

# 世纪华通追“风口”：能否玩转数字藏品？

本报记者 李哲 北京报道

近日，浙江世纪华通集团股份有限公司（以下简称“世纪华通”，002602.SZ）研发的数字藏品

## 曾火爆一时

“幻核”平台曾在上线近一年的时间里始终位列数字藏品第一梯队。

随着元宇宙的火爆，应用区块链技术的NFT(Non-Fungible Token, 非同质化代币)产品在海外迅速传播。数字藏品则脱胎于NFT概念，记者了解到，数字藏品是基于区块链技术，对应特定的作品、艺术品生成的唯一数字凭证，在保护其数字版权的基础上，实现真实可信的数字化发行、购买、收藏和使用。

谈及数字藏品这一品类，速途研究院执行院长丁道师向记者表示：“数字产品是随着元宇宙的火爆而火爆，过去一年以来，大部分的互联网企业都涉足了元宇宙，而且很多互联网企业旗下的体育、游戏、动漫、视频等IP联动，各大机构推出了各种形态不一的数字藏品，今年也曾火爆一时。”

世纪华通方面向记者表示，目前主流的数字藏品平台内容涉及非遗文化、基于文物的文创、地标建筑、影音等领域，呈现形式多为单一售卖。而“数河”平台利用集团旗下产

## 市场渐入正轨

在国内的监管之下，数字藏品所蕴含的金融风险则需要被锁在制度的笼子里。

数字藏品这一新鲜事物，在其近一年的发展过程中，并非一帆风顺。

记者了解到，在经历近一年运营后，已经逐渐成长为全国第一梯队的“幻核”平台在2022年8月宣布业务调整，停止数字藏品的发行。此外，包括验网数藏、予藏在内的多家数字藏品平台宣布关闭寄售市场或关停业务。

与此同时，在众多数字藏品停止业务之际，7月18日，工业和信息化部工业文化发展中心(ICDC)旗下数字藏品展示与交流的官方平台“天工数藏”上线公测。7月23日，中国邮政文创数字藏品平台上线试

平台“数河”上线，并在全平台开放注册。

《中国经营报》记者在“数河”APP上看到，当前APP以限量发行的形式上架了包括“创世星河42号飞行票”“起航！彩虹岛联盟”两款产品，定价在168元至298元不等。

世纪华通方面向记者表示，当前数字藏品已经度过了问世初的

品的天然应用场景优势，与游戏本身实现深度绑定。用户在“数河”平台不仅能够获取相关IP的限量珍藏版数字藏品，还能够在关联的游戏内获取相应的特殊权益。

记者注意到，作为元宇宙早期的主要应用场景，游戏公司成为了最先“吃螃蟹”的那一批企业。2021年8月，腾讯推出“幻核”平台，随后，包括中手游、汤姆猫、三七互娱等在内的多家游戏公司纷纷投身于数字藏品这一领域之中。

其中，“幻核”平台曾在上线近一年的时间里始终位列数字藏品第一梯队。此外，据中手游董事长兼CEO肖健透露，中手游上线的数字艺术品版权分发平台“有鱼艺术”上线首日注册用户数超58万。

世纪华通方面向记者表示，其看好数字藏品的未来，首先，当前数字藏品已经度过了问世初的“野蛮生长期”，随着国家相关政策和规范

的出台，以及各地政策予以鼓励和支持，有效推动了整个行业健康、有序发展，这也意味着数字藏品将迈入全新的发展阶段；其次，越来越多的企事业单位、机构加入这一行

列。据统计，截至今年7月，国内数字藏品平台已经超过700家。这从侧面反映了数字藏品市场的火热程度，未来的数字藏品市场有望进一步被打开。



随着国家相关政策和规范的出台，数字藏品将迈入全新的发展阶段，未来市场有望进一步被打开。图为2022北京国际服务贸易交易会展示的NFT数字作品。视觉中国/图

司认为数字藏品产品未来能够迎来较好的市场环境。二是“数河”平台能够借助公司的研发、发行、运营和IP储备等优势，形成完备的生态模式，并与公司其他相关业务形成“联动”模式。

记者注意到，《上海市数字经济发展“十四五”规划》提出，对标国际自由贸易规则，做强做大数字贸易，培育数字贸易新亮点。支持龙头企业探索NFT交易平台建设，研究推动NFT等资产数字化、数字IP全球化流通、数字确权保护等相关业态在上海先行先试。

在政策支持引导发展的同时，由于NFT所具备的金融属性，在国内的监管之下，数字藏品所蕴含的金融风险则需要被锁在制度的笼子里。

2022年6月，根据人民日报的报道，福建省发布了《福建省清理整顿各类交易场所工作小组关于防范NFT违规风险的提示函》，作出“不得未经批准从事NFT交易、不得违规变相参与NFT活动”等四条提示，引发了业界关注和热议。

世纪华通在“数河”APP公告中称，坚决抵制任何形式的以数字藏品之名，进行虚拟货币相关活动的违法违规行，仅支持转赠给符合条件的“数河”实名用户且需支付1元的转赠费用。

“野蛮生长期”。

同时，世纪华通方面认为，随着国家相关政策和规范的出台，数字藏品将迈入全新的发展阶段，未来市场有望进一步被打开。

## 能否提振业绩？

此次推出数字藏品平台能否成为世纪华通通向业绩增长的新途径？

对试水数字藏品的世纪华通而言，2022年并不轻松。

中国音数协游戏工委(GPC)与中国游戏产业研究院发布的《2022年1—6月中国游戏产业报告》(以下简称“《上半年游戏报告》”)显示：2022年1—6月，中国游戏市场实际销售收入为1477.89亿元，同比减少1.8%。2022年1—6月，中国自主研发游戏国内市场实际销售收入1245.82亿元，同比下降了4.25%。

《上半年游戏报告》中提到，2022年上半年，在新冠肺炎疫情影响下，我国游戏市场实际销售收入同比有所下降，用户规模也略有缩小。为应对此局面，游戏产业正努力向精品化、多元化方向发展，继续提升研发、运营能力，以促进信息消费升级、推动消费持续恢复。

而这一趋势在2022年三季度并没有明显好转。伽马数据《2022年第三季度(7—9月)游戏产业报告》显示：2022年7—9月，中国游戏市场实际销售收入597.03亿元，环比同比均下降，环比下降12.61%，同比下降19.13%，环比增长率降幅较第二季度略有收窄，同比增长率相较于去年同期的正增长转为负增长。

谈及未来如何提振业绩，世纪华通方面向记者表示，近年来，公司加快了在虚实交互领域的布局，并围绕内容端、技术端、用户端、平台端等核心领域展开研发和对外投资与合作。目前公司已经形成虚实共生内容生态建设体系，打造了一步到位的五大解决方案，分别为：算力基础与数据增值服务解决方案、虚实共生的文旅元宇宙解决方案、虚幻引擎引领游戏开发解决方案、VR等技术辅助脑疾病治疗解决方案、人工智能提升质量管理解决方案。

沪深两市32家游戏上市公司2022年第三季度合计实现营收207.37亿元，实现归母净利润24.07亿元，同比分别下降7.39%和46.79%。

世纪华通没能独善其身。财报数据显示，前三季度世纪华通实现营业收入91.42亿元，同比下滑15.24%，净利润6.90亿元，同比下滑

# 游戏版号发放释放积极信号 或带动行业恢复增长

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

11月17日，国家新闻出版署发布11月国产网络游戏审批信息，共70款游戏过审，其中有2款客户端游戏、5款客户端兼移动端游戏，其余63款均为移动端游戏。

单机游戏《太吾绘卷》位列名单中令不少玩家意外，此前这款游戏已经达成数百万销量。此外，来自巨人网络(002558.SZ)的《太空行动》在“出海”方面已取得一定成绩；心动公司的《退休模拟器》以独特题材也已获得大批玩家关注。

腾讯、网易此次各有一款游戏获得版号，另外还有来自多家上市公司的作品位列版号名单。或许是受版号利好消息拉动，多家游戏公司股价在11月18日冲高上涨。其中，掌趣科技(300315.SZ)上涨11.08%，巨人网络上涨4.04%，恺英网络(002517.SZ)上涨3.57%。然而，对小型团队而言，尽管获得了版号，能否将游戏顺利上线仍是一个未知数。

多家研究机构认为，版号发放为游戏行业释放积极信号，后续厂商业绩有望随着游戏获得版号上线后将逐步得到修复，带动行业恢复增长。

## 多款游戏获关注

过审名单中有一些游戏受到玩家关注，如已在TapTap平台上取得15.9万预约的《退休模拟器》。游戏发行方心动公司人士向《中国经营报》记者介绍，《退休模拟器》是一款体现老年人退休生活的模拟经营游戏，把现代年轻人的时尚生活、网络热梗和退休老人的独特背景结合：“年轻人想做的事情很多，但是没钱；而退休老人则拥有可以无限放飞自我的可能。这种极具反差的对比让年轻一代的游戏玩家可以在游戏中提前‘体验’退休之后的无限自由。”该人士介绍，后续会积极推动《退休模拟器》上线运营，也会对游戏内容持续更新。

由巨人网络研发的手游《太

## 腾讯、网易各获一版号

此次名单中，腾讯、网易各有一款游戏获得版号，分别是由SNK授权、腾讯天美工作室开发的横版动作游戏《合金弹头：觉醒》，以及网易雷火工作室开发的《大话西游：归来》。

在版号发布前一日的腾讯电

## 版号数量趋于稳定

自今年4月版号重启发放以来，共有6批版号发放，数量分别为45个、60个、67个、69个、73个、70个，每批版号的数量趋于稳定。

11月16日，人民网发布《深度挖掘电子游戏产业价值机不可失》一文，提出游戏的两大价值：游戏

空行动》此前已走向海外，这次也在过审名单之列。巨人网络人士向记者表示，《太空行动》以“太空杀”为玩法，这种玩法继承了“狼人杀”非对称对抗和社交互动的核心体验，但突破了“狼人杀”纯对话形式，具有可视化、场景化和操作交互性的特点。“太空杀”的游戏场景设计在宇宙飞船或空间站，玩家被分为不同阵营，主线任务是修复飞船上的各类设施，船员阵营要完成一系列解谜任务，破坏者阵营则密谋破坏。

据悉，《太空行动》具有剧本工坊模式，可供玩家自主创造专属地图、场景、派对玩法。巨人网络人士表示，目前官方在平台内配置了5种风格模板、184种房

间模型、超过300种不同物件，未来将为平台上的创作者持续丰富UGC模式，完善编辑器工具。截至目前，《太空行动》全球UGC剧本作品数超过20万个。

《太空行动》海外版(Super Sus)于2021年11月在东南亚开启测试，在海外上线初期登上Google Play印度尼西亚新游榜、免费榜、热门榜等榜首以及TapTap全球热门榜榜首，长期位列印度尼西亚、泰国、巴西等地Google Play免费榜前三，多次获得Google Play的编辑推荐。

对于《太空行动》之后的计划，巨人网络人士称会尽快启动国内发行，预计游戏不久将在国内市场上线，并将进一步布局海外资源激活现有的游戏。

其他涉及上市公司的过审游戏还有，完美世界的《迷失蔚蓝》、恺英网络的《归隐山居图》、凤凰传媒的《失落纹章》、浙数文化的《泡泡龙天天玩》、拓维信息的《方舟：英雄黎明》、中手游的《吞噬星空：

资源激活现有的游戏。

其他涉及上市公司的过审游戏还有，完美世界的《迷失蔚蓝》、恺英网络的《归隐山居图》、凤凰传媒的《失落纹章》、浙数文化的《泡泡龙天天玩》、拓维信息的《方舟：英雄黎明》、中手游的《吞噬星空：

间模型、超过300种不同物件，未来将为平台上的创作者持续丰富UGC模式，完善编辑器工具。截至目前，《太空行动》全球UGC剧本作品数超过20万个。

《太空行动》海外版(Super Sus)于2021年11月在东南亚开启测试，在海外上线初期登上Google Play印度尼西亚新游榜、免费榜、热门榜等榜首以及TapTap全球热门榜榜首，长期位列印度尼西亚、泰国、巴西等地Google Play免费榜前三，多次获得Google Play的编辑推荐。

对于《太空行动》之后的计划，巨人网络人士称会尽快启动国内发行，预计游戏不久将在国内市场上线，并将进一步布局海外

资源激活现有的游戏。

其他涉及上市公司的过审游戏还有，完美世界的《迷失蔚蓝》、恺英网络的《归隐山居图》、凤凰传媒的《失落纹章》、浙数文化的《泡泡龙天天玩》、拓维信息的《方舟：英雄黎明》、中手游的《吞噬星空：

资源激活现有的游戏。

其他涉及上市公司的过审游戏还有，完美世界的《迷失蔚蓝》、恺英网络的《归隐山居图》、凤凰传媒的《失落纹章》、浙数文化的《泡泡龙天天玩》、拓维信息的《方舟：英雄黎明》、中手游的《吞噬星空：

多家研究机构认为，官媒发文以及版号发放为游戏行业释放积极信号。

银河证券表示，对游戏公司而言，随着版号审批步入常态化监管，在行业运行逐渐步入正轨背景下，部分厂商已经基本完成



11月17日，国家新闻出版署发布11月国产网络游戏审批信息，共70款游戏过审。视觉中国/图

外市场，推动游戏在印度、拉丁美洲、中东上线运营。

此外，已经上线4年的《太吾绘卷》此次获得版号，令不少玩家感到意外。《太吾绘卷》是一款以神话和武侠为题材，融合RPG、Roguelike、模拟经营等要

素是《太吾绘卷》此次获批版号，该团队今年还有《匿名爱人》和《谍：惊蛰》相继过审。然而，记者从HelloMeow工作室制作人唐一辰处了解到，由于缺少资金，尚不能确定能否将《三秋食肆》上线。

黎明》等。

11月18日，游戏板块受利好消息影响冲高。其中，掌趣科技上涨11.08%，巨人网络上涨4.04%，恺英网络上涨3.57%。

不过，对小型公司而言，获得版号之后，能否将游戏顺利发行还

研发的游戏产品，有待版号审批落地后上线。目前各大厂商储备产品较为丰富，后续厂商业绩有望随着游戏获得版号上线后将逐步得到修复，带动行业恢复增长。

中信证券研报指出，今年以

74.72%。

世纪华通曾在2022年上半年财报中提到，其在当期面临阶段性的游戏产品迭代调整和局部疫情因素，对净利润的同比变动产生了一定影响。下半年起，随着新游作品陆续上线、前期战略性投入带来的营收增长及成本结构的持续优化，预计公司业绩将稳步提升。

此次推出数字藏品平台能否成为世纪华通通向业绩增长的新途径？丁道师认为，数字藏品是一个锦上添花的事情，不会成为主流趋势，甚至大概率会成为昙花一现式的产品。

在世纪华通的规划中，目前“数河”平台试水的意味很浓。世纪华通在公告中提到，公司数字藏品平台目前处于上线起步阶段，具体运营情况将取决于后续市场拓展及推广，平台运营模式也将根据市场情况进行调整，未来实施进度以及能否达到公司预期效果存在不确定性，对公司短期经营业绩不会造成重大影响。

谈及未来如何提振业绩，世纪华通方面向记者表示，近年来，公司加快了在虚实交互领域的布局，并围绕内容端、技术端、用户端、平台端等核心领域展开研发和对外投资与合作。目前公司已经形成虚实共生内容生态建设体系，打造了一步到位的五大解决方案，分别为：算力基础与数据增值服务解决方案、虚实共生的文旅元宇宙解决方案、虚幻引擎引领游戏开发解决方案、VR等技术辅助脑疾病治疗解决方案、人工智能提升质量管理解决方案。

来，版号发放数量稳步提升，涉及上市公司数量增加，版号相对已经进入常态化发放的阶段。预计未来版号审批等因素将不再是游戏行业核心矛盾，关键点在于产品、内容质量、文化元素等核心竞争力。