第一次个人作业

创业想法：游戏数值顾问团队

创业类别：互联网→游戏数据分析

服务对象：中小型游戏（包含独立游戏，网络游戏，手游）研发公司

团队规模：小型（保守估计10人以内）

背景介绍：随着21世纪互联网的发展和生活节奏的加速，游戏成为了人们主要的娱乐用品。据不完全的保守统计，2020年全球游戏市场规模已经突破1000亿，而我认为游戏市场依旧属于成长期：不同于夕阳产业和成熟产业，游戏产业在未来的十年甚至数十年还会有更高的发挥空间。这个市场里虽然有部分占据市场主导的巨头公司，如国内的腾讯，网易以及国外的暴雪，EA，任天堂等等，但是足够的发展空间也给中小型游戏研发公司有存活的余地。其中一个很好的证明是在bilibili首页上，每隔一段时间就会出现不少新型手游的宣发广告。

服务介绍：大型的游戏研发公司都会有专业的数据分析团队，但中小型的研发公司的数据分析则相对落后。我创立这个工作室的目标是向中小型游戏公司出售数据分析服务并提供建议。详细来说，对于网游及手游公司，团队会通过游玩快速掌握游戏机制并对游戏各个角色的性能和充值系统进行分析。此举动的目的在于保证一款游戏的玩家能够尽量获得公平的待遇，即是核心（充值）玩家能有超越免费玩家的待遇，但也要保证玩家之间差别不能过大，同时免费玩家也要有良好的游戏体验；同时游戏公司也能避免因为数据失衡导致玩家流失，口碑下降等亏损。对于买断制独立游戏公司，团队会通过完整游玩该游戏，对游戏的整体发展进行评价（如大约的通关时长，教学系统，对不同操作能力的玩家的分析等等），并提出优化建议和销售价格建议。

竞争对手：暂时想不到

周期：短期，属于有能力的大学生能通过课余时间去做的创业

优势：接近0成本（或者仅是出卖劳动力的时间成本），仅需人脉关系进行对接，适合大学生自主创业。

劣势：难以启动，无发展前景（仅作为经验累积，但之后有转型前景），收入低