Create and present one persona for 2 questions that arose during your design requirement but are resolved by having this persona

It shall include a name, a bio, behaviors, goals, frustrations, personality, motivations, and liked brands with a picture.

List the questions and it helps solve the questions.

Name: peter

Bio: age: 22 gender : man educational background: university. Job: student bobbies: love games

Behaviors: loving challenges pay attention to details like adventure

Goals: what he wants is enjoy games, such as , the pleasure of passing games, learning some points,

Frustrations: lack implication and have difficult in play games. The difficulty of decryption

Personality: full of curiosity and have patient and can think on his own

Motivations: the satisfaction of solve some problems. Strengthen his intelligent

Liked brands: Indie games Adventure games like stray

**Point:**

尽量采用用户正在使用你的产品时的照片。

在罗列用户目标的时候，要尝试去想得更深入些。举例来说，大学生期望的其实不是大学毕业证，而是一份收入丰厚的工作；白领去茶水间想要的不只是咖啡，他们更想有机会离开格子间，和朋友聊几句。

我们需要了解用户需求现在是怎样得到满足的。尤其需要注意记录的点是**用户感到挫败、失望以及疑惑的地方、用户感到开心和愉悦的地方、不必要的步骤**，或者**可以自动化的地方**。

1. 姓名：张三
2. 年龄：25岁
3. 性别：男性
4. 教育程度：本科学历
5. 职业：程序员
6. 家庭状态：未婚
7. 兴趣爱好：喜欢玩游戏，尤其是角色扮演游戏（RPG），也喜欢探险类游戏和策略游戏
8. 游戏偏好：注重游戏的剧情和情节，喜欢有挑战性的游戏，喜欢探索未知领域和挑战游戏的极限
9. 游戏时间：每天晚上玩游戏1-2小时，周末可以玩3-4小时

这是一个年轻的男性游戏玩家，具有较高的学历和技术背景。他是一名程序员，具有较强的逻辑思维和计算能力。他喜欢玩角色扮演游戏、探险游戏和策略游戏，注重游戏的剧情和情节，喜欢挑战和探索未知领域。他平均每天晚上玩游戏1-2小时，周末可以玩3-4小时。他使用的手机是 iPhone，可能也喜欢使用其他 Apple 产品和服务。针对这样的用户，游戏开发者可以开发符合他喜好和需求的游戏，设计有趣的剧情和挑战，提供足够的游戏内容和关卡，满足他的游戏体验需求。

1. 姓名：李小明
2. 年龄：30岁
3. 性别：女性
4. 教育程度：硕士学历
5. 职业：金融分析师
6. 家庭状态：已婚，有一个三岁的孩子
7. 兴趣爱好：喜欢挑战智力的游戏，尤其是解谜游戏，也喜欢玩卡牌游戏和文字冒险游戏
8. 游戏偏好：注重游戏的剧情和情节，喜欢游戏中有深度和挑战性的谜题和难度逐步上升的游戏模式，喜欢独立思考和发现解决问题的方法
9. 游戏时间：每天晚上玩游戏1-2小时，周末可以玩3-4小时

这是一个喜欢解谜游戏的女性游戏玩家，具有硕士学历和金融分析背景，喜欢挑战智力和独立思考。她注重游戏的剧情和情节，喜欢有深度和挑战性的谜题和难度逐步上升的游戏模式。她平均每天晚上玩游戏1-2小时，周末可以玩3-4小时。她使用的手机是华为，可能也喜欢使用其他安卓手机和平板电脑。针对这样的用户，游戏开发者可以开发符合她喜好和需求的解谜游戏，设计有趣的剧情和挑战，提供足够的游戏谜题和难度逐步上升的游戏模式，满足她的游戏体验需求。同时，游戏开发者可以提供游戏内购买的方式，让她可以在游戏中购买道具和增加游戏时长，提升游戏的乐趣和体验。