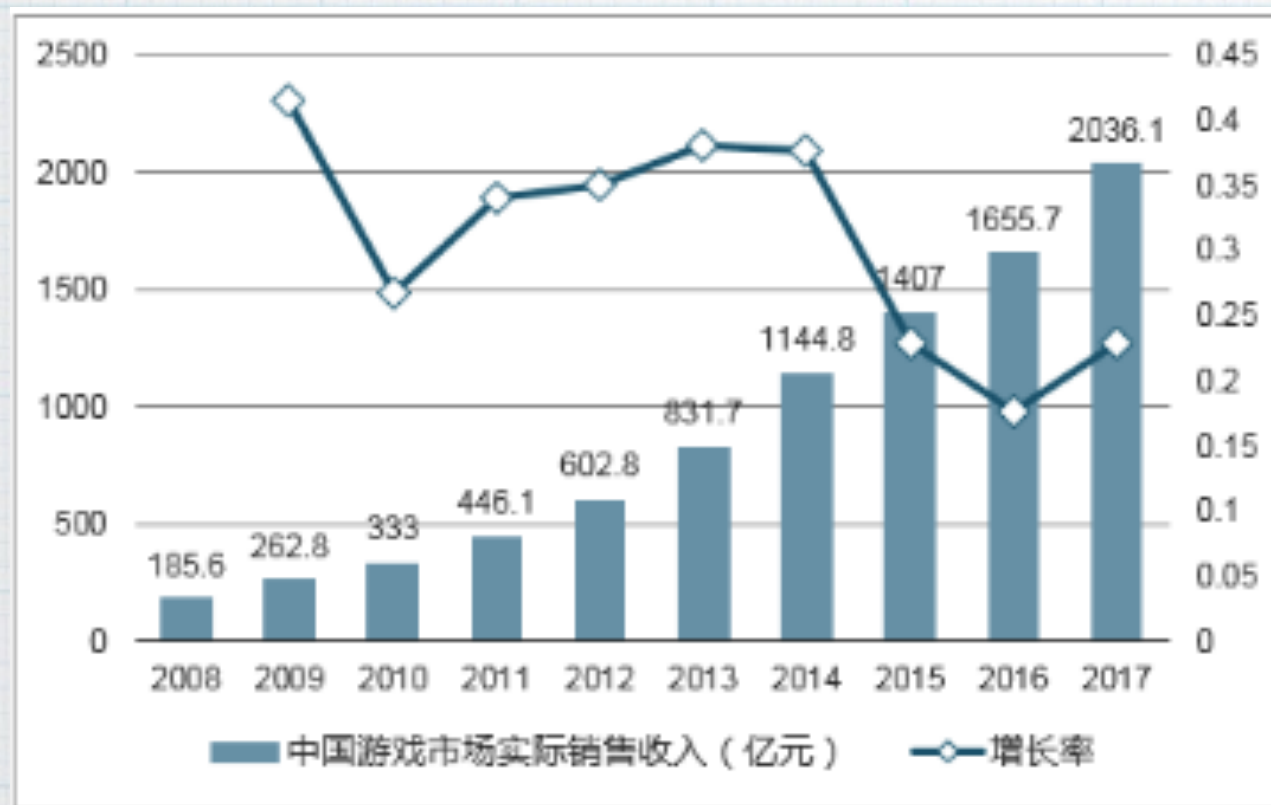


陪玩App分析

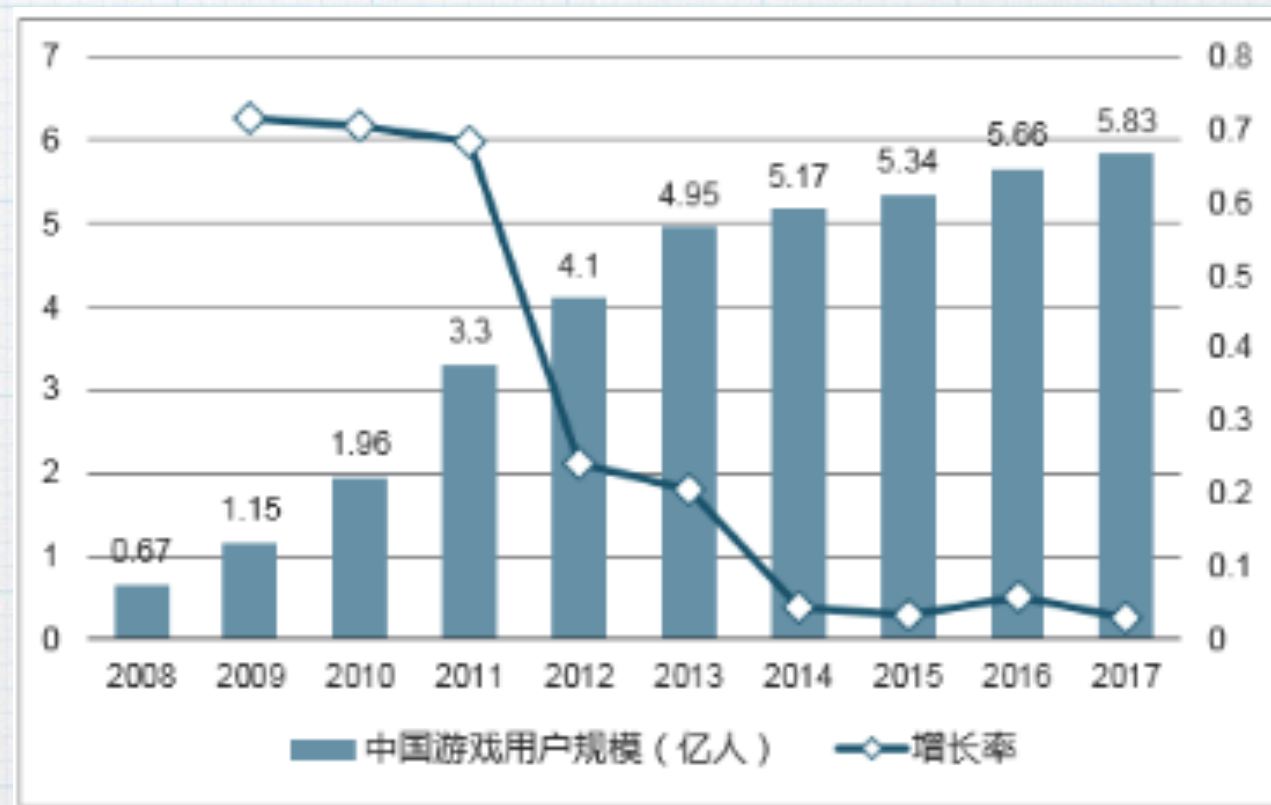
By: zhanxiong.lzx

市场趋势

市场研究机构Newzoo发布的数据，其中显示，2017年中国移动游戏行业的营收达到近180亿美元，几乎占据了全球手游市场总份额的三分之一。每三个中国人就有一个手游玩家。



游戏市场销售收入及同比增长图



中国游戏用户规模及同比增长图

市场需求

用户（被陪玩者）：

手游玩家在游戏过程中需要满足的有两类，一个是成就感，一个是娱乐感。
成就感就是上分，我的级别不断上升或获取某个稀有装备；
娱乐感就是陪玩，我不在乎上分，我只是想找个人来跟我组队玩。

主播（陪玩者）：

有好的游戏技术，想带人上分赚钱。（男生居多）
喜欢玩游戏，人美声甜，取悦用户卖萌赚钱。（女生居多）
只想找个人玩玩。（不消费玩家间的组队）



陪玩



上分

需求目标

为娱乐消费型人群（用户）和愿意陪玩赚取收益的人群（陪玩）搭建C2C平台。
用直播和语音服务用户的陪玩组队需求和社交需求。



直播

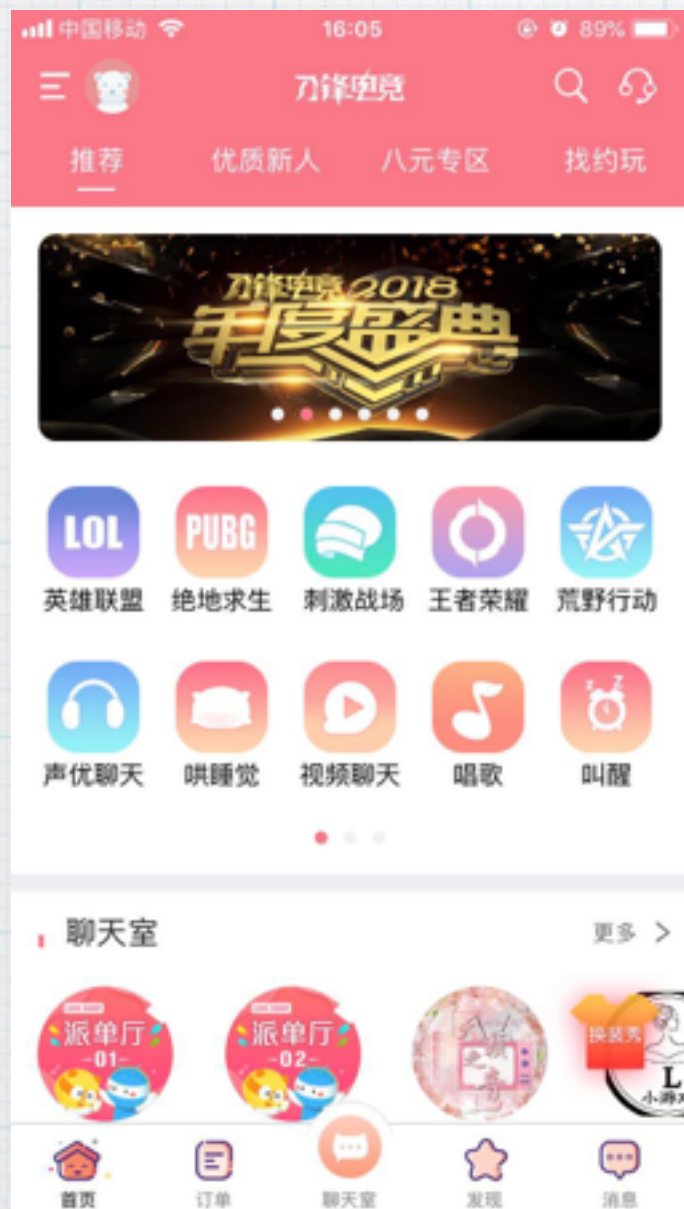
语音

陪玩

社交

竞品分析

刀锋电竞



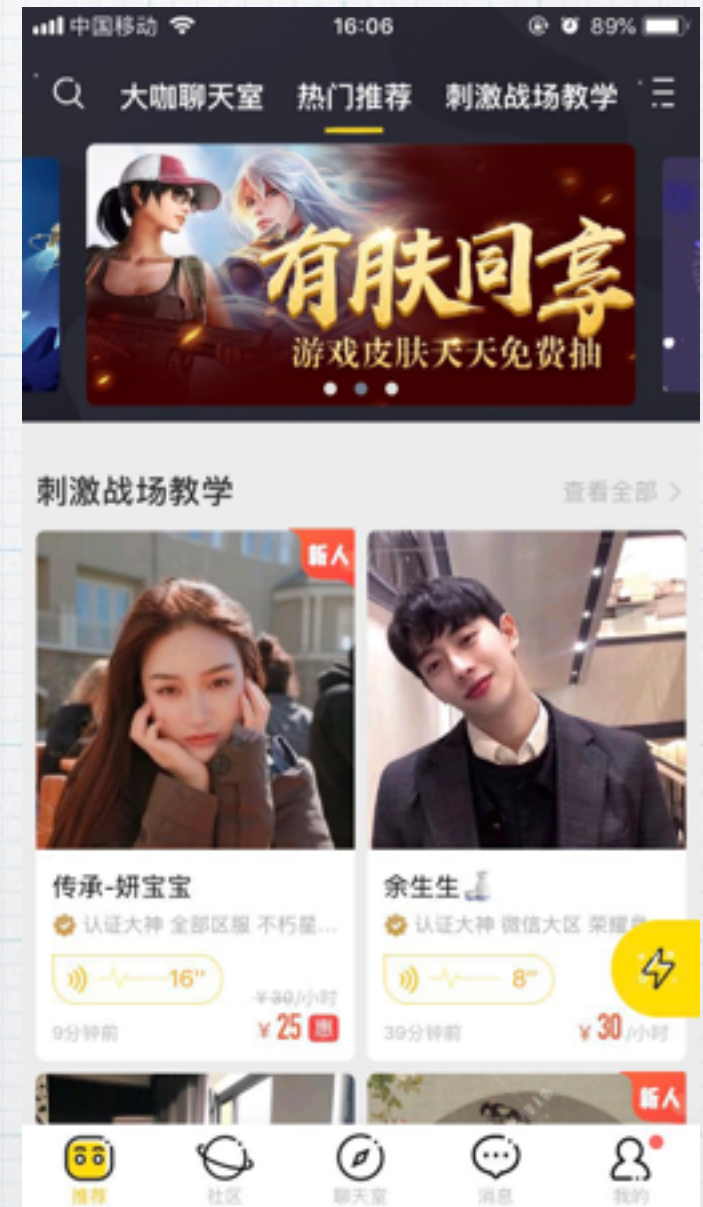
首页清晰的游戏区分
方便用户下单

比心



首页采用商品列表(派单)
加入大头贴偏重社交

小伙伴



首页采用商品列表(派单)
加入大头贴吸引用户

竞品分析

刀锋电竞



聊天室加入游戏派单,
点歌厅,语音游戏厅

比心



聊天室加入语音聊天,
声音鉴定等功能,偏向社交

小伙伴



聊天室加入游戏派单,
点歌厅,语音游戏厅

竞品分析

刀锋电竞App

犹如名字一样，主要偏重于电竞方向，虽然也加入了聊天室，但整体给人的感觉是真正的下单陪玩。在首页通过选项就能快速找到对应游戏选人下单。下单模式也很简单，看战绩听声音，满意就下单。价格约35元/小时。

比心App

整个App更像是交友软件，功能基本上偏重交友，弱化陪玩。首页以瀑布流的方式展示各陪玩主播的动态，用户可评论，下单则需再点开额外页面，这样更像是朋友圈。并且里面有歌王比赛，声音鉴定，电台等娱乐功能，加强了社交功能建设。

小伙伴App

小伙伴则是刀锋和比心的平衡体，陪玩和社交平衡发展，陪玩和社交功能各半。里面有个社区功能，官网频道和所有用户发布的动态都能展示在上面，可关注感兴趣的人，能评论能私聊，是一个朋友圈的复制版。

盈利模式

盈利方式主要是抽取订单抽成，礼物道具抽成，用户办理会员抽成，广告流量推广等。

```
graph TD; A([订单抽成]); B([道具抽成]); C([会员抽成]); D([广告流量]);
```

订单抽成

道具抽成

会员抽成

广告流量

预计风险

涉黄

陪玩定价

陪玩培训

首次消费

虚假资料

线下发展