推广和引导

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **更新时间** | **版本号** | **更新内容** | **修订者** |
| 2017-11-24 | 1.0 | 创建文档 | 胡晓磊 |

目录

[1. 设计目的](#_Toc12163)

[1.1 设计目的](#_Toc4261)

[1.2 系统概述](#_Toc2147)

[2. 推广消息](#_Toc5801)

[2.1 推广目标](#_Toc30341)

[2.2 推广和引导的方式方法](#_Toc13659)

# 设计目的

## 设计目的

* 通过奖励等方式激励用户推广游戏，降低用户成本。
* 提高用户活跃和留存。
* 提高游戏付费。

## 系统概述

* 通过在社交平台上发邀请链接的形式，邀请用户进入游戏或加入房间。
* 通过任务奖励让玩家了解付费内容。
* 文案诙谐幽默吸引用户。
* 通过游戏内部的身价/广场/海盗/成就/守卫/约会来提高活跃和留存

# 推广消息

## 推广目标

微信和QQ的用户，我们暂时只能有这两种推广。我们游戏的目标人群是使用微信和QQ的用户。

初期我们只有微信的分享，采用分享好友和分享朋友圈的方法。

## 推广和引导的方式方法

1. 玩家是否愿意发链接邀请玩家，我们假设玩家是不愿意发链接，暂定解决方式

* 通过游戏内直接性奖励，首次分享给玩家一个拥有吸引力的东西，金币和时限会员
* 引导玩家了解长期收益，守卫系统。该系统可以提高新增活跃和留存。
* 用一些玩家感兴趣的内容和心理去引导
* 感兴趣的内容就是文案要求幽默/搞笑
* 心理引导就是利用玩家的好奇心，探知欲，攀比心理等人性弱点加以引导
* 关于我们的拉人系统人生大冒险的想法：
* 人生大冒险的暂定的文案方针是有趣，毒蛇，带结果引人遐思的
* 使文案具有可以让用户攀比/炫耀的心理

1. 对于不点击我们链接的玩家，暂时没有实质上的吸引力。
2. 通过任务奖励让玩家了解付费内容

* 让玩家何时了解付费内容
* 让玩家通过什么方式去接触
* 如何吸引玩家去付费

1. 游戏内部系统循环

* 广场需要做到的事情
* 引导玩家发送内容（每天发送一条送鲜花一朵之类的，需要有审核机制，不能滥竽充数）
* 玩家可以点赞，送礼物等
* 广场可以提高身价，以及和排行榜挂钩
* 成就系统的意义
* 给玩家设立目标，给予玩家游戏内容（称号/和展示）
* 提高玩家存留（阶段性目标和日常）
* 承担奖励功能
* 守卫系统
* 守卫系统需要让玩家建立起来社交，持续的产生资源
* 关于身价 海盗 约会
* 身价可以提高 海盗的收入
* 海盗约会系统返回来会提高玩家身价

1. 需要修改的地方

* 首次分享给金币OR钻石，直接在按钮上提示
* 做一个提示框，讲解守卫的机制，跳转守卫
* 广场系统的功能完善
* 身价/海盗/约会系统进行一个有效的循环。最好在加上排行榜