Galki

主要功能

1. 用户注册（手机号/邮箱，人机检测，一个手机号/邮箱最多可绑一个账号）
2. 检索（百科）
3. 评价（1-5星，1星为评价最小单位，取平均，大众/大佬）
4. 评价排行榜（评价>100条可上榜）
5. 评论（防剧透功能）
6. 标签tag
7. 论坛（举报）
8. Galgame二创作品收录（投稿）
9. 收藏galgame（论坛）

会员功能：

1. 每日galgame推荐（根据选择的tag随机推荐评价>4星galgame）

…

盈利模式

1. 赞助打赏（<1w用户）
2. 会员制（<10w用户）
3. 广告（<50w用户）
4. 周边（>200w用户）感觉不太可能

市场规模估计

BG：截止2020年，中国泛Z世代群体网络活跃用户规模高于3.2亿人，其中30%为核心二次元用户。(《中国二次元内容行业白皮书》-CIC灼识咨询)

假设其中2%为galgame玩家（即目标人群）：

3.2亿人\*0.3\*0.02=192万人

假设其中50%会成为网站用户：

192万\*0.5=96万人

打赏制：

假设其中1%愿意赞助打赏，平均每人打赏10元：

96万\*0.01\*10=96000元

会员制：

假设其中1%愿意成为会员，会员费3.9元/月：

96万\*0.01\*3.9=37400元/月

广告：

假设10%为日活用户，广告类型为CPM（展示计费），5元/千次展示：

96万\*0.1\*0.001\*5\*30天=14400/品牌/月

竞争对手

1. Bangumi（主要）

优势：galgame收录齐全，目前核心galgame玩家偏爱

缺陷：页面设计单调，未实现商业化，内容缺失

1. 萌娘百科

优势：用户数量多，已实现商业化

缺陷：galgame收录不齐

时间表

2025年7月：完成JavaScript内容学习，主页UI及Logo设计完成

2025年10月：所有分页面UI设计/搭建完成

2026年1月：联动页面，可交互化所有页面

2026年4月：完成网站并部署

2026年10月：用户达1万，公司/商标注册

…

未解决问题

如何防止被认为抄袭Bangumi

如何解决社区内容管理压力（评论审核，二创视频审核，百科内容审核，论坛内容审核）

如何宣传

Beven

Logo/UI设计

（>10w用户）虚拟形象设计

成本估算