

用户群体设定

	定义	解释
性别	任何	所有性别的用户都适合
年龄	18-30	因为涉及死亡等敏感话题，只有成年人适合玩；并且由于项目调研用户主要为年轻人，设定30岁以下的人群为主要目标群体
网龄	>1年	假定只有使用互联网超过1年的人才拥有一定数量的数字资产
地点	任何	只要他们拥有数字资产，任何地方的用户都可以理解这个游戏
人种	任何	种族对游戏体验没有影响
习惯	经常使用网络	经常使用互联网的人更关心数字资产和数字遗产
角色	学生/社会群体	学生可能较缺乏遗产概念，这个游戏将帮助他们考虑数字遗产；对任何一个社会群体来说，这也是十分有意义
社交网络	至少一位网民	这个游戏也关心如何帮助用户的朋友/家人/他们认识的人处理他们的数字遗产，这要求用户至少认识一个网络用户

市场分析4

游戏类型

调研了动作类、冒险类、休闲类、独立公司制作类、大型多人类、竞速类、模拟经营类、角色扮演类、体育类、策略类等10类游戏，以及其代表作品。

不同类型的受欢迎程度

为了选择特定的游戏类型，进行了后续采访，获得了潜在用户对于这些游戏的偏好，采用图表分析可视化了不同游戏类型的受欢迎程度。结果显示角色扮演游戏、大型多人游戏和休闲游戏是最受欢迎的游戏类型。此外，模拟经营游戏在主要目标人群中也有很高的知名度。因此，可以推断出这些类型对于用户来说是可接受的、可理解的和容易上手的。

