

分组信息

组名：1037数独挑战

组员信息：

- 姓名：曾洋卿 学号：U201814778
- 姓名：张湛 学号：U201814760
- 姓名：李永康 学号：U201814713
- 姓名：薛靖晖 学号：U201814784

选题：数独游戏

NABCD模型

N(Need 需求)你的创意解决了用户的什么需求？

- 数独游戏本身较为枯燥乏味，较难上手，我们的创意解决了数独初学者对于数独游戏基本规则，解题技巧以及趣味性的需求；
- 很多数独爱好者很难找到同好，我们的创意解决了数独爱好者对于交友、竞技的需求。
- 很多数独游戏只能提供标准答案，而不给予解读思路的提醒，我们的创意解决了数独爱好者对于数独游戏解题思路的需求；

A(Approach 做法)你有什么招数来解决用户的痛苦或问题？

- 对于数独初学者：
 - 通过新手上路帮助初学者理解数独游戏的基本规则；
 - 通过由易到难，穿插着解题技巧讲解的闯关游戏帮助初学者逐步掌握技巧；
- 对于数独爱好者：
 - 对于每一题，按题目难度设置闯关进度，以完成时间做指标进行Rank排序，提高竞技性；
 - 通过增加多人游戏的功能提高竞技性与社交性；
 - 对于完成通关的老手玩家，设置无尽数独模式并设置天梯排名，让老手们在竞争中获得更多的乐趣；
- 对于解题思路：
 - 提供检错功能，检测当前棋盘与游戏规则是否有冲突；
 - 提供提示功能，在棋盘中添加一个与正确答案相符的数；
 - 提供复现功能，对于愿意公开其解题过程的玩家，其他玩家可一步步查看其棋盘填充过程。

B(Benefit 好处)你这个产品或服务会给用户带来什么好处？

- 作为一个益智类游戏，既可以让玩家在闲暇时间放松，又能在游戏中锻炼大脑；
- 通过社交功能既可以增进朋友之间的感情，收获乐趣，又能找到同好，认识新的朋友；

C(Competitors 竞争)你的产品有没有类似的竞争者，他们的产品怎么样？

当前市面上有很多数独类的游戏，但大多只是实现了数独的基本功能，可以填写数独，给出答案，更像一个单机游戏；即使有创新，也只是提供各种偏难怪题，增加数独类型，在数独难度上有所创新，很难满足大多数用户的需求；对于初学者来说很难上手，对于老玩家来说解题没有成就感，且广告极多，权限要求多，下载量偏少，很难和市面上的其他游戏比较。

D(Delivery 推广)你如何推销你的产品？

- 玩家之间的推广：玩家可以通过邀请微信好友挑战自己的记录得积分；
- 通过举办线下的数独比赛做推广。