五星算术

- 转发逻辑
  - 动力推动
    - 1 展示给别人
      - 1 探索更广的criteria
        - 这个算命体系是怎么样的
          - 星座
            - 别人都有什么星座
            - 身边有那些星座
          - 八字
          - 等等
      - 2 在平均criteria下，自己几斤几两
        - 自己是什么星座
        - 这个星座什么性格
      - 3 介绍自己
      - 4 话题展开
      - 5 社交或行动指导
  - 阻力消除
    - 1 真实生活
      - 要评判行为对象
      - 要被行为对象评判
    - 2 产品虚拟阻碍
      - 转发后可得更多产品权益
        - 提问
        - 看更多天
        - 看更多解读
- 算法准确度
  - 1 大运和流日的关系模型
    - 日运能测的是什么
      - 目前大概率能测准的
        - 感情外异性干扰出现
          - 女：天干地支都是七杀日
          - 男：天干地支都是偏才日
        - 天干地支食伤与财透出 出差（印格）
        - 回家、贵人老师运（印格）
          - 天干地支的财被合或被冲没
          - 天干地支都是印
        - 事业有好运、有产出（印格） 天干地支同时有食、财、官透出
        - 失眠 火大的日子（木克土，木生火，水不足，金不足）
        - 睡得好 水大的日子
        - 胃酸、烧心 丁火旺的日子
        - 内心不安 偏印大、财小的日子
        - 内心憋火很有抒发欲望 伤官透出天干的日子
        - 感情中被女方骂
          - 男：天干财破印
          - 女：天干伤官见官
          - 两者需同时发生
        - 共同工作的人增多但不一定有效、甚至冲突 比劫日
  - 2 取象狭窄 4区域 与 5选2 取象

- 产品上瘾性
  - 行为上瘾6要素框架
    - 渴望不可及的诱人目标
      - 预知自己命运和运势、命之答案、命运预报、运势订阅
        - 进度测量与量化展示
          - 总体
            - 总体是什么命
            - 总体的命到哪了
            - 妻财子禄寿 分别怎么样
          - 目前阶段的运
            - 短时间的运程在哪
            - 短时间各种能量如何
            - 妻财子禄寿短时间预报
        - 与他人横向比较
          - 比命的criteria是什么
          - 我和他人的区别
          - 合盘
        - 与过去的自己比较
          - 一共拥有的妻财子禄寿量
          - 目前已发业的量
          - 妻财子禄寿发业曲线
          - 过去的吉凶祸福阶段
        - 大展宏图感 相似的名人、伟人有谁
      - 算法优化
        - 过去大事标记
        - 每日手记训练算法
      - 改命
        - 长期的命 《了凡四训》善恶记录本 目标：善业越来越多，恶业越来越少 善恶等级 how to fail almost everything and still win big（因为达到目标之前，都是失败，而达到目标之后，只有很短暂的满足，接着是下一个更大的目标）
        - 短期的命 今日建议 收费
    - 无法抵挡、无法预知的积极反馈
      - tips
        - 胜率50%-70%时玩家反馈最好
          - 算准
            - 人格有理
            - 运的算准
              - 回溯准
              - 未来准
          - 结果准不准不重要，有没有结果更令人兴奋 事项每天看，每天看有没有新事项
        - 把输伪装成赢 比如老虎机的"伪赢反馈"
          - 把一维的发布发生 、好与坏，改为三个纬度上的倾向
            - 什么能量今天非常好，一定要多利用，什么能量今天不好，要注意避免
            - 主动被动
            - 正反
            - 某个五行 因与另外一个关系密切的一起成对看
        - 玩家输到痛点要离开时，给予留下来的"理由"
          - 弹出一个事提醒用户参与一下
            - 命曲弹出 一生的弹出
            - 引导他看系统逻辑
            - 引导看别人
            - 今天遇到了什么
              - 很多图形标签可选 输出一个未来环境五能量图
              - 和测字一个原理，机锋
          - 某种奖励的可领取
      - 即时反馈
        - 表面反馈层 掌控感
          - 音效
          - 反馈性闪光
          - 震动
          - 动效 缩回再弹出
        - motivated perceotion
          - 大脑倾向于将反馈信息以偏向符合自己心意的立场阐释和解读
          - 塑造了大脑怎么看待负面反馈 不是输，而是差一点就赢了 文字描述时，把负面尽量说成差一点正面 图像结果弥补文字结果的准确度不足
      - 消除负面反馈
        - 游戏失败重置时，背景音乐从随机处开始，而不是从头开始，以避免告诉玩家"你输了" 音效 纳音六十甲子可用
        - 让心理刹车失效
          - 让"生理刹车"来不及制动
            - 迅速开始下一局，让失败的情绪还没来及成为刹车就遗忘
              - 命势一出，ui立马有下一步操作可选
                - 化解或建议
                - 相同大运的名人
                - 合盘
                - 盘的详情
                - 解读
                - 更有逻辑的系统
          - 外在量表替换掉"生理刹车" 运动手环的计步器功能替换人体的累觉感受器
            - 大运 时间纬度上分割了无法度量的人生
            - 三个维度的多少 量化了每个时间阶段的值以供逻辑启动
            - 按建议化解后，能改变什么
            - 愿望实现能量势垒 化学反应类似
          - 让"生理刹车"无法感知到进程 论坛 刷到停不下
    - 请君入瓮 上屋抽梯
      - 鱼饵
        - 拍卖1美元博弈 鱼饵是得到1美元的机会
          - 免费使用
          - 免费1拖n
        - bait-and-switch
          - 诱导广告，如放出广告店内有iphone只卖199块，而店内也只有那一台iphone 全新的人格体系
          - beezid一分钱起拍商品 信任成本
            - 本来就信八字 体统逻辑
            - 本来信mbti 一套测试
          - 一个硬币可以玩，但关头的老怪不好打，需要投更多币续命。一开始为了好玩，再往后为了避免不愉快 诱饵效应式定价，为一个收费功能的贪便宜而点了连续包月，然后忘记取消
      - color coding 给游戏的不同模块加上tag，统计不同模块类型对玩家的成瘾性，以ab测试的方式，找到最佳的成瘾设计 多个版本，不同模块
      - 早期奖励的重要性
        - 新手运气在统计学意义上，影响了新手是否会对一个项目上瘾
          - 系统
          - 人格
          - 大运
        - 飞镖新手实验 a测试组离靶子更近，结果比b组更有下次复玩的意愿
          - 系统更加说人话
          - 一段测试开始用户流程
            - 生时校准
            - mbti式测试
        - 让老玩家也能不断当新手 案例：不单独以账号等级来匹配对手，而加以单个英雄的熟练度作为权重来匹配 挑战与技能的匹配性原理 1拖n
    - 随着时间的推移越来越困难的任务
      - 最经典例子 俄罗斯方块 生活本就越来越难 坚持看化解建议 坚持活着
      - 背后行为学解释
        - 更高计量的刺激来保持快感程度
          - 倒计时模式 择吉时功能说白了也是一个隐形的倒计时器
          - 反应时间越来越短模式 生命本就越来越短，要干的事越来越多
          - 大脑符合越来越高模式 打飞机越来越多敌机 越研究越深入 需要讨论区，让研究者互相成为对方的"智力游戏"
        - 进步的错觉 给五条一生五行能量积累总量条
        - 与其他玩家真实的比较价值
          - 人格在人群中的比列
          - 某五行超出平均多少人
        - 学习区理论 zone of proximal development
          - 人生挑战和命理理解之间的协同上涨
          - 不懂到懂，然后冒出更高深逻辑需要笑话的的过程
        - 心流理论 挑战水平 与 玩家技能水平 持平时 容易产生心流，挑战超出太多会焦虑，技能超出挑战会无聊 ludic loop
          - 学习和验证系统逻辑
          - 创新更多逻辑
    - 需要解决却又暂未解决的紧张感
      - 蔡个尼克效应（Zeigarnik effec）
        - 人们天生有一种办事有始有终的驱动力，人们之所以会忘记已完成的工作，是因为欲完成的动机已经得到满足；如果工作尚未完成，这同一动机便使他对此留下深刻印象
        - 任务的未完成会给人巨大记忆度和压力
        - 打断执行中的任务会让人极具负面感受
        - 应用
          - 耳虫 在脑子里一遍一遍回响停不下来的乐曲 乐曲的和弦永不闭环完整就开始下一个和弦
          - 电影谜底在最后才揭晓
        - 建议 今日事物计划按五行天平称，是不是运的数量不支持
      - 循环
        - 1 渴望某物
        - 2 主观操作与争取的行动
        - 3 想知道这一渴望是否能满足
          - 奖励本身也许并非最重要，是否这次有奖励更让人上瘾 吸管喝水实验 每天晚上20:00才给出第二天的预测
          - 结果的不可预见性是上瘾的必要因素
            - 时间不可预见
            - 结果不可预见
            - 任务不可预见
        - 4 渴望得到满足/被否定
        - 5 建立新的渴望 买与扔是一个循环
      - what's new
        - Gilt打折购物网站 每隔一小时换架很有折扣的商品，但不事先告诉会员下一个时间段会有什么可买。迫使人们不由自主去刷what's new 新品上架的notification很重要 每天晚上20:00才给出第二天的预测
        - https://forum.purseblog.com/ 关于品牌为频道的消费者交流论坛
      - 习惯
        - 触发器（任何能促使行为的东西） 条件反射，巴甫洛夫的狗 线下环境的关联
          - 文字暗示 下班回到家里吗还是依旧在办公室加班，最新的一天运势已经算出来了，快来看看明天是怎么样的一天吧
          - 时间关联 每天晚上20:00才给出第二天的预测
        - 行为开始 替换行为而保留触发器与奖励，是一种有效的干预办法 上班，路上经过星巴克，买到咖啡到办公室。可替换为，上班，路上也经过瑞幸，买到咖啡到公司
          - 社交，尬聊，打开测测，改为打开五星，算命
          - 工作累了，看其他公众号，改为打开五星的推送
        - 奖励 到底是什么为最初的上瘾带来了奖励感 同样是玩魔兽世界，不同人是奔着不同的目的去的
    - 强大的社会联系和互动
      - 案例 ins逆风击败有一年先发优势的Hipstamatic
        - ins免费，his1.99美元
        - ins自动将照片发布在绑定的facebook或其他社交媒体上，his不能，his没有自己的network 社会的点赞等反馈让"拍照-发布-反馈"成为上瘾循环
          - 线上暂时不做处理
          - 线下1拖n解决问题
      - 人类需求
        - 群聚本能 为社交而游戏 魔兽世界 1拖n，普通人也能当一把算命大师
        - 社会反馈作为自我评估的证据
          - 心理原理
            - 自恋情绪 以为自己在别人眼里占有一席之地
            - 好评需求/焦虑 线上假装的自己
            - 审美或其他判断活动的criteria对齐
            - 与社会比较
          - 案例
            - HotorNot.一个火辣头像全民打分的网站，让参与者知道自己的火辣criteria是不是和大众平均水准一致 10分量表 https://mashable.com/feature/hotornot-history-20-year-anniversary
              - 在人群中你的命如何
              - 类似的名人有谁
              - 金庸的小说里，你和谁最相似
            - ta在，本质上对内容在打分，但是没有明显的上瘾反馈闭环

XMind | 试用模式