

Axie Infinity游戏&开发商Sky Mavis研究

#NFT

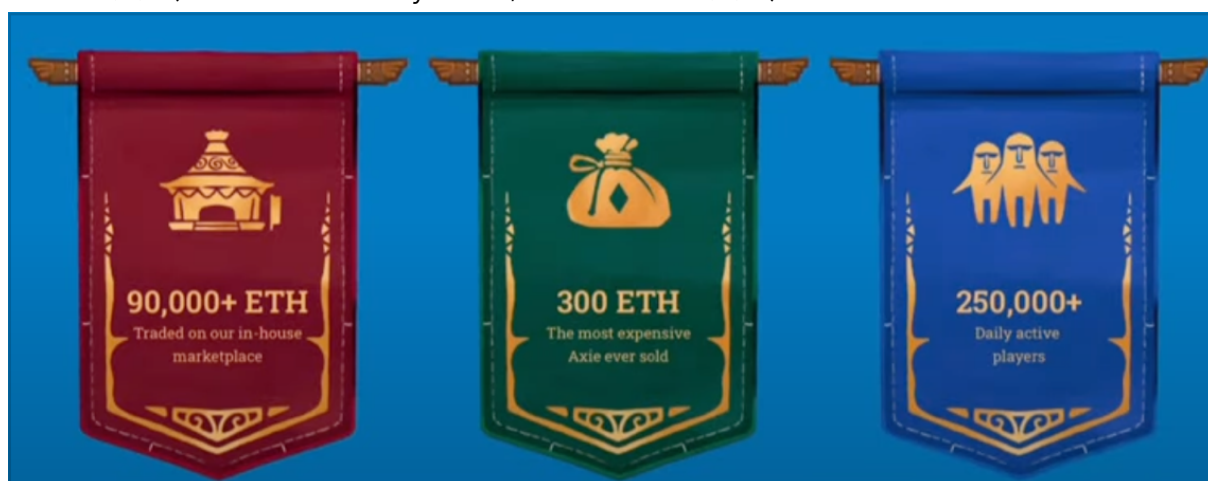
核心洞察

- TOP1区块链游戏非常赚钱, 实际的公司估值达到了30亿美金, B轮融资1.5亿美金. AXS币市值高达350亿美金
- 游戏的核心吸引点就是“Play to Earn”, 分成2种Earn法
 - 赚小钱: 买3个宠物做日常任务慢慢赚钱
 - 赚大钱: 通过宠物交易和繁殖, 产出高价值宠物, 最贵的一只, 大概值100万美金
- 游戏最重要的成功要素:
 - 双币经济系统(SLP和AXS), 同时运营了快2年整体经济系统没有崩
 - 有大的公会(YGG)帮助推广和降低门槛
 - Play to Earn的概念+低配置要求吸引低收入国家玩家进入
- 游戏未来会往元宇宙+UGC概念去更新

游戏成绩&开发商估值

游戏成绩

- 活跃用户最多的区块链游戏, 日活跃25万人, 最贵的宠物(Axie)卖到120万美元, 至今游戏内交易额达4亿美金(4.25%的佣金归Sky Mavis, 收入约1700万美金)



公司估值

- 2021年5月进行A轮融资, 融资750万美金, 由Libertus Capital领投, 其他投资者包括Reddit联合创始人Alexis Ohanian、Mark Cuban等
- 2021年10月进行B轮融资中, 预计估值30亿美金, 融资1.5亿美金, 由a16z领投, Paradigm也将参与投资

AXS币估值

- 2020年11月发行的AXS币, 总共2.7亿枚, 总估值约350亿美金
- 历史最低价0.1美金, 最高价高达166美金, 如果最低价买入, 投资回报率在16600%
- Sky Mavis核心团队拥有大概21%的AXS, 估值约在9亿美金



Token amount	Total Supply	%	
Play to Earn	54,000,000	20%	Locked: issuance starts in Q1-Q2 2021
Staking Rewards	78,300,000	29%	Locked: Issuance starts in Q1-Q2 2021
Ecosystem Fund	21,600,000	8%	Some unlocked, some locked
Sky Mavis (Core team)	56,700,000	21%	Some unlocked, some locked
Advisors	18,900,000	7%	some unlocked, some locked
Public Sale	29,700,000	11%	Unlocked
Private Sale	10,800,000	4%	Some unlocked, some locked
Total amount	270,000,000	100%	

Axie Infinity核心机制介绍

Axie宠物介绍

- Axie宠物的核心就是NFT(非同质化代币, 主要就是通过区块链技术保证每一个NFT都是独一无二的)
- 每个Axie都有6个部位, 6个部位排列组合就会产出无数的Axie, 2个是观赏部位, 4个提供宠物技能
- 2个Axie可以繁殖出新的Axie, 每个Axie只能繁殖7次. 繁殖就是一个类似抽奖的机制, 有可能繁殖出极品Axie来卖高价
- Axie可以进行玩家之间的交易, 交易的费用官方抽成4.25%, 新进的用户必须通过交易获得3个Axie才能开始游戏

< Back

#8855396

93



About

CLASS Bird BREED COUNT 0 / 7

OWNER **meigy** (ronin:530b351ad1996578d43a58951bff69c25d85f4f3)

Stats

HEALTH 27 SPEED 61 SKILL 35 MORALE 41

Body parts

- Little Owl
- Peace Maker
- Pigeon Post
Level 1
- Doubletalk
Level 1
- Eggshell
Level 1
- Post Fight
Level 1

Abilities

PIGEON POST

1 **Blackmail**

120 **30**

Transfer all debuffs on this Axie to target.

DOUBLETALK

1 **Soothing Song**

60 **0**

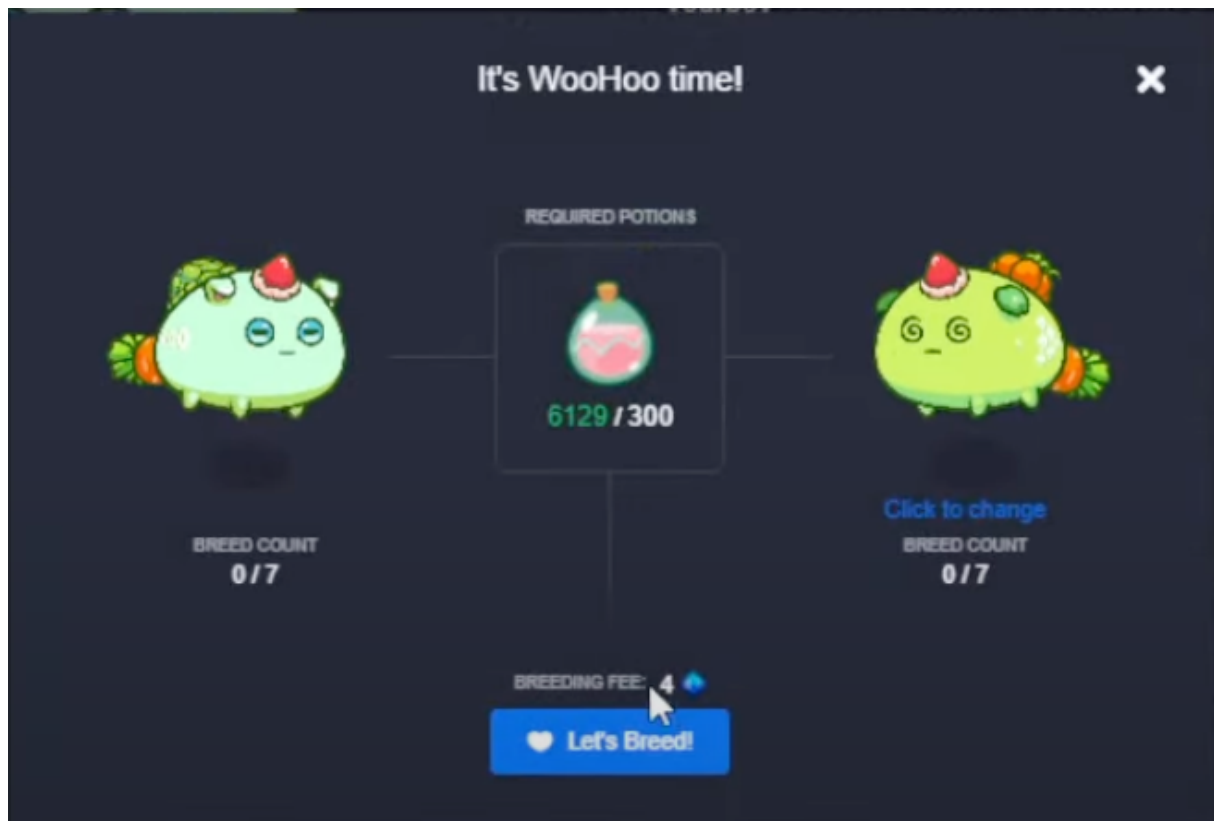
Ignore shield. Apply sleep to target.

The image shows the 'Filter' menu in the Axie game, with several sections and their corresponding annotations:

- General / Parts / Stats:** The 'Parts' tab is selected. Annotations include:
 - 总览** (Overview) pointing to the top navigation bar.
 - 身体部位 (每个Axie有6个部位, 2个观赏性部位, 4个技能型部位提供4个宠物技能)** (Body parts) pointing to the 'Parts' tab.
 - 数值** (Numerical) pointing to the 'Stats' tab.
- CLASS:** A grid of class icons with checkboxes. Annotations include:
 - AXIE种类(不同属性之间有克制关系)** (Axie types) pointing to the class selection area.
- STAGE:** Options for 'Egg' and 'Adult'. Annotations include:
 - 蛋形态 (需要5天孵化 数值属性技能未知 买蛋相当于开盲盒)** (Egg form) pointing to the 'Egg' option.
 - 成年体:新手直接买成年AXIE就好** (Adult form) pointing to the 'Adult' option.
- BREED COUNT:** A slider from 0 to 7. Annotations include:
 - 已配种次数: AXIE们可以生育7次, 生育费用递增, 生育次数较少的比较好** (Breeding count) pointing to the slider.
- MYSTIC:** A slider from 'Any' to 6. Annotations include:
 - 神秘部位数量: 新手无视** (Mystic parts) pointing to the slider.
- PURENESS:** A slider from 'Any' to 6. Annotations include:
 - 血统纯度: 血统越纯, 宠物数值就越高** (Purity) pointing to the slider.
- OTHER:** Options for 'MEO', 'MEO II', and 'Origin'.

游戏货币

- 游戏核心货币SLP
 - 游戏PVE, PVP都可以获得SLP, SLP能直接卖成美金, 也是普通玩家“Play to Earn”核心追求的代币
 - Axie繁殖也需要花费SLP
- AXS币
 - 类似比特币, 以太币, 就是发行一种币用来套利, 可以不玩游戏, 直接进行AXS币的交易
 - 游戏内Axie繁殖必须要用到AXS币
 - 游戏也会用AXS去刺激用户活跃, 比如高段位PVP有可能获得AXS



核心玩法

单局: 回合制对战卡牌, 每次上阵3个Axies, 每一回合会抽到一组技能卡, 玩家决定出打出的技能卡

每回合玩家都可以抽3张牌, 卡牌的来源就是上场Axie的技能卡牌, 卡池中的总数为上场的Axie拥有的卡数X2 (每个Axie有4张技能卡, 3只Axie一共12个技能卡, 卡池就有 $12 \times 2 = 24$ 张); 抽光后卡池就会复原循环



模式:



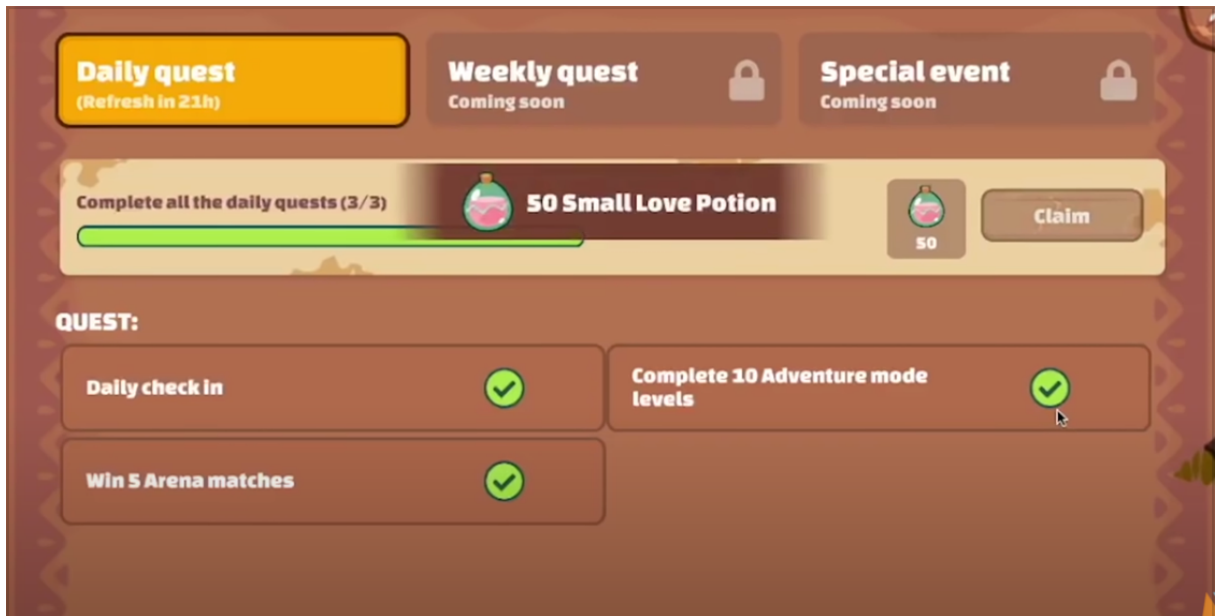
- PVE模式: 主线PVE推图, 核心是获得Axies的经验提升和少量SLP(游戏主要产出货币, 用于Axie的繁殖, 也可以直接卖成美金)



- PVP模式: 核心模式, 赛季天梯匹配, PVP胜负决定天梯积分, 段位越高每次胜利能获得的SLP就越多, 最高的段位能获得AXS币

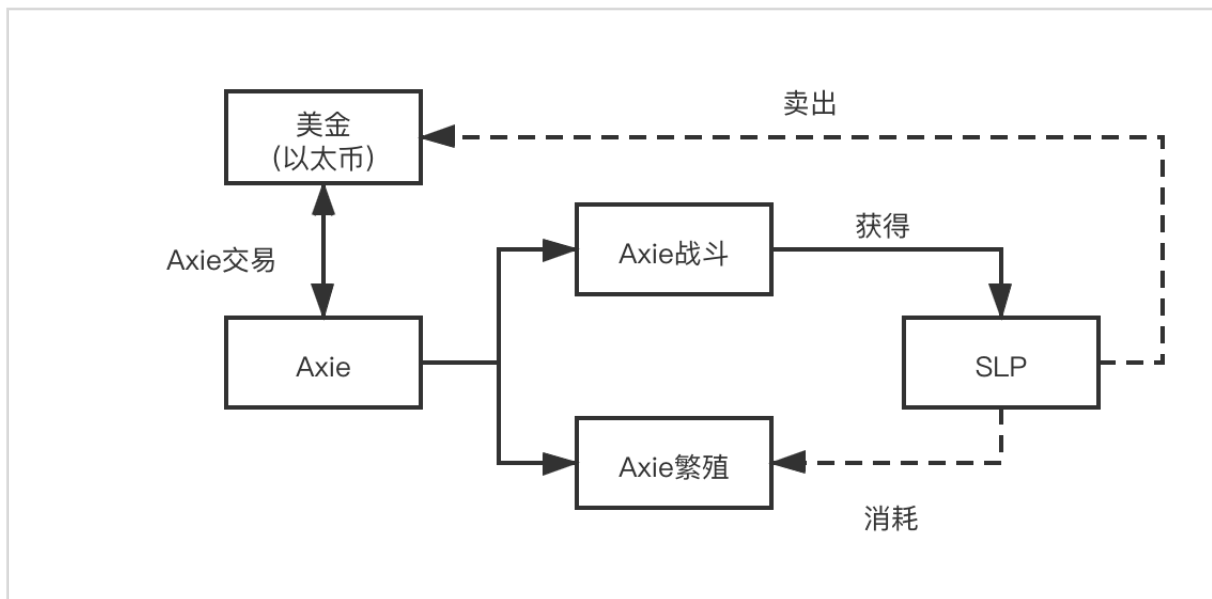
最简单的每日任务系统:

- 完成每日任务也可以获得SLP, 目的是刺激用户活跃



经济循环

- 基于SLP的游戏内核心经济循环
 - Axie是可以直接用以太币交易的(以太币直接可以换美金)



- 新进用户必须用以太币买3个Axie才能开始游戏, 这样保证了老用户繁殖出来的Axie有人买
- 一般的玩家想要“Play to Earn”, 就是买3只Axie然后赚SLP, 然后用SLP换美金

大概每只Axie300美金, 3只就是900美金. 每天10次PVE, 5次PVP胜利的基础收益是150SLP, 早期按照0.17美金一个SLP算, 大概3个月回本. 现在SLP跌到0.06, 回本时间更长

- SLP是游戏内无限产出的货币, 现在已经出现了持续贬值, 导致官方不得不限SLP的产出
官方表示, 调整代币经济的原因是SLP的产出与铸币不成比例, 代币产出远高于代币销毁. 同时, 机器人滥用PVE模式来获取SLP. 调整数值:

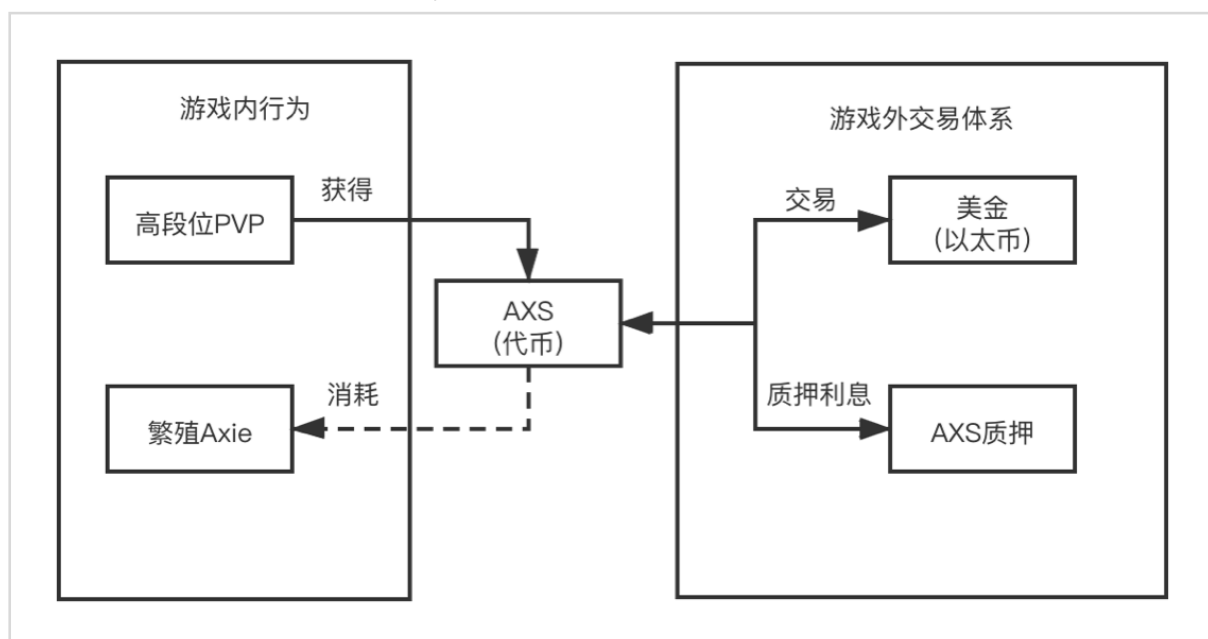
*代币经济调整: SLP 奖励减半

*PvE 每日可获的SLP 数量由100 减至50

*每日任务奖励SLP 数量由50 减至25



- 基于AXS的炒币循环
 - AXS核心就是可以交易的代币, 类似比特币, 以太坊
 - AXS为了防止大量抛售, 刺激用户质押AXS, 这样能够获得游戏内的Buff来加速获取SLP, 也能获得每周的利息. 一旦质押, 1年后才能回收



Axie Infinity发展&分析

做的好的地方

- 双币制(SLP和AXS): SLP主要就承担游戏内产出, 吸引玩家游戏, 同时承担售卖压力. SLP天然设计就是会崩的, 但是AXS还是比较坚挺
- 公会引入: 游戏生态中非常重要的一环, 承担拉新, 降低门槛(租借账号)和教学的目的
- 游戏配置要求低: 适合低收入国家, 特别是那种“Play to Earn”的收益大于国家人均收入的地方的

已完成的里程碑

- 最重要的是自己建立了一个Ronin公链, 核心收益是降低SLP交易第三方平台收取的手续费

Completed milestones

- December 2017: Concept and Idea - Development begins
- February 2018: Origin Axie Presale begins - 900 ETH raised
- March 2018: In-House Axie-NFT Marketplace released
- May 2018: Breeding game released
- October 2018: Idle battle game released
- January 2019: Land Sale begins - 3200 ETH raised
- May 2019: In-House Land/item-NFT marketplace on ETH Layer 2 (Loom Network) released
- December 2019: Unified Land and Axie marketplace
- December 2019: Community alpha (card battle game) released
- May 2020: Mavis Hub released
- May 2020: All land in Quarter 1 sold out - 4600+ ETH raised.
- June 2020: Axie Infinity participates in Ubisoft Entrepreneurs Lab
- July 2020: Ronin Sidechain in test net
- August 2020: Land gameplay internal alpha

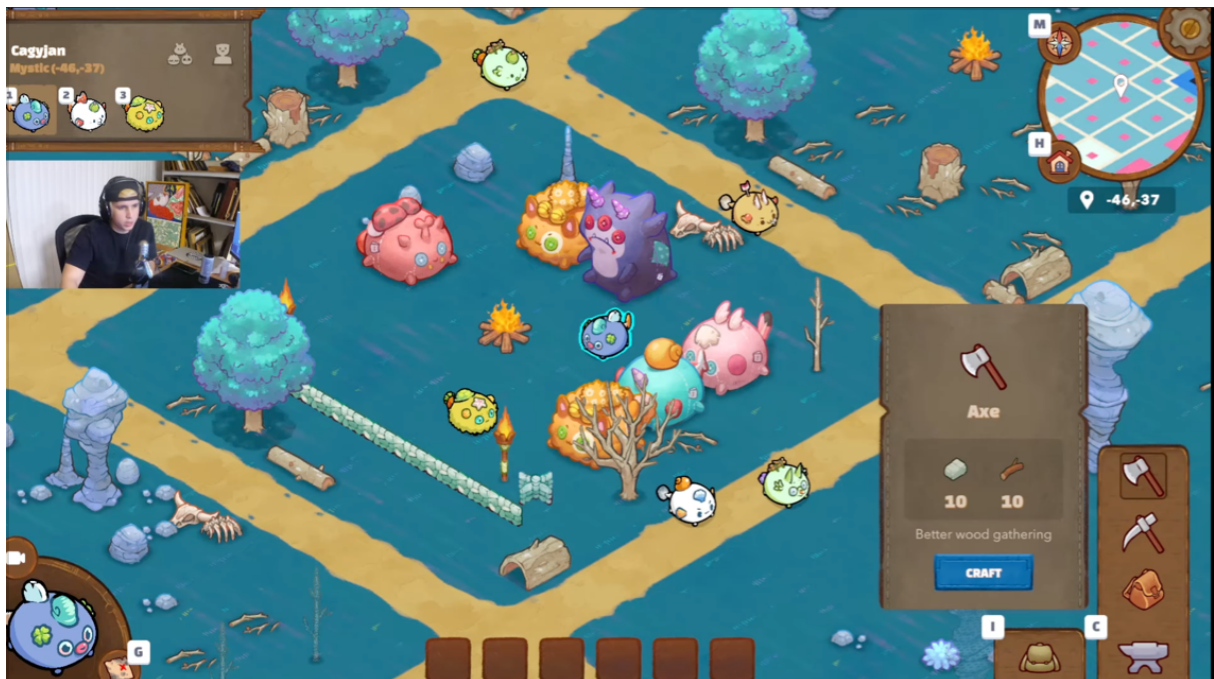
未来的里程碑

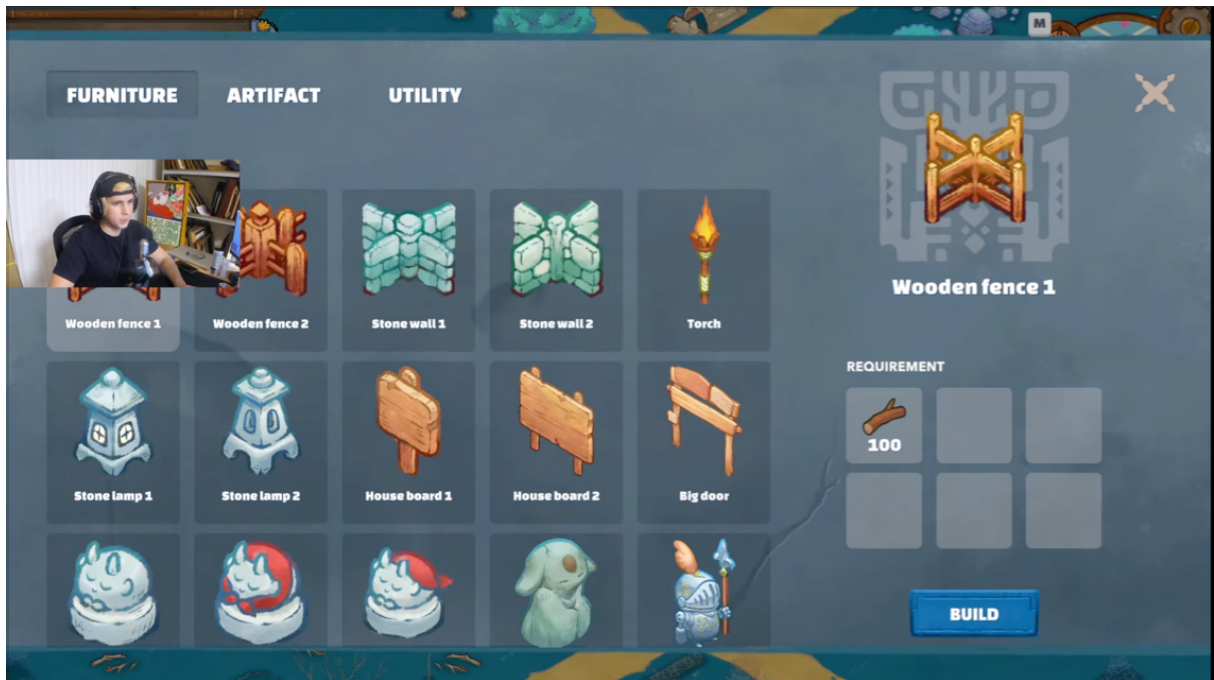
Roadmap

Updated 7th May 2021

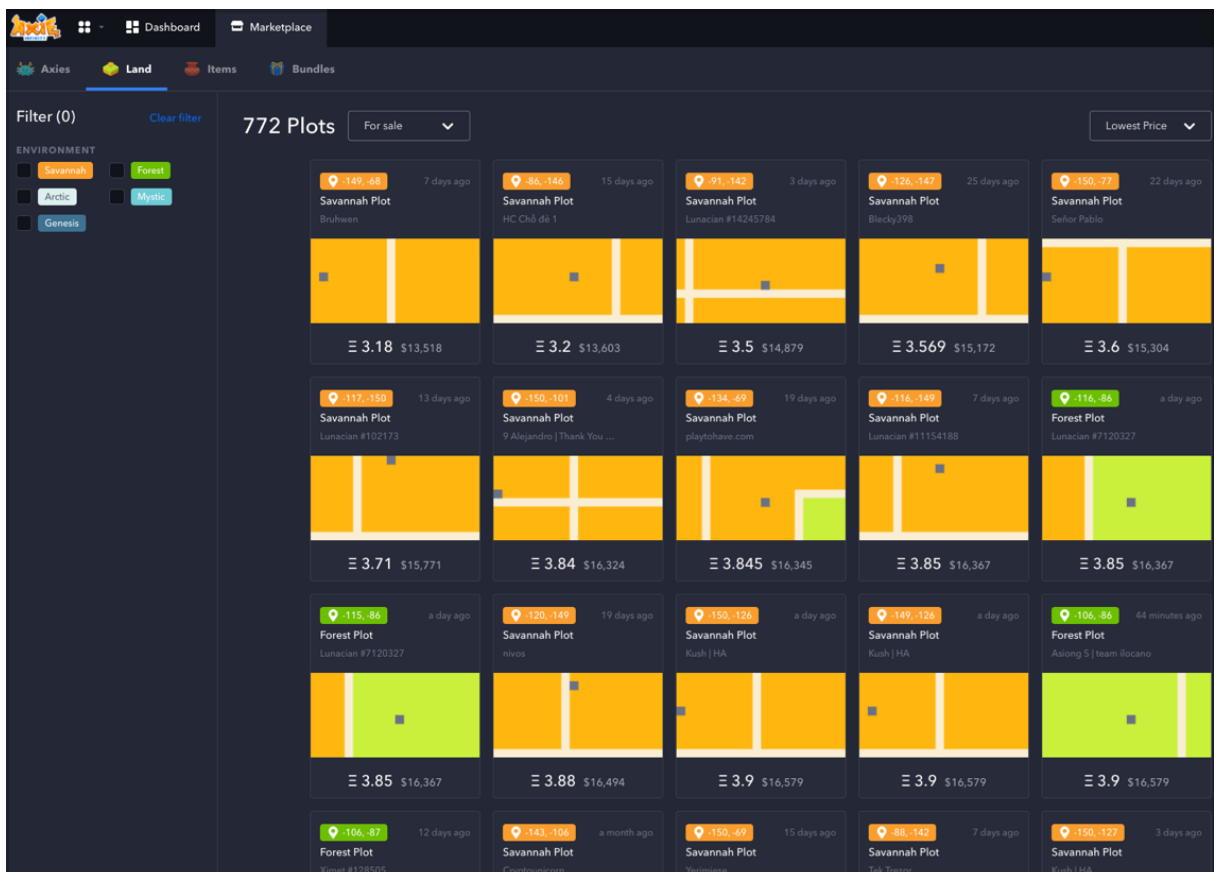
- Q1 2020: Land and Items migrated to Ronin ✓
- Q2 2021: Axies migrated to Ronin ✓
- Q2 2021: Axie: Origin Alpha ✓
- Q3 2021: \$AXS staking ✓
- Q4 2021: Land Gameplay Community Alpha
- Late 2021 / Early 2022: \$AXS ecosystem begins
 - Governance
 - Play to Earn
 - Mainstream release of Axie Infinity on iOS/Android
- First half 2022: Land gameplay
- Second half 2022: Lunacia SDK Alpha

- 元宇宙+UGC概念玩法: Axie Land-模拟经营玩法为主

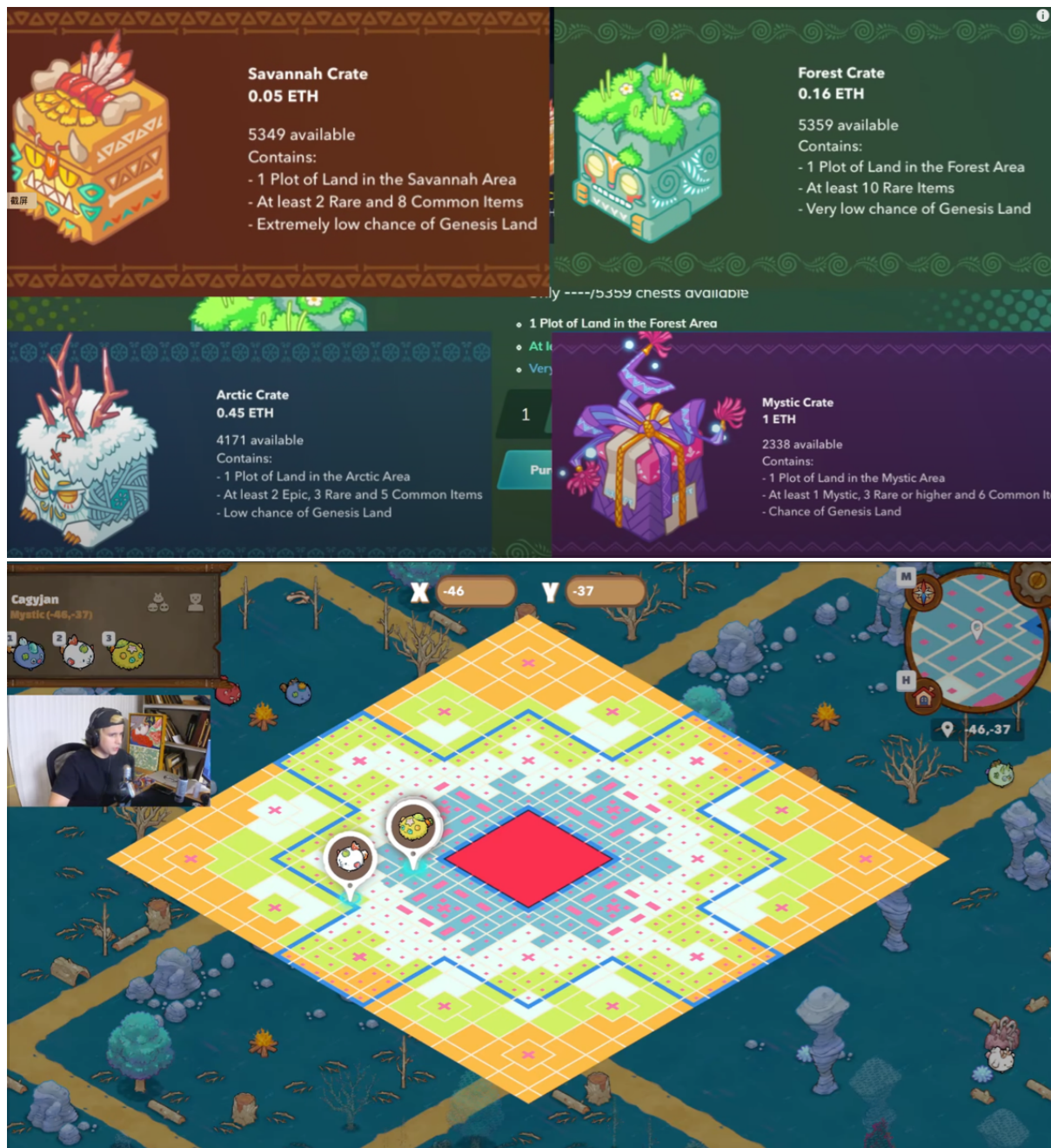




- 当前在Axie的交易所里就已经可以买地了, 最便宜的大概1万多美金



- 地是有限的距离中心区域越近, 越贵. 但是能产出更珍贵的怪物, 打赢珍贵的怪物会有好的奖励. 也会产出AXS币



- 未来会开发Lunacia SDK, 玩家可以自己创造玩法, 然后玩法的入口就在玩家买的地上. 同时玩法也会NFT化

