**11.13会议记录**

**拟讨论问题：**

1.yy在app上其实有这种类似的游戏，吃东西的表情类？希望我们可以做一些竞品分析，找出游戏特色

2.如何保留用户的流量，在公共场合做这种尴尬的事情？用户场景局限？

3.如果游戏上市火了一段时间，如何维持火热程度，模式陈新？

4.社交逻辑不够清晰

**会议记录**

1. 竞品分析：

国内：yy的某个游戏（我还没找到）

国外：faceDance，Super Selfie Dance （这两个都是简单的做表情的）

1. 去掉vip用户制度（所以道具从普通道具+vip道具变成普通道具+高级道具），换成等级制度
   1. 等级需要封顶，每到达一定等级给一个封号
   2. 等级可以解锁高级道具的购买权，高级道具的购买用钻石
2. 对于公共场合玩FacialGo尴尬的问题（用户场景的限制性）
   1. 在游戏中：可以用道具降低表情难度，道具维系关系与互动
   2. 尴尬到不想点开游戏情况：引出了用户场景的限制性，需要为产品找出一个新亮点
   3. 新模式：用手画表情（需要画出掉落的表情，技术上？）、脸部相反动作（技术上如何处理人在极短时间内进行头的转向？）
   4. 新模式待探索，其实也还没想到啥
3. 增加排行系统

排行调降：成就系统，为游戏增加成就点（全局），进行成就排行

可加成就点的行为举例：解锁一个高级道具，好友达到一定数量……

1. 产品亮点
   1. 人脸识别（现在说实话只有这一个，需要为产品需要新亮点）
   2. 文化ip，形成一个完整的世界观，有利于游戏的放抄袭保护（ip保护）
   3. 增加新模式（待探索）
2. 提高用户粘性
   1. 运营上：根据节日出限时皮肤（皮肤可以是嘿嘿哈哈的皮肤，通过任务获得或者钻石购买）、背景（游戏场景）等；表情上不断更新
3. 游戏体验不流畅问题：（也是评委提到的一个问题）
   1. 很侧面的思考：王者死了周也要等好久、死了之后花钻石复活等，是一种游戏模式而已
   2. 游戏呈现上增加
      1. 从魔镜出来xm距离内具有保护罩，作为缓冲
      2. 从赛道到关卡增加转场
      3. 每经过一个魔镜（出来后）切换到新的游戏背景，所以需要至少8个游戏背景以及符合ip的情节描述
4. 针对每个魔镜只有一个表情，略无聊问题
   1. 最后一个魔镜将采用疯狂模式，表情一直掉落，在10s内成功越多增加的金币越多
   2. 8个魔镜表情从易到难
   3. 可以通过8个魔镜照片合成一个gif图（不仅限于照片），所以一个表情被分成8次（或者多个gif图）
5. 限制级图像

安全范畴问题

**下次讨论的问题：**我们是要做社交还是游戏（肯定是游戏的），但是涉及到的社交逻辑在哪里，因此引出了陌生人匹配是否需要以及玩法规定的问题；游戏亮点，新模式的思考？

**复赛need：**

* 设计
  + 多个界面的重新设计，符合扁平化风格，符合整个ip架构
  + 道具以及道具效果
  + 赛道与魔镜转场效果
  + 表情包
  + 视频（宣传视频+演示视频）
* 技术
  + 作品demo
  + 技术报告
* 产品+文案
  + 更新游戏策划文档
  + 更新页面以及交互
  + 更新项目策划书+ppt

**Task**

* 技术
  + 考虑这几个模式是否可行：用手画表情（需要画出掉落的表情，技术上？）、脸部相反动作（技术上如何处理人在极短时间内进行头的转向？）
  + 前期准备工作完成后，Demo尽快开始尽快完成哈（完成整个的交互）图像识别的可以实现吗？
* 产品 + 文案（尽快）
  + 整理完游戏文档
  + 更新交互图以及交互逻辑
* 设计（11.26前）：
  + 8个游戏场景
  + 多个逻辑界面
  + 道具，道具效果
  + 专场
  + 表情包
  + 之后完成：宣传视频+介绍视频

