

《恶意》系统开发说明文件

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

开屏、游戏开头：TextView 打字机效果/Animation

主界面

导航栏: TabLayout

fragment

聊天/线索: RecyclerView 聊天界面: 渐变文字

搜证: 3D 翻转动画

设置: 背景音乐: Service/MediaPlayer

提示: AlertDialog

结束: TranslateAnimation

存储数据: SharedPreferences/SQLite

四、 UI 界面设计

开屏界面

打字机效果 TextView 加阴影



首页



介绍故事背景

逐帧动画、打字机效果



20191204125043.mp4

时间：4月16日，星期二

事件：1.你接到任务，著名作家高阳死于家中。

2.你随江田警长来到现场，高阳家中工作室的
房间中央，高阳脚朝着门口，倒在地上。



主页面

导航栏用 TabLayout 实现

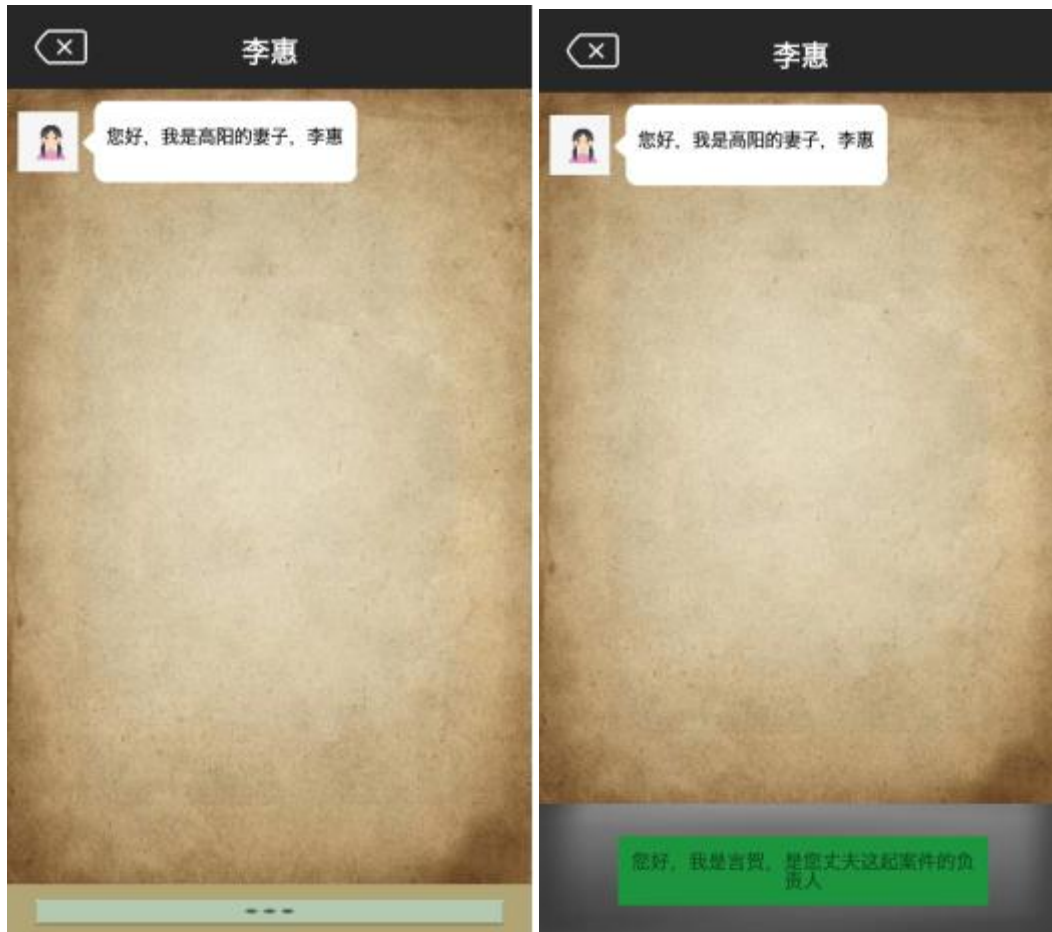


线索由 RecyclerView 实现



聊天界面

RecyclerView



五、用户体验记录和分析

试用者 1：很喜欢这个形式的游戏

试用者 2：很好玩，如果能就线索和证据和角色展开讨论会更好

试用者 3：玩完一遍后，想看后续..想知道凶手的作案动机

试用者 4：游戏界面挺好看的，符合游戏主题，但一些细节地方可以更精细些

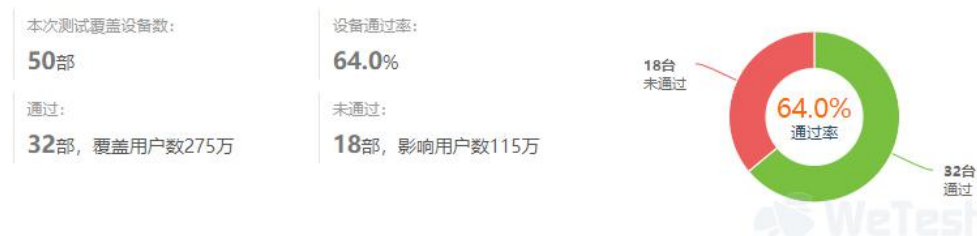
试用者 5:剧情很有趣，情节很吸引人，但聊天内容可以再精简一些

试用者 6：线索的按钮可以再改进一下

总结：游戏新颖，剧情有趣，但在细节问题上有改进的空间

六、测试

通过率



测试网站：Wetest

主要问题：Activity 跳转时黑屏，数据库 attempt to write a readonly database

七、已完成的改进和存在的问题

对界面图标和兼容性进行了改进

仍存在的问题有：

聊天界面的 RecyclerView 是最后一项显示经常不到位，需要拖动才能完全显示。

剧本不够完善，如果加上后续部分会更合理，也更贴合主题。

界面不够成熟，一些细节导致整个画面很违和。

九、安装及使用说明

安装包安装，登陆界面会有游戏玩法的简单介绍

十、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好友以及同学，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