

2016年中国游戏企业核心竞争力分析

传统端游企业发展各异 电竞概念异军突起

畅游的营收出现明显下滑，主要是因为其老牌游戏《天龙八部》的自然衰减，以及其页游业务的分拆。同为老牌端游企业，西山居呈现完全不同的态势，一方面是因为《剑侠情缘叁》良好的社区化运营，另一方面，与腾讯合作的《剑侠情缘手游版》成功扩大了“剑侠”IP的影响力，在移动端成功变现。艾瑞分析认为，客户端游戏依然有庞大的市场和可观的变现能力，但是用户对客户端游戏的要求一直在提升，如何留住老用户吸引新用户，是老牌端游企业需要思考的问题。另外，主打“移动电竞”概念的英雄互娱今年集中发布了巅峰战舰、舞创天团、抢滩登陆等多款电竞手游，以超过800%的增长率，完成了移动游戏从0到10的爆发式增长。



注释：1、本图中圆的大小表示企业游戏营收的相对规模，圆心的高低表示其同比增长率的高低。2、仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他涉及游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围（如百度）。

来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。