、中国自主研发游戏海外市场出售收入

游戏出售收入增速下降

随着社会现代化、电子化水平的不断推进，在肉体层面日益取得满意的基础上，人们关于肉体文娱层面的需求不时进步，网络游戏基于其故事性、社会性和交流特性，已经成为当代人群休闲文娱的主要方式之一，网络游戏的市场范围不时扩展。

2021年，我国游戏市场出售收入2965.13亿元，较2020年增加了178.26亿元，同比增加6.4%。2021年随着疫情缓解，宅经济影响削弱，我国游戏市场出售收入增速有所下降。

中国游戏用户范围进入存量合作阶段。2021年，中国游戏用户数量坚持动摇添加，用户范围达6.61亿人，同比增加0.22%。随着我国人口结构变化，未来游戏市场所作会愈加猛烈，对企业和产品的央求也将水涨船高。

### 游戏出海范围扩展

游戏形成方面，随着5G技术在中国市场上的展开，新一轮科技革命和产业革新正蓄势待发，云计算、VR等产业减速演进。我国自主原创游戏开发企业技术水平不时提升，自主原创游戏产品创新才干普遍增强。2021年中国自主研发游戏国际市场出售收入2558.19亿元，同比增加6.51%。

从自主研发游戏占全游戏市场收入的比重来看，我国自主研发游戏市场份额持续提升，到2021年，我国自主研发游戏占国际市场的比重已提升至86.28%。

近年来，我国自主研发的游戏产品出海范围逐年攀升，海外影响力、海外市场份额、全球用户规模不断扩展。“走进来”的范围从港澳台地域、西北亚地域为主逐渐转向全球，在发力美国、日本、韩国以及欧洲等干练市场的同时自动探求中东、印度、俄罗斯、巴西等新兴市场。出海游戏类型与题材也逐渐丰厚。2021年我国自主研发游戏出海坚持增加势头，自主研发游戏海外市场实际出售收入180.18亿美元，同比增加16.59%。

上述文章内容数据参考前瞻产业研讨院《中国网络游戏行业商业形式创新与投资机遇剖析演讲》

近段时间一直有这样的举措，区块链运用最快会落地的有能够是在博彩大约 游戏范围。

而 游戏 ，作为已经有过以态猫、区块猫相似区块链 游戏 1.0的尝试，确实能够会有完整不同外形的新一代发生。

游戏 自身的虚拟属性以及用户对 游戏

的虚拟价值的越来越认可，天生的基因适用于区块链革新。开展趋向可以等候！

区块链 游戏 行业快速开展 区块链 游戏 开发前景较好

2020-11-30

区块链 游戏 是基于区块链技术开发的 游戏，一般有战略类、养成类、沙盒类、博彩类、卡牌类等。由于区块链可以处置激进游戏 机制不透明、用户音讯平安无保证、游戏资产凝滞性差等缺陷，因此在现代互联网 游戏 开发中成为热点，以后腾讯 游戏、网易 游戏 等国内大型 游戏 开发商继续进入区块链 游戏 范畴，推进区块链 游戏 行业快速发展。

依据新思界产业研讨中心公布的《2020-2025年中国区块链 游戏 行业使用市场需求及开拓机遇研讨演讲》显现，近几年区块链技术在互联网中失掉重用，甚至被下降到国度战略层面，因此区块链行业快速发展，在全球中估量到2022年市场规模将抵达140亿美元，其中区块链 游戏 呈现庞大的增长潜力。与全球区块链 游戏 行业发展趋向大致相同，我国区块链 游戏 行业十分呈现快速增长趋势，在2019年市场规模170万美元，估量到2022年将抵达1450万美元。

区块链 游戏 可分为以太坊 游戏、私有链 游戏、链克 游戏、私有链 游戏等，区分是基于以太坊、公有链、私有链、玩客云等平台开收回的 游戏。目前，国内区块链 游戏 多基于以太坊开发，但以太坊具有功用不完美、利息较高、功用缺少等缺陷，因而区块链 游戏 行业内企业会重新树立一条公有链，以处置以太坊具有的功用效果。

在区块链 游戏 产业链中，中游为 游戏 开发商，占领整个产业链盈利的一半上述文章内容。以后区块链 游戏 开发商主要包括小团体、互联网企业（小米、百度）、 游戏 企业（网易 游戏、腾讯 游戏）。区块链 游戏 的盈利根源为代币收益、道具收费、买卖手续费。

区块链 游戏 下游为 游戏 发行平台、去中心化资产交易平台，其中 游戏 发行平台有Dapp、55Play等，能够为玩家提供 游戏 社交、 游戏 解说等服务，同时为 游戏 开发商提供直观的区块链 游戏 市场表现，有益于开发者了解 游戏 市场的变化。去中心化资产交易平台，无需第三方，就可以对 游戏 资产停止交易、售卖等，较为知名的平台有Dmarket、OpenSea、Enjin等。

新思界 产业剖析 人士表示，在互联网产业快速发展背景下，区块链技术使用需求继续攀升，市场规模不断扩展，区块链 游戏 作为区块链范畴主要细分市场，未来发展潜力较大。以后，在区块链 游戏 产业链中，区块链 游戏 开发盈利占比拟高，该范畴未来发展潜力更大。

不说区块链目前作为互联网技术的新秀，单单是 游戏 就已经有很大的市场，更不用说题主所说的区块链 游戏 了、

目前是市场上已经有很多的企业用 游戏 作为行业的突破口。比如安猫区块链。安猫区块链也是用鱼塘挖矿 游戏 做为其中的突破口来增加用户粘性和用户使用使用的兴味性。而像安猫钱包这样的应用市场上还有很多。

游戏 自身就是应用社交圈停止传达，说终究目前任何一个项目依托的都是流量，走社交无非是最快速最省钱的方法。

所以分析来说，区块链 游戏 +行业肯定是未来的一种发展趋势

会的，上月刚刚终了的中国 游戏 行业大会，韩国、西北亚的 游戏 厂家和发行方都末尾通过区块链发币运营 游戏 ，中国的 游戏 企业也通过区块链积分和权益的方式大约直接到国外停止发币的方式运营 游戏 。