

“从游戏到元宇宙” 报告

---

爆款NFT游戏Axie，以太坊区块链的元宇宙探索

# 核心观点

**Axie Infinity** 是当今全球首个基于**NFT**概念取得大量营收的游戏产品，8月1日至26日收入超过3亿美元，达到了全球单款游戏收入的第一梯队。**NFT**作为从区块链中发展出的新兴概念，已经有腾讯音乐、LV等公司进行探索性实践，并较为迅速地出现了基于其的高营收产品，我们建议保持对相关新兴概念的关注。

产品概况：**NFT**游戏的独立宇宙。

**Axie Infinity** 是一款建立在以太坊区块链上的去中心化回合制策略游戏。产品在8月1日至26日收入超过3亿美元，收入量级在全球单款游戏收入的第一梯队。游戏玩法基于以太坊，玩家操控**NFT**小精灵“**Axie**”进行战斗、繁殖等，同时可以通过在以太坊中交易游戏中获得的**SLP**币或出售**NFT**小精灵等获得实际的收益。通过构建完整的“在以太坊购买**NFT**小精灵开始游戏——游戏内活动、对战等获得**SLP**币——使用**SLP**币升级养成**NFT**小精灵或出售**SLP**币——出售**NFT**小精灵”的玩家进入和退出的游戏模式，并辅以游戏外的**AXS**币、交易所、社区共同基金等设计，**Axie Infinity**成为了第一款建立在**NFT**上的、取得大量营收的游戏产品。

# 核心观点

---

行业分析：游戏行业发展态势良好，开启向元宇宙探索。

1) 全球游戏市场规模持续扩大，行业态势良好。据Newzoo统计，全球游戏市场规模从2012年的706亿美元增长到2020年的1778亿美元，CAGR为12.2% 并预计于2023年超过2000亿美元。其中移动游戏的占比从2012年的12.9%增长到了2020年的49% 并预计于2021年达到52%。我们认为，全球游戏市场将继续保持增长，其中移动游戏将成为持续增长的主要因素，行业整体发展态势较好、空间广阔；

2) 元宇宙作为对互联网未来发展的愿景被提出，成为新的长期探索方向。随着科技发展，人们对互联网在社会中的未来形态做出想象，元宇宙作为具有吸引力的愿景被广泛关注。元宇宙描述的虚拟世界有望为社会带来娱乐模式、社交模式、社会运转效率提升、个人价值再发掘等改变，但实现落地尚需要数字基建、终端设备、内容、虚拟货币等多方面的持续发展和突破，预计将成为新的长期探索方向；

3) 游戏预计成为元宇宙早期主要呈现形式。得益于行业在3D数字内容创作的优势，预计游戏将成为元宇宙早期的主要呈现形式。游戏行业在更加精细的视觉效果、虚拟世界构建、自动化生成、用户自主创作、社交模式等各方面进行积极尝试，并已经出现了Roblox等用户创作和社交平台，我们预计行业将在开放世界、UGC平台、社交游戏、虚拟货币实践等靠近元宇宙概念的品类上作出持续创新和进化。

# 核心观点

---

**NFT:** 谨慎看待，持续关注。从区块链中衍生而出的**NFT**从2021年开始较多进入公众视角，其包含了去中心化、确权等特点，整体尚处于探索性质和早期阶段，后期的发展方向还需要大量的观察和实践性探索，我们认为尚不能确认其远期价值。随着**NFT**概念的兴起，陆续出现了腾讯音乐发行黑胶**NFT**，Louis Vuitton、Burberry等奢侈品牌引入**NFT**游戏等关注度较高的尝试性实践，并较快地在市场上发展出现了**Axie Infinity**这样的基于**NFT**的高营收游戏产品。作为探索性技术和数字作品确权形式，**NFT**有可能在未来进一步发展和衍生出不同的形态和风险，我们认为应对其谨慎看待、持续关注。

**风险因素:** 区块链相关的全球政策风险；游戏吸引力和参与度下降的风险；**NFT**发展不及预期；行业发展不及预期。

**投资建议:** **NFT**属于新兴概念，尚无明确的二级市场标的。**NFT**概念于近期开始受到关注，是基于区块链发展出的带有探索性质的内容，并出现了**Axie Infinity**这样的基于**NFT**实现了大量营收的游戏产品。推荐投资者关注及了解相关新兴概念发展。

# 公开融资情况

- Sky Mavis目前处于一级市场，尚未有交易所上市或公布上市计划。数字货币交易所方面，Sky Mavis与2020年在币安完成了首次交易发行（IEO），向市场发行了11%的货币，共3000万枚。公司目前自己持有5670万枚，总价值45亿美元，占全体货币的21%
- 在2021年5月，Sky Mavis完成750万美元A轮融资，投资方为Libertus Capital、Konvoy Ventures、BlockTower Capital、Collab+Currency。

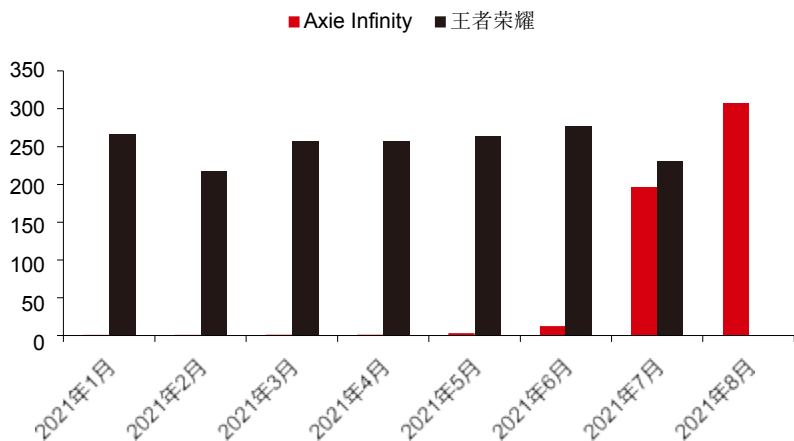
Sky Mavis近年融资情况

时间	融资金额	投后估值	投资方	备注
2021	2000万美元		出售持有的AXS货币	未来42个月，每六个月可解禁 5,737,500枚AXS进行出售
2021	750万美元	5000-8000万美元	Libertus Capital、Konvoy Ventures等	
2020	297万美元		首次交易发行	在币安公开发发AXS数字货币
2019	150万美元	1500万美元	Animoca Brands等	天使轮融资，开发Axie的第一笔资金

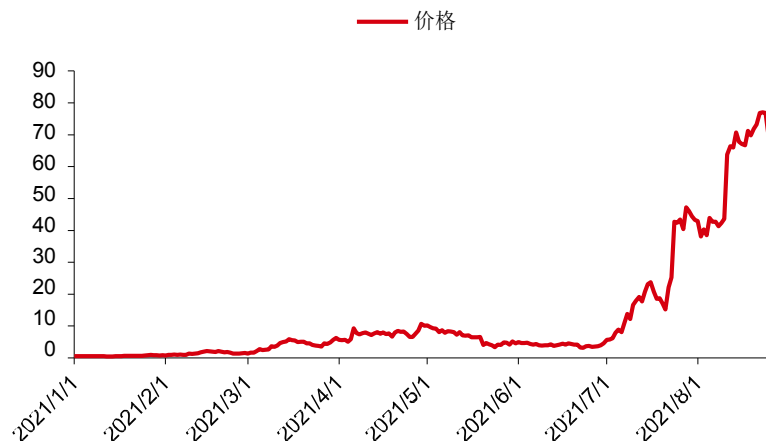
# 核心数据

- 从2021年Q1开始，Axie Infinity 的收入数据与活跃玩家快速增长。2021年2月Axie月收入24万美元，8月1日至26日收入3.08亿美元，月复合增长率超过309% 8月MAU达31.5万人。
- 代表Axie宇宙股权的AXS币价格也由2021年2月的0.9美元，增长至8月26日的68.2美元。
- 据dappradar统计，7月所有区块链游戏中，Axie的收入规模稳居第一，超出第二8000万美元；总交易量是第二名的9倍。

Sensort over 2021年收入数据(百万美元)



AXS币价格走势 (美元)



# 典型玩家的游戏思路

玩家不需要的Axie或者决定离开游戏后的Axie资产可以通过市场出售给需要的玩家

美元



通过高竞技性PVP活动与高阶PVE获得SLP币奖励



玩家首先需要用美元购买以太坊，购入三只Axie宠物作为进行游戏的入场券

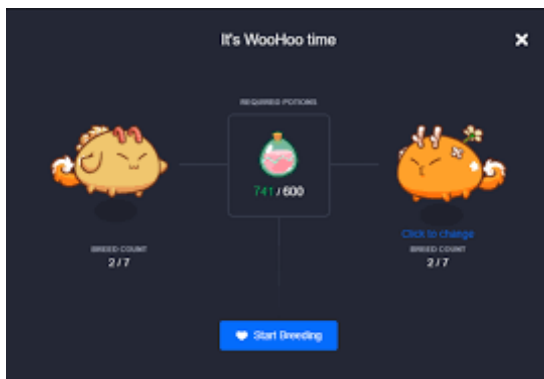
玩家可在市场直接购买SLP



玩家通过美元直接购买SLP投入到育成，以求在PVP与PVE获得更大优势

获得奖励需要依靠过硬的技术以及育成得到更强力Axie宠物

通过育成，获得更强大的宠物，提高PVP和PVE获胜概率



育成消耗SLP，越强大的宠物消耗越多SLP

SLP可以在市场出售兑换成美元

美元

# 玩家视角下的每种代币

- 目前通过游戏保持每天的SLP获取并通过产出的SLP达到Axie NFT购入价值（根据New York Time的采访，目前回本周期约40-80天）是游戏内普通玩家最主要的盈利模式，这也是吸引大量玩家及资金涌入游戏当中的主要原因。

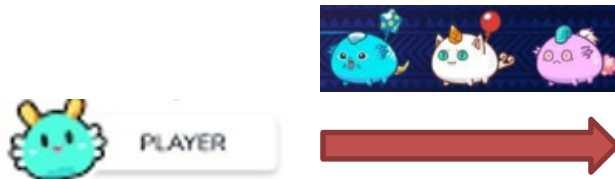
	获取	消耗
以太坊	出售NFT	购买NFT
AXS	游戏赛事	育成
SLP	游戏每日任务	育成

在场外，三种代币可以在第三方交易所付出一定手续费互换

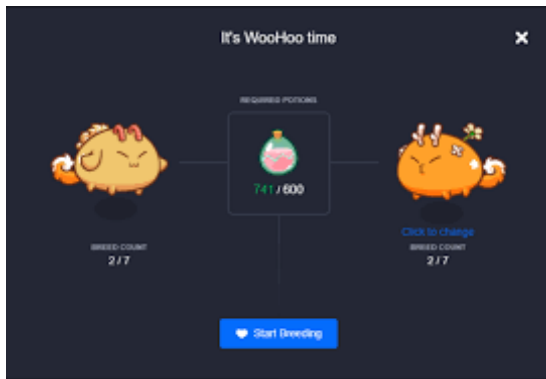


# Sky Mavis目前的收入来源

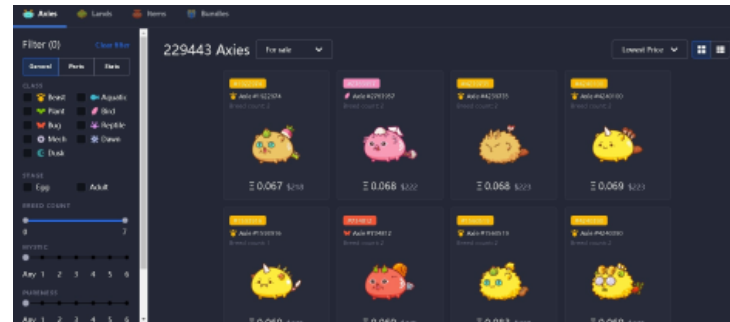
当玩家通过市场进行Axie交易时，公司会根据成交额抽4.25%的税作为手续费



玩家使用SLP育成时，公司同样会抽税作为手续费



每次育成抽取2枚AXS

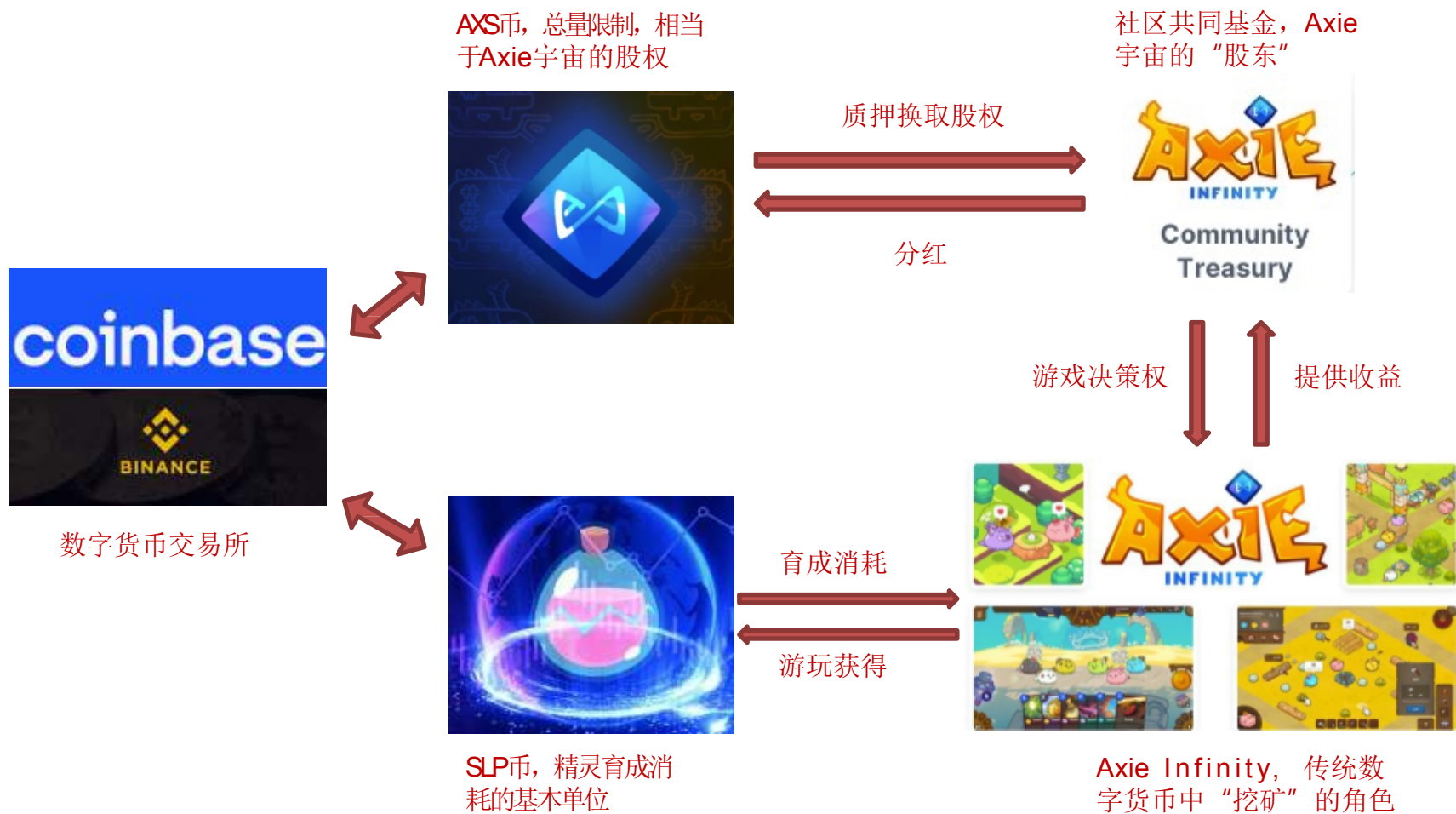


4.25%的Axie成交额



# Axie生态系统

- Axie宇宙的生态系统由AXS币、SLP币、进行游戏的玩家以及外部投资AXS、SLP的投资者构成。



# 代表公司的数字货币：AXS

- AXS是Sky Mavis发行的数字货币，代表了整体Axie宇宙，也构成了Axie宇宙玩家间交互的最基本货物。
- AXS币所代表的宇宙由玩家（AXS持有者）、Axi e宇宙的游戏与Axie社区共同基金构成。玩家通过交易以及游玩Axie宇宙游戏获得AXS币，同样玩家进入游戏与培养宠物花费AXS币。在游戏外，持有AXS币的玩家可以“入股”共同基金，并且根据份额获得对游戏决策的投票权，以及游戏提供的收益。

在当前经济体系下，AXS币形成了一个完整的闭环。游戏收益不再被开发商垄断。玩家同样可以通过投资共同基金获得投票权与游戏收益。

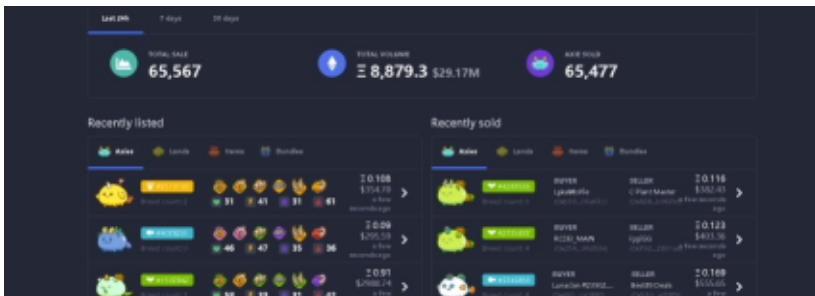
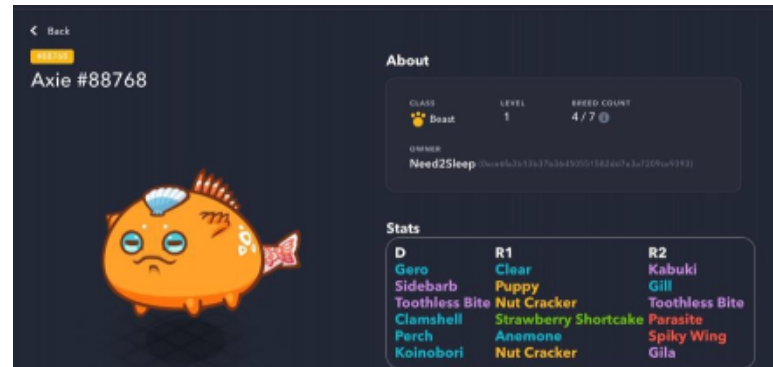


# AXS货币流通情况

	总枚数（百万枚）	百分比	备注
玩家通过游玩获取	54	20%	
质押奖励	78.3	29%	与Axie共同基金地位相同，玩家通过权益质押，根据质押数量得到投票权与游戏内奖励
Axie生态基金	21.6	8%	由公司管理，每年提交资金去向报告用以维护Axie生态
Sky Mavis公司持有	56.7	21%	给予公司员工的奖励，每六个月解禁10%
公司外顾问团队	18.9	7%	给予顾问的奖励，每六个月解禁15%
公开市场发行	29.7	11%	
私人发行	10.8	4%	2020年中，这部分私人发行token以8折价格被购买，将在两年后解禁。

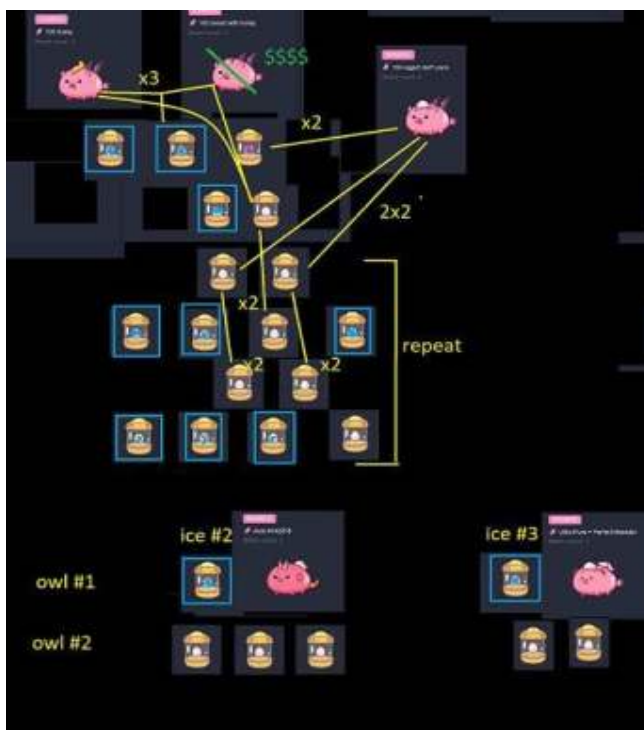
# Axie Infinity: 去中心化回合制策略游戏

- Axie Infinity 是一款去中心化回合制策略游戏，基于以太坊，玩家操控 NFT 小精灵「Axie」进行战斗、繁殖，游戏大部分过程不需要和区块链交互，这保证了对于游戏来说最重要的可玩性。
- Axie Infinity 系统目前分为 4 大板块，分别是战斗系统、育成、交易市场 and 家园系统。



# SLP育成：随机性来源，资源损耗的主要去向

- 玩家能用2只Axie 配对繁殖出新的Axie，它的属性根据父母基因随机而定。并且每只Axie只有7次繁殖机会，这也会成为影响出售价格的因素。
- 每只Axie都有4个基本属性，属性偏重的不同决定了该只Axie在战斗中的属性。另外每只 Axie由6个部位组成，它们决定了能够使用的技能卡牌。这些部位被3个基因控制，分别是显性基因D、隐性基因R1和次隐性基因R2。



复杂的遗传系统配合遗传次数限制与继承的随机性，大大提高了育成一只完美Axie e的难度。复杂的属性与技能搭配，让Axie e之间产生了变化，也让玩家有了不断向上提高的空间。而当一只Axie e育成次数耗尽，也意味着过去在他身上投注的资源付诸东流。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/758074106050006056>