

趋势二：商业模式向长期服务消费转变，形成具备多样化变现模式的新型生态圈

全球的游戏商业模式都在从传统的单个游戏单次收费模式向基于内容扩展升级和游戏内交易等手段持续提高玩家全生命周期的长期收入模式转变。例如，电竞界的FIFA2017已经有90%以上的收入来自于后续内容升级所产生的收费。

同时，游戏本身也通过扩展到新的周边业态而形成了新型游戏生态圈。在这个生态圈中，玩家通过免费升级游戏内容以持续享受游戏，而游戏平台通过电竞赛事、直播打赏和周边产品等多种方式扩展变现模式。

趋势三：新开发者的加入与玩家更多参与的游戏开发模式

随着Unreal Engine等开发工具的免费开放，游戏开发的技术门槛不断降低，使得更多有想法的中等规模开发商能够加入竞争，未来可能形成一股颠覆全球游戏市场原有生态的新力量。

游戏在开发过程中与玩家的互动更加频繁深入。例如，Steam通过早期引入玩家参与测试更好地了解需求并将其体现在游戏当中。同时，越来越多厂商开放MOD鼓励玩家根据自己的喜好改编游戏，在这个过程中也能收集多样化的玩家需求为未来的游戏制作提供依据，例如，Valve的Garry's mod，另外P.U.B.G也是在ARMA II的一款mod工具上开发而成的。

