

Mystery 产品方案设计

一、 产品创意

该产品是一个结合文字和图片形式的推理游戏。

创意来源：

从经典的《密室逃脱》系列到现今风靡的在线角色扮演的推理游戏，推理游戏一直以不同的形式出现在人们的视野中，经久不衰。该题材的产品很容易吸引用户的注意，不过若是形式或内容不够新颖，也容易令用户厌倦。

同类产品对比：

市场上相似的 app 有如《密室逃脱》、《流言侦探》等等。

《密室逃脱》系列游戏画面精美，游戏中穿插着各种谜题，但是对于某些用户来说，其中部分谜题太难，以致于游戏进度一直没有进展从而放弃了游戏；同时游戏过程也是不断地在寻找物品和解谜，并没有剧情的发展，缺少趣味性。

《流言侦探》是一个文字推理游戏，案件过后发生的事情通过嫌疑人之一的日记展示，玩家可以微信聊天的形式与案件的嫌疑人联系，该游戏的玩法新颖，但是有一个很大的缺点就是作为用户其实相当于是作为一个旁观者看一个故事，用户的选择不会对结局有任何影响。

相比市面上 app 我们的创意创新：

《Mystery》是一款结合了文字和图片的游戏，我们以文字的形式描述剧情的发展，以图片以及证人、目击者等 npc 的描述作为证据，用户可通过看到或听到的证据判断真相，也可对相应的证据提出质疑，从而获得更多的证据。游戏过程中需要用户自行思考和判断，其中的一些选择会是剧情往不同方向进行。

二、 产品定位、用户群及目标

产品定位：

一款剧情展开向逻辑推理游戏

产品用户群分析：

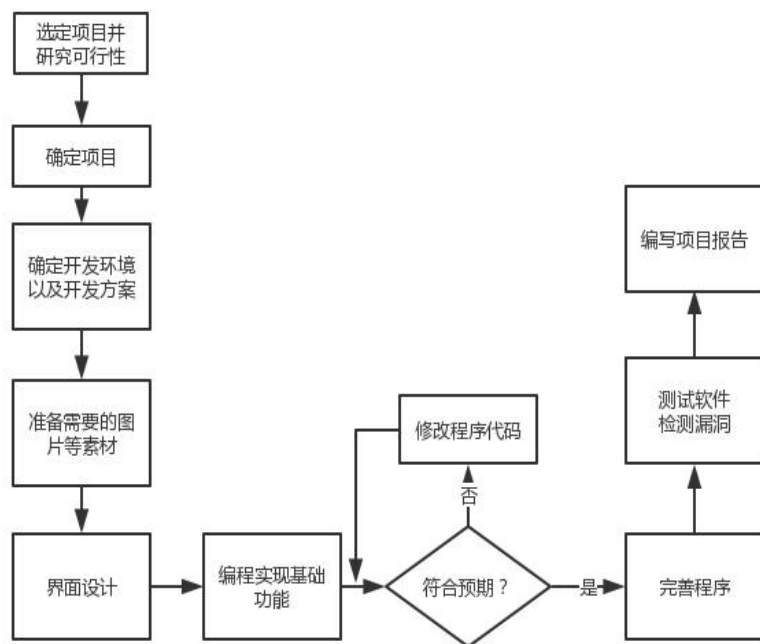
- 1.该产品面向的对象主要是喜爱推理游戏、想要锻炼逻辑思维能力的用户群。
- 2.该游戏在娱乐之余还能适当的锻炼玩家的逻辑思维能力，提高用户的平时思考时的严谨性
- 3.同时该游戏还有限制游戏时长的设定，可避免沉迷于游戏以及保护视力，故也适合有一定思维能力的未成年人使用

产品目标：

在兼具娱乐性和锻炼思维能力的功效性的同时，我们也想通过剧情的设计让玩家体验到遵纪守法的重要性，让玩家意识到在任何情况下法律都是不可触碰的，呼吁大家遵纪守法做一个行为端正，品行优良的中国人民。

三、 产品可实施性

1、 产品内容总策划



2、 技术解决方案

开发环境：Android SDK+jdk+Android Studio

开发语言：java

界面设计：Mockplus

四、 运营推广方案

1. 前期保证产品的正常运行，确定团队的分工并执行

2. 推广阶段：

首先在小范围（班级，学校内部试运行）

有一定的受众群后游戏提交到各大手游网站以及应用商店；

通过初始受众群推荐给亲朋戚友以及同学，呼吁他们在体验游戏之余可以分享给身边的人以扩大受众群。

通过微信公众号、朋友圈、微信群、微博、贴吧等途径宣传；

3. 上线初期：

保障产品的正常使用；

根据运营的状况，阶段性跳转优化产品

4. 后期：

数据分析；意见反馈

产品的更新和维护