

# 2021年中国第一人称射击类游戏（FPS）市场分析报告-行业供需现状与发展商机研究

报告大纲

观研报告网

[www.chinabaogao.com](http://www.chinabaogao.com)

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2021年中国第一人称射击类游戏（FPS）市场分析报告-行业供需现状与发展商机研究》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/539580539580.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

## 二、报告目录及图表目录

第一人称射击类游戏（FPS）是以玩家的第一人称视角为主视角进行的射击类游戏的总称，玩家通常需要使用枪械或其他武器进行战斗。目前游戏市场上的FPS游戏多采用三维或伪三维技术来使玩家获得身临其境的体验，并实现多玩家共同游戏的需求。

与RTS、MOBA等其他类型游戏需要玩家机械式操纵游戏屏幕中的虚拟人物进行游戏不同，第一人称射击类游戏（FPS）玩家可直接从游戏角色的视角中观察周围环境，并进行射击、运动、对话等活动。随着游戏硬件的逐步完善及各种游戏类型不断相互结合，第一人称射击类游戏（FPS）具备了更加丰富的剧情、精美的画面及生动的音效。

第一人称射击类游戏（FPS）与TPS游戏对比

对比维度

第一人称射击类游戏（FPS）

TPS游戏

游戏特点

第一人称视角；强调身临其境体验，视觉冲击感强

第三人称视角；强调人物动作感，游戏场景更丰富

代表作品

《CSOL》、《OW》

《全球使命2》、《PUBG》数据来源：公开资料整理

我国FPS游戏产业链研发端主要由游戏研发商、游戏研发工作室组成。近年来我国自主研发游戏在全球游戏市场实际销售收入与市场占比均得到提升，产品全球竞争力持续加强。

从细分种类来看，策略类游戏约占据2018年海外收入TOP50移动游戏一半的流水，是我国游戏企业在海外游戏市场最为擅长的游戏品类。FPS游戏主要包括腾讯游戏旗下的《和平精英》和网易游戏自主研发的《荒野行动》，约占海外收入TOP50市场流水的15.9%，相对策略类游戏来说，我国自主研发的FPS游戏市场竞争力较弱。

2018年我国海外收入TOP50移动游戏流水占比 数据来源：公开资料整理

我国FPS游戏产业链运营端为游戏运营商，主要可分为研运一体游戏企业和游戏代理商，运营业务毛利率通常为50%-75%。

我国FPS游戏运营商分类及基本情况

分类

基本情况

研运一体游戏企业

以腾讯、网易为代表的中国大型游戏企业无论在研发端还是运营端均具备较为出色的实力，因此多独立承担研运业务，未来伴随行业的不断发展，将会有更多的游戏企业趋向于产业链

## 纵向发展

### 游戏代理商

早期中国游戏企业研发实力较为薄弱，且由于海外游戏企业受政策限制难以直接进入中国市场，因此多数本土游戏企业以代理海外游戏厂商的作品打开市场。代理合作方式包括两种，分别是“授权+后期分成”和“预分成+后期分成”。二者的区别主要在于前者需要支付大量的金额获取海外厂商的游戏独家或独家授权资格，后者适用于资金短缺的中小游戏企业，运营厂商预先支付分成为游戏的进一步运营承担全部风险，双方后期分成的比例多数为3:7。即游戏运营商占后期利润分成的30%。数据来源：公开资料整理

从游戏端来看，我国FPS游戏市场可细分为PC端游戏和移动端游戏市场。近年来由于《绝地求生》手游版本日趋优化，移动端FPS游戏市场快速增长，发展前景广阔，相比之下，PC端FPS游戏仍有较大的发展空间。根据数据显示，我国移动端FPS游戏用户总时长占比由2018年2月的5.9%增长至2019年2月的10.62%，相较MOBA、消除、棋牌等增长速度较快。

2018年2月-2019年2月我国移动端FPS游戏用户总时长占比 数据来源：公开资料整理（zlj）

中国报告网是观研天下集团旗下的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供与综合行业信息门户。《2021年中国第一人称射击类游戏（FPS）市场分析报告-行业供需现状与发展商机研究》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国家统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的

发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

## 【报告大纲】

### 第一章 2017-2020年中国第一人称射击类游戏（FPS）行业发展概述

#### 第一节 第一人称射击类游戏（FPS）行业发展情况概述

- 一、第一人称射击类游戏（FPS）行业相关定义
- 二、第一人称射击类游戏（FPS）行业基本情况介绍
- 三、第一人称射击类游戏（FPS）行业发展特点分析
- 四、第一人称射击类游戏（FPS）行业经营模式
  - 1、生产模式
  - 2、采购模式
  - 3、销售模式
- 五、第一人称射击类游戏（FPS）行业需求主体分析

#### 第二节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、第一人称射击类游戏（FPS）行业产业链条分析
- 三、产业链运行机制
  - 1、沟通协调机制
  - 2、风险分配机制
  - 3、竞争协调机制
- 四、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业产业链环节分析
  - 1、上游产业
  - 2、下游产业

#### 第三节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业生命周期分析

- 一、第一人称射击类游戏（FPS）行业生命周期理论概述
- 二、第一人称射击类游戏（FPS）行业所属的生命周期分析

#### 第四节 第一人称射击类游戏（FPS）行业经济指标分析

- 一、第一人称射击类游戏（FPS）行业的赢利性分析
- 二、第一人称射击类游戏（FPS）行业的经济周期分析
- 三、第一人称射击类游戏（FPS）行业附加值的提升空间分析

#### 第五节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业进入壁垒分析

- 一、第一人称射击类游戏（FPS）行业资金壁垒分析
- 二、第一人称射击类游戏（FPS）行业技术壁垒分析
- 三、第一人称射击类游戏（FPS）行业人才壁垒分析

#### 四、第一人称射击类游戏（FPS）行业品牌壁垒分析

#### 五、第一人称射击类游戏（FPS）行业其他壁垒分析

### 第二章 2017-2020年全球第一人称射击类游戏（FPS）行业市场发展现状分析

#### 第一节 全球第一人称射击类游戏（FPS）行业发展历程回顾

#### 第二节 全球第一人称射击类游戏（FPS）行业市场区域分布情况

#### 第三节 亚洲第一人称射击类游戏（FPS）行业地区市场分析

##### 一、亚洲第一人称射击类游戏（FPS）行业市场现状分析

##### 二、亚洲第一人称射击类游戏（FPS）行业市场规模与市场需求分析

##### 三、亚洲第一人称射击类游戏（FPS）行业市场前景分析

#### 第四节 北美第一人称射击类游戏（FPS）行业地区市场分析

##### 一、北美第一人称射击类游戏（FPS）行业市场现状分析

##### 二、北美第一人称射击类游戏（FPS）行业市场规模与市场需求分析

##### 三、北美第一人称射击类游戏（FPS）行业市场前景分析

#### 第五节 欧洲第一人称射击类游戏（FPS）行业地区市场分析

##### 一、欧洲第一人称射击类游戏（FPS）行业市场现状分析

##### 二、欧洲第一人称射击类游戏（FPS）行业市场规模与市场需求分析

##### 三、欧洲第一人称射击类游戏（FPS）行业市场前景分析

#### 第六节 2021-2026年世界第一人称射击类游戏（FPS）行业分布走势预测

#### 第七节 2021-2026年全球第一人称射击类游戏（FPS）行业市场规模预测

### 第三章 中国第一人称射击类游戏（FPS）产业发展环境分析

#### 第一节 我国宏观经济环境分析

##### 一、中国GDP增长情况分析

##### 二、工业经济发展形势分析

##### 三、社会固定资产投资分析

##### 四、全社会消费品第一人称射击类游戏（FPS）总额

##### 五、城乡居民收入增长分析

##### 六、居民消费价格变化分析

##### 七、对外贸易发展形势分析

#### 第二节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业政策环境分析

##### 一、行业监管体制现状

##### 二、行业主要政策法规

#### 第三节 中国第一人称射击类游戏（FPS）产业社会环境发展分析

##### 一、人口环境分析

二、教育环境分析

三、文化环境分析

四、生态环境分析

五、消费观念分析

## 第四章 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业运行情况

### 第一节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

三、行业发展特点分析

### 第二节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业市场规模分析

### 第三节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业供应情况分析

### 第四节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业需求情况分析

### 第五节 我国第一人称射击类游戏（FPS）行业细分市场分析

一、细分市场一

二、细分市场二

三、其它细分市场

### 第六节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业供需平衡分析

### 第七节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业发展趋势分析

## 第五章 中国第一人称射击类游戏（FPS）所属行业运行数据监测

### 第一节 中国第一人称射击类游戏（FPS）所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

### 第二节 中国第一人称射击类游戏（FPS）所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

### 第三节 中国第一人称射击类游戏（FPS）所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

## 第六章 2017-2020年中国第一人称射击类游戏（FPS）市场格局分析

### 第一节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业竞争现状分析

#### 一、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业竞争情况分析

#### 二、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业主要品牌分析

### 第二节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业集中度分析

#### 一、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业市场集中度影响因素分析

#### 二、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业市场集中度分析

### 第三节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业存在的问题

### 第四节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业解决问题的策略分析

### 第五节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业钻石模型分析

#### 一、生产要素

#### 二、需求条件

#### 三、支援与相关产业

#### 四、企业战略、结构与竞争状态

#### 五、政府的作用

## 第七章 2017-2020年中国第一人称射击类游戏（FPS）行业需求特点与动态分析

### 第一节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业消费市场动态情况

### 第二节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业消费市场特点分析

#### 一、需求偏好

#### 二、价格偏好

#### 三、品牌偏好

#### 四、其他偏好

### 第三节 第一人称射击类游戏（FPS）行业成本结构分析

### 第四节 第一人称射击类游戏（FPS）行业价格影响因素分析

#### 一、供需因素

#### 二、成本因素

#### 三、渠道因素

#### 四、其他因素

### 第五节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业价格现状分析

### 第六节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业平均价格走势预测

#### 一、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业价格影响因素

#### 二、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业平均价格走势预测

#### 三、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业平均价格增速预测

## 第八章 2017-2020年中国第一人称射击类游戏（FPS）行业区域市场现状分析

### 第一节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业区域市场规模分布

#### 第二节 中国华东地区第一人称射击类游戏（FPS）市场分析

##### 一、华东地区概述

##### 二、华东地区经济环境分析

##### 三、华东地区第一人称射击类游戏（FPS）市场规模分析

##### 四、华东地区第一人称射击类游戏（FPS）市场规模预测

#### 第三节 华中地区市场分析

##### 一、华中地区概述

##### 二、华中地区经济环境分析

##### 三、华中地区第一人称射击类游戏（FPS）市场规模分析

##### 四、华中地区第一人称射击类游戏（FPS）市场规模预测

#### 第四节 华南地区市场分析

##### 一、华南地区概述

##### 二、华南地区经济环境分析

##### 三、华南地区第一人称射击类游戏（FPS）市场规模分析

##### 四、华南地区第一人称射击类游戏（FPS）市场规模预测

## 第九章 2017-2020年中国第一人称射击类游戏（FPS）行业竞争情况

### 第一节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业竞争结构分析（波特五力模型）

#### 一、现有企业间竞争

#### 二、潜在进入者分析

#### 三、替代品威胁分析

#### 四、供应商议价能力

#### 五、客户议价能力

### 第二节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业SCP分析

#### 一、理论介绍

#### 二、SCP范式

#### 三、SCP分析框架

### 第三节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业竞争环境分析（PEST）

#### 一、政策环境

#### 二、经济环境

#### 三、社会环境

#### 四、技术环境

## 第十章 第一人称射击类游戏（FPS）行业企业分析（随数据更新有调整）

### 第一节 企业

#### 一、企业概况

#### 二、主营产品

#### 三、运营情况

##### 1、主要经济指标情况

##### 2、企业盈利能力分析

##### 3、企业偿债能力分析

##### 4、企业运营能力分析

##### 5、企业成长能力分析

#### 四、公司优劣势分析

### 第二节 企业

#### 一、企业概况

#### 二、主营产品

#### 三、运营情况

#### 四、公司优劣势分析

### 第三节 企业

#### 一、企业概况

#### 二、主营产品

#### 三、运营情况

#### 四、公司优劣势分析

### 第四节 企业

#### 一、企业概况

#### 二、主营产品

#### 三、运营情况

#### 四、公司优劣势分析

### 第五节 企业

#### 一、企业概况

#### 二、主营产品

#### 三、运营情况

#### 四、公司优劣势分析

## 第十一章 2021-2026年中国第一人称射击类游戏（FPS）行业发展前景分析与预测

### 第一节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业未来发展前景分析

- 一、第一人称射击类游戏（FPS）行业国内投资环境分析
- 二、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业市场机会分析
- 三、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业投资增速预测
- 第二节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业未来发展趋势预测
- 第三节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业市场发展预测
  - 一、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业市场规模预测
  - 二、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业市场规模增速预测
  - 三、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业产值规模预测
  - 四、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业产值增速预测
  - 五、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业供需情况预测
- 第四节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业盈利走势预测
  - 一、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业毛利润同比增速预测
  - 二、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业利润总额同比增速预测

## 第十二章 2021-2026年中国第一人称射击类游戏（FPS）行业投资风险与营销分析

### 第一节 第一人称射击类游戏（FPS）行业投资风险分析

- 一、第一人称射击类游戏（FPS）行业政策风险分析
- 二、第一人称射击类游戏（FPS）行业技术风险分析
- 三、第一人称射击类游戏（FPS）行业竞争风险分析
- 四、第一人称射击类游戏（FPS）行业其他风险分析

### 第二节 第一人称射击类游戏（FPS）行业应对策略

- 一、把握国家投资的契机
- 二、竞争性战略联盟的实施
- 三、企业自身应对策略

## 第十三章 2021-2026年中国第一人称射击类游戏（FPS）行业发展战略及规划建议

### 第一节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业品牌战略分析

- 一、第一人称射击类游戏（FPS）企业品牌的重要性
- 二、第一人称射击类游戏（FPS）企业实施品牌战略的意义
- 三、第一人称射击类游戏（FPS）企业品牌的现状分析
- 四、第一人称射击类游戏（FPS）企业的品牌战略
- 五、第一人称射击类游戏（FPS）品牌战略管理的策略

### 第二节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业市场的重点客户战略实施

- 一、实施重点客户战略的必要性
- 二、合理确立重点客户

三、对重点客户的营销策略

四、强化重点客户的管理

五、实施重点客户战略要重点解决的问题

第三节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业战略综合规划分析

一、战略综合规划

二、技术开发战略

三、业务组合战略

四、区域战略规划

五、产业战略规划

六、营销品牌战略

七、竞争战略规划

第四节 第一人称射击类游戏（FPS）行业竞争力提升策略

一、第一人称射击类游戏（FPS）行业产品差异性策略

二、第一人称射击类游戏（FPS）行业个性化服务策略

三、第一人称射击类游戏（FPS）行业的促销宣传策略

四、第一人称射击类游戏（FPS）行业信息智能化策略

五、第一人称射击类游戏（FPS）行业品牌化建设策略

六、第一人称射击类游戏（FPS）行业专业化治理策略

第十四章 2021-2026年中国第一人称射击类游戏（FPS）行业发展策略及投资建议

第一节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业产品策略分析

一、服务产品开发策略

二、市场细分策略

三、目标市场的选择

第二节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业营销渠道策略

一、第一人称射击类游戏（FPS）行业渠道选择策略

二、第一人称射击类游戏（FPS）行业营销策略

第三节 中国第一人称射击类游戏（FPS）行业价格策略

第四节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业重点投资区域分析

二、中国第一人称射击类游戏（FPS）行业重点投资产品分析

图表详见正文 . . . . .

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/539580539580.html>