

《Axie Infinity》疫下熱爆 收入曾超《王者榮耀》

NFT區塊鏈網遊冒起 打機兼搵真銀

經濟透視

電子遊戲推陳出新，近年更成為電競運動，將是明年中國杭州亞運會比賽項目之一。另一方面，近期熱爆的區塊鏈遊戲，玩家可以賺到「真金白銀」，其中一個由以太坊（Ethereum）為基礎的NFT（非同質化代幣）區塊鏈遊戲《Axie Infinity》，大受歡迎，銷售額達11億美元，成為首個突破10億美元的以太坊NFT項目，玩家主要來自菲律賓、印尼等國家。除《Axie Infinity》外，另一款區塊鏈遊戲《VulcanVerse》玩家同樣可以邊玩邊賺錢。

大公報記者 李耀華



▲越南遊戲商Sky Mavis開發的區塊鏈遊戲《Axie Infinity》大受歡迎。

《Axie Infinity》於2018年由越南遊戲開發商Sky Mavis推出，靈感來自於《寶可夢》（Pokemon），8月份活躍用戶逾100萬名，單日收入更曾超越手遊界霸主《王者榮耀》，可見受歡迎程度。

該遊戲突然大行其道，主要是菲律賓、印尼、委內瑞拉等新興國家因疫情關係，多個地區封城，經濟重挫，國民收入大減，這款遊戲可在網上賺錢，成為疫情下消遣及增加收入的好選擇。

虛幣AXS年內曾飆百五倍

《Axie Infinity》人氣急升，還與該遊戲所使用的AXS虛擬貨幣狂升有關。玩家需要3個AXS代幣才可啟動遊戲，該虛擬貨幣年初只值0.55美元，9月初癩炒至82.9美元，累積升幅達149倍。

玩家進入遊戲後，透過繁殖、飼養虛擬生物Axies，然後與其他玩家戰鬥及完成任務來獲取兩種代幣，分別為SLP（Smooth Love Potions）及（AXS）Axie Infinity Shards，均可在遊戲中使用，亦可在虛擬交易所出售。由於Axies屬NFT，本身可以購買和出售。許多玩家以最低4至5美元打造好Axies精靈，然後透過發行NFT，賣給其他玩家獲利。

外電報道，一名菲律賓馬尼拉用戶玩遊戲首兩周已賺取732美元，比他7月底被解僱前的資訊科技工資高兩倍。另一位菲律賓玩家，曾經一天勁賺2000美元，遠高於過去打工收入，他在首次啟動遊戲後，一小時便有進賬。

然而，創投基金BTX Capital創辦人Vanessa Cao認為，《Axie Infinity》這種遊戲模式並不健康，且

持久性令人懷疑。雖然可賺取回報，但亦有一定代價，由於每一隻Axie都屬於NFT，目前市場上的入門級Axie起價約200至300美元，且需要以3人團隊模式進行遊戲，即3隻Axie才可啟動遊戲。稀有品種的Axie甚至索價數千枚以太幣（Ether），同時遊戲內的物品叫價也很高。

入門級角色炒至300美元

不過，擁有Axie的NFT亦可說物有所值，因每隻NFT都是獨特、具收藏價值、無可取代的數碼資產。

越南遊戲開發商Sky Mavis憑藉《Axie Infinity》，每天賺取價值3000萬美元的以太幣，累積銷售額更達11億美元（約85.8億港元），創下NFT項目有史以來最高紀錄。

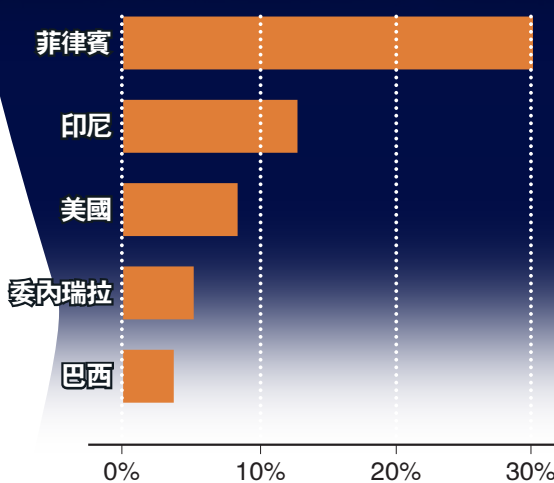
另外一隻較流行的區塊鏈遊戲《VulcanVerse》，屬角色扮演模式，玩家可在一個複雜和完全幻想的世界中戰鬥及合作等，表現出色的玩家可以贏取資產，其擁有權全屬玩家個人。遊戲中賺取的NFT則可以在Polygon網絡上出售。

《VulcanVerse》銷售額目前已達600萬美元，反映NFT市場的無限潛力。

虛擬貨幣AXS 今年來癩升



Axie Infinity玩家分布



Axie Infinity每月交易額



改變單向吸金傳統 與玩家共贏

財經觀察

李耀華

電子遊戲的主要體驗是娛樂，不論是舊日的《食鬼》，以至近年大行其道的《寶可夢》（Pokemon），雖然媒介和形式有別，但精神大抵相同。

不過，隨著NFT（非同質化代幣）興起，電子遊戲也開始改變，玩遊戲不僅可賺取實質回報，遊戲工具亦可賣錢，成為一些用戶的謀生方式；惟另一方面，卻令遊戲失去原有意義，玩電子遊戲時不再是追求單純的娛樂刺激。

過去，電子遊戲的玩家大多不是為搵錢，反而願意付費買武器升級，在上世紀八十年代甚受歡迎的《Elite》，玩家為了增加分數，往往自掏腰包購買武器和工具；其後的《模擬生命》（SimLife），則要

求玩家買入代幣Simleons，然後再購買薄餅，甚至房屋等物件。玩家在遊戲中賺取的代幣，在現實世界並不通用，與近期陸續面世的NFT遊戲有很大分別。

這方面的代表可算是《Axie Infinity》，它是一種類似《寶可夢》的捉精靈遊戲，約四成玩家來自菲律賓，其後依次是印尼、美國、委內瑞拉和巴西。除此以外，其他遊戲如《Real Estate》、《Flowers》等，都屬於可買賣的NFT，交易主要透過虛擬貨幣以太幣進行。

大型遊戲商謀進駐搶客

另外，《Axie Infinity》與傳統遊戲最大的區別在於，傳統遊戲從用戶賺的錢大多歸開發商所有，而《Axie Infinity》玩家則可從遊

戲中賺錢。這些遊戲日益流行，不少大牌打算進軍市場分一杯羹，例如改編自美國流行電視劇的《屍行者》（The Walking Dead）遊戲，亦將會在這個平台登陸，讓玩家可以進入喪屍世界。

無可否認，把遊戲作為賺錢和投資途徑，對部分人而言，可能會增加樂趣，但問題是，假如這種情況日益普及，遊戲便失去本身的意義，玩家的目的已不再是在模擬遊戲世界中獲勝升級，而是金錢利益驅動。另外，因為遊戲本身已成為賺錢工具，故入場費亦會愈來愈貴，如《Axie Infinity》的買家現時最少要付費200多美元，由於虛幣本身不斷升值，故NFT遊戲的入場費亦水漲船高，令愈來愈多玩家被望門興嘆。

NFT獨一無二 投資者新寵

話你知

NFT全個名稱是非同質化代幣（Non-fungible token），是以太坊（Ethereum）區塊鏈的一部分，具有不可分割、獨一無二的特點。每一枚NFT都是獨有，既不能互相置換，也不能分割成更小的單位。至於以太幣（Ether）、比特幣（Bitcoin）和狗狗幣（Gogecoin）等加密貨幣，屬於同質化代幣，每枚的價值都一樣。以太幣的區塊鏈同時支持NFT，令其可以儲存更多信息。其中一種儲存在以太幣上的NFT，便是電子遊戲角色。

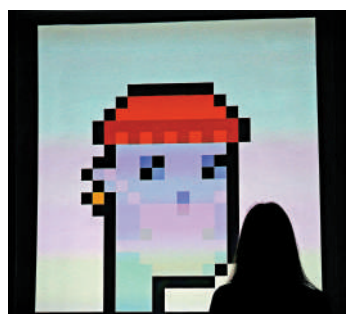
由於NFT的特色是非同質化，可以是圖畫、影片、音樂，甚至遊戲角色，然後出售給投資者和收藏家，故是屬於免費下載+商城制。遊戲角色的版權仍然屬於遊戲開發商，而玩家只屬於租用的一部分。

大受歡迎的《Axie Infinity》，

先由玩家免費下載精靈，然後養育、訓練其成才後，再透過戰鬥而獲取代幣，其代幣本身便是一種NFT，而精靈本身亦同樣是NFT，可供買賣。

另一個遊戲《CryptoKitties》，買家首先以太幣購買、養育和交易遊戲中的小貓，而這些小貓本身亦屬於NFT，可以賣錢。

不過，玩家即使在擁有精靈或是小貓等NFT後，都不能變更任何造型和設定，因實際的擁有權仍屬於遊戲開發商。



▲NFT的特色是非同質化，可以是圖畫及影片等。

電競冠軍名利雙收 晉身富豪

巨額獎金

相比NFT遊戲，電競產業發展可謂相當成熟。現今世代，電子遊戲更進展成為競技項目，每年的錦標賽均是機迷「朝聖」盛事，締造龐大商機，電競商為吸引玩家參與比賽，出天價數千萬美元獎金作招徠，電競冠軍得主除贏取榮譽外，更晉身成為千萬富翁。

2021年統計軟件商Statista數據，全球電競市場的價值逾10.8億美元，按年增長近五成。其中，電子遊戲公司Valve將舉行《Dota 2》遊戲的年度世界錦標賽，估計獎金達破紀錄的4000萬美元。曾榮獲多屆冠軍的John Sundstein，現更成為千萬富翁。

John Sundstein現年僅27歲，已在《Dota 2》遊戲中共贏取740萬美元獎金，他現已成為全球電競界

中的首富。他亦是電競組合OG的隊長，而OG是唯一一隊在2018和2019年，連續兩年贏得《Dota 2》世界錦標賽冠軍的組合。2020年的比賽則因新冠疫情而被迫取消。

女性玩家趨增

值得一提的是，電子遊戲在女性的受歡迎程度正在上升，特別是在亞洲。遊戲數據市場分析公司

Newzoo的數據顯示，全球電子遊戲玩家中，女性佔近一半。

然而，在全球電競收入最高的300人之中，無一人是女性。電競收入（Esports Earnings）創辦人尤瑞塔（Jason Ureta）的研究指出，在《Dota 2》的歷史上，女性參賽者贏得的獎金只佔總數的0.002%。

來自馬來西亞的Bette Chai是一個半職業的《Dota 2》玩家，她認為，電子遊戲文化在女性普羅大眾中還未成熟，因而令她們不視為電競選手是一種職業。

隨著電競運動不斷普及化，現更成為國際體育賽事。亞洲電子體育聯合會（AESF）早前宣布，明年9月10日至22日在中國杭州舉行的第19屆亞洲運動會中，電子競技納入比賽項目，將會有8個正式項目及2個示範項目，反映深受大眾歡迎。



▲每年舉辦的《Dota 2》世界錦標賽，均是電競運動界盛事。