

网易、360、蓝港互动等企业近期先后推出区块链游戏。业内人士表示，细分品类游戏挖掘细分人群需求，拓展行业规模。大厂商研发、运营等方面具备竞争优势，市场份额扩大，行业将加速洗牌。

区块链游戏渐热

随着电影《捉妖记》走热，其区块链手游近日上线运营。中国证券报记者从接近蓝港互动的人士处获悉，该游戏为公司所开发。

业内人士介绍，目前与区块链结合的主流游戏形态是宠物搜集养成类游戏，包括在以太坊的Crypto Kitties(加密猫)、迅雷链克上的玩客猴、壕鑫电竞推出的PolyPony宝丽马以及“网易招财猫”等。

区块链手游《捉妖记》以“妖”的交易与繁殖为核心，宠物原型源自于影片《捉妖记》的角色造型。

国泰君安指出，区块链发展生态逐渐丰满，传媒行业将成主要受益对象。区块链技术可帮助游戏行业有效解决“孤岛化”、寡头垄断等问题，促进游戏资产确权体系完善，提升行业整体效率，为行业发展注入新动力。

数据显示，截至2月25日，52家游戏概念公司发布了2017年业绩预告或业绩快报。从净利润增长下限看，25家公司预计净利润实现一定程度增长，其中7家公司增幅在1倍以上；22家预计净利润出现一定程度下降。游戏公司业绩两极分化明显。

浙数文化预计2017年净利润为16.22亿元-16.87亿元，同比增长165%-176%；恺英网络预计净利润为16.07亿元-18.57亿元，同比增长135.76%-172.43%；迅游科技预计净利润为9850万元-1.1亿元，同比增长151.82%-181.22%。

昆仑万维、世纪华通等公司预计净利润增幅在50%-100%之间。其中，昆仑万维预计实现净利润10.4亿元-11.95亿元，同比增长95.67%-124.84%；天神娱乐预计实现净利润9亿元-11.25亿元，同比增长64.61%-105.77%；世纪华通预计实现净利润8亿元-9.5亿元，同比增长58.9%-88.7%。

在业绩预降的22家公司中，降幅超过50%的公司9家，包括大东南、游久游戏、天润数娱、奥飞娱乐、拓维信息等。其中，大东南预计净利润亏损6亿元至5.8亿元，同比下降223.26%至212.49%；天润数娱预计实现净利润500万元-3200万元，同比下降90.76%-40.86%。