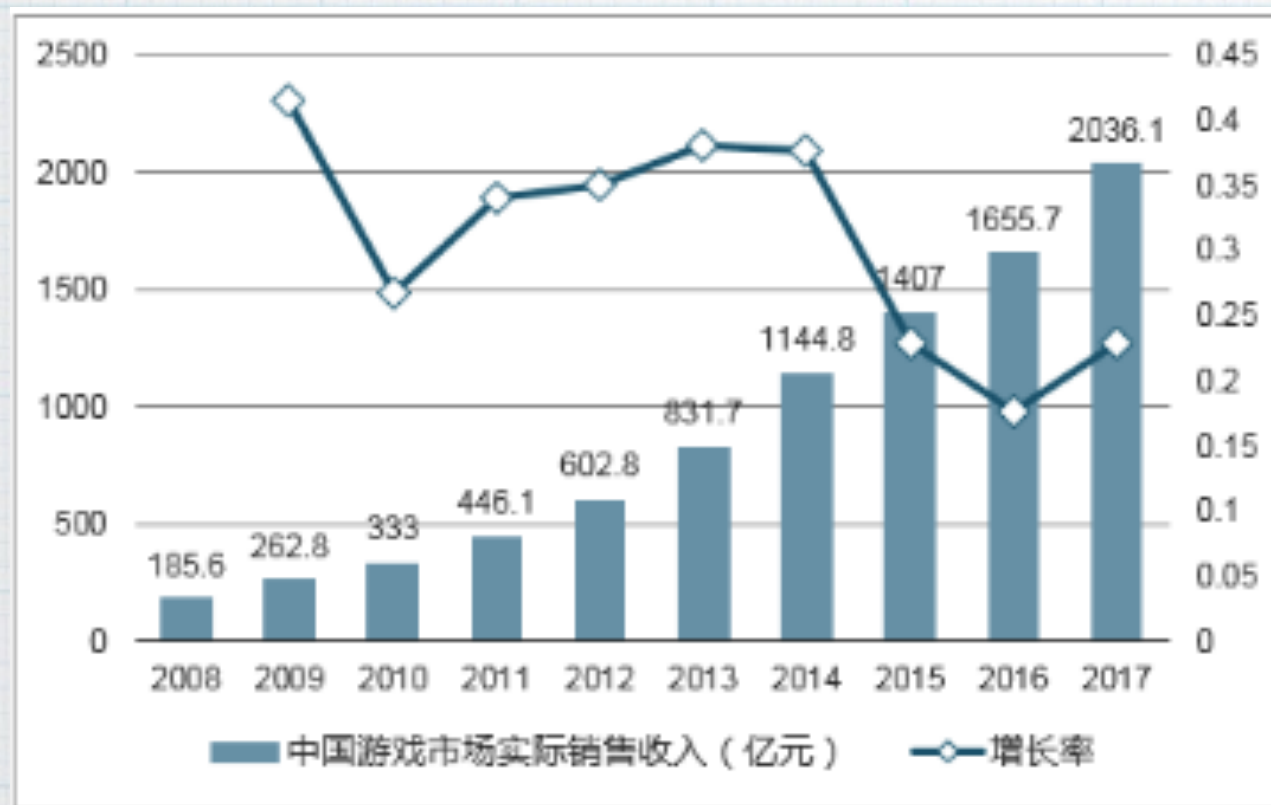


陪玩App分析

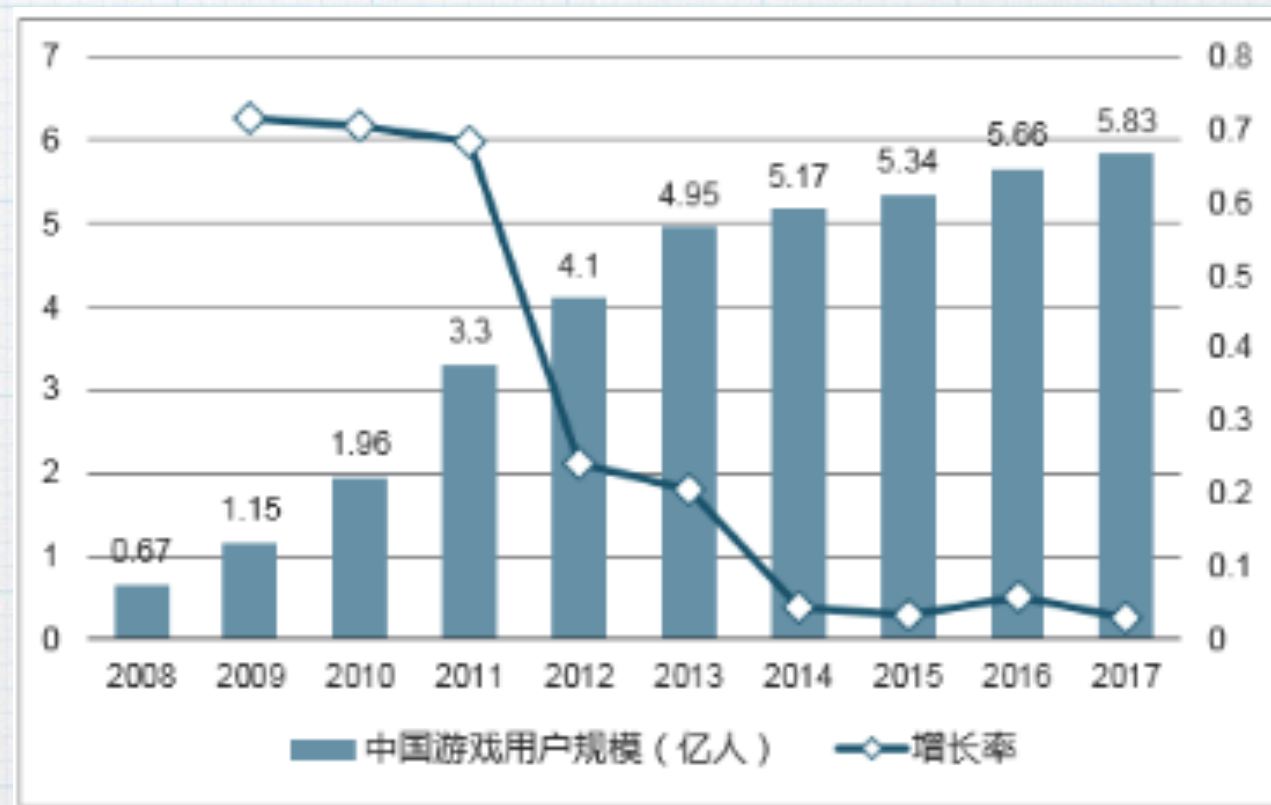
By: zhanxiong.lzx

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，手游玩家数量逐步上升。



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。
直播平台的兴起，证明了【陪】这个需求是很大，直播平台是主播同一时间内一对多的陪，而陪玩则是一对一的陪聊陪玩。

直播

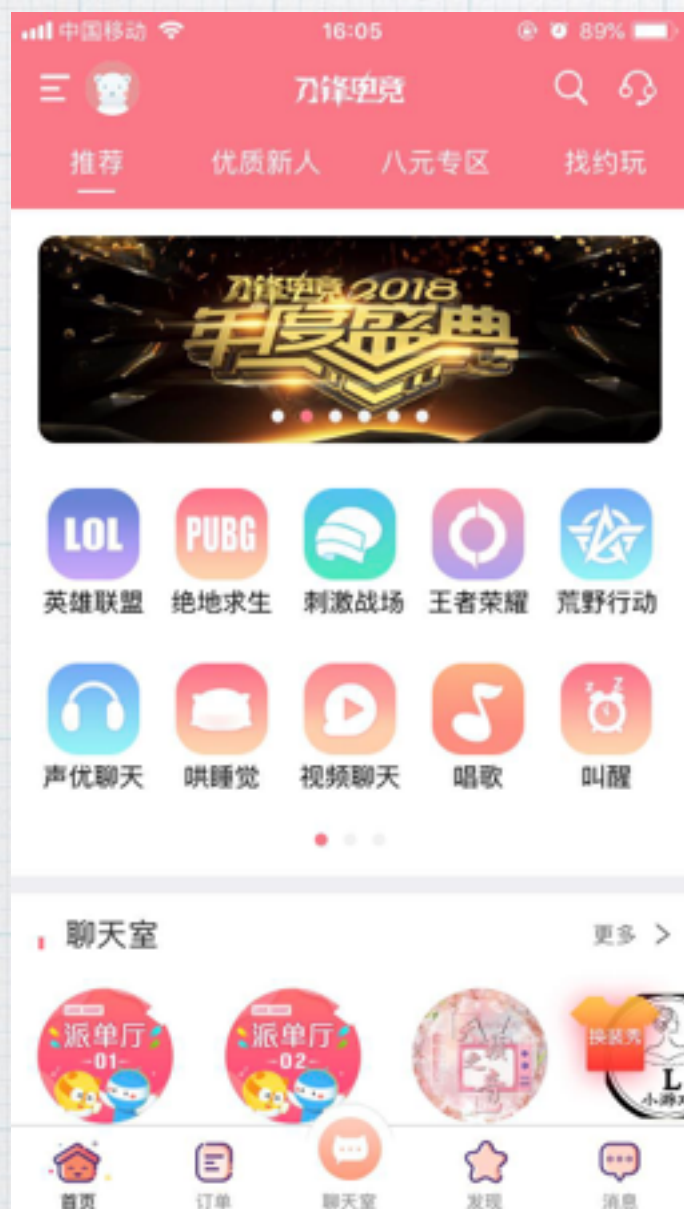
语音

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。

切入点

陌生人社交永远是刚需，前期不愿意付费的用户可通过随机互聊功能熟悉软件，提高活跃。随机互聊即是语音版摇一摇，通过随机匹配同一时间的用户语音聊天。当用户想指定人员陪聊或陪玩的则需要付费。

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。



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