主播小窝二期设计方案v0.1

1. 设计目的
   1. 设计目的

* 目标：
  + 以小窝为中心建立社交环境、增加更多互动内容，拉动活跃
  + 给玩家提供成长性追求，增加黏性
  + 提高小窝内部的竞争力，拉动付费
* 定位：面向梦工厂全体玩家和付费玩家
  1. 设计重点
* 小窝一期中互动方面是空白，二期需要重点针对互动进行设计
* 社交环境的中心应该是主播，不能是其他玩家，因为对商业化没有帮助

1. 设计概述



* 主播小窝作为梦工厂的新增房间，在一期中实现了小窝的房间基础功能，并围绕“主播向粉丝展示内容”做了一系列功能设计，目的是“增加主播对粉丝的黏性”和“拉收入”
* 二期为了让小窝更好的运营，同时为梦工厂平台的后续版本做铺垫，将针对“主播与粉丝 / 粉丝与粉丝之间互动内容”和“玩家的成长体系和内部竞争内容”进行功能设计，目的是“拉动活跃”“增加黏性”“拉动付费”
  1. 互动内容的设计（拉动活跃）
     1. 小窝动态墙



* 在小窝中新增小窝动态墙的功能，小窝动态墙是承载用户们发布自己动态信息的社交平台
* 小窝中的玩家和主播都可以在动态墙上发布动态信息，所有成员都可以在动态墙上看到该小窝中发布的所有动态信息
  + 动态信息的内容包括文字和图片
  + 不是在该小窝中发布的动态不会显示在对应小窝的动态墙中
* 玩家或主播都可以对动态进行评论、打赏等互动操作（打赏详见后文）
  + 动态墙不是朋友圈，暂不支持“转发”这种功能
  + 动态一旦发布，内容就不可以再修改了
* 主播、房间管理员、小窝助手可以管理动态墙
  + 管理内容有：删除、置顶、取消置顶
  + 其他玩家则只可以删除自己发布的动态
    1. 小窝频道
* 为每个小窝都设立一个特殊的聊天频道“小窝频道”
* 此频道会像QQ的聊天群一样
  + 每个小窝频道都是一个已经创建好的聊天群
  + 玩家必须主动加入对应的聊天群，才能够在对应的聊天频道里聊天
  + 小窝频道与小窝的公众频道互不相干，玩家可以在这两种频道进行各自独立的聊天互动
* 小窝频道的加入方式可由主播、小窝助手进行设定，提供以下几种加入方式：
  + 方式1：所有人都可以自由加入
  + 方式2：小窝头衔大于X级以上可自由加入（小窝头衔详见后文），不符合条件者需要申请加入，申请时由主播或小窝助手进行审批
  + 方式3：不可以自由加入，所有人都需要申请加入
  + 方式4：不可以自由加入，小窝头衔大于X级以上才有资格申请加入
* 需要为此功能单独开辟一个聊天模块，此模块要区别于梦工厂房间内的聊天模块，此模块具有以下特征



* + 一个玩家可以同时加入N个小窝频道，加入的小窝频道会像上图QQ群那样集中显示给玩家，玩家可以随时打开某个单独的小窝频道进行聊天
  + 在梦工厂的房间列表（大厅）中可以直接调用此模块，也就是说玩家身处房间列表时就可以激活某个小窝频道并参与对应频道的聊天
  + 在梦工厂的任意房间中也可以直接调用此模块
  + 未来考虑把此频道模块接入到炫舞的游戏频道中
    1. 小窝相册改版
* 二期中需要对一期的小窝相册进行功能扩充，扩充内容如下
  + 主播可以给自己上传的照片增加一段文字描述
  + 玩家可以针对每张照片进行评价操作
* 玩家对1张照片评价时，自己的新评价会顶替掉自己的旧评价
* 1张照片只能保存N个玩家的评价，这些评论会像微信朋友圈中的评价那样新的评价把旧的评价向后面顶，未来考虑给一些高端玩家增加自己评价置顶功能
  1. 成长体系和内部竞争的设计（增加黏性、拉动付费）
* 为小窝中的玩家提供成长追求，以此增加黏性
* 然后在玩家追求成长的过程中，加入竞争机制来拉动付费
  + 1. 小窝头衔

|  |  |
| --- | --- |
| 头衔等级 | 各等级人数占比 |
| 头衔1（Lv1） | 小窝积分为0者，都是LV1等级 |
| 头衔2（Lv2） | 有小窝积分的人-（LV2~LV6的人数） |
| 头衔3（Lv3） | 群内有小窝积分的人数\*30%，向下取整 |
| 头衔4（Lv4） | 群内有小窝积分的人数\*20%，向下取整 |
| 头衔5（Lv5） | 群内有小窝积分的人数\*7%，向下取整 |
| 头衔6（Lv6） | 群内有小窝积分的人数\*3%，向下取整 |

* 在小窝中增加“小窝头衔”的设定，小窝头衔类似QQ群头衔
* 把一期中的“小窝明星值”更名为“小窝积分”，然后用此数值来提升玩家的小窝头衔等级（一期中，小窝明星值=该玩家最近七天内贡献的小窝人气值）
  + 每个小窝中，与小窝无关的人都是LV1等级的头衔，判定方式为对应小窝的小窝积分为0
  + 每个小窝中，所有拥有小窝积分的玩家，按积分进行排名，然后根据上表进行等级的划分
  + 对应等级的人数在经过百分比计算后，如果数量小于1，那么向下取整，按0人算，此等级无任何玩家
    1. 头衔特权

|  |  |
| --- | --- |
| 头衔等级 | 特权 |
| 头衔1（Lv1） | 无特权 |
| 头衔2（Lv2） | 特权1 |
| 头衔3（Lv3） | 特权1+特权2 |
| 头衔4（Lv4） | … |
| 头衔5（Lv5） | … |
| 头衔6（Lv6） | 特权1+特权2…+特权n |

* 特权设计可以提升小窝头衔的价值，对增加黏性和拉动付费都有帮助
* 不同的头衔等级在小窝有拥有不同的特权，特权主要为小窝内独有的功能特权，内容大致划分为如下几类
  + 奖励类特权
    - 完成小窝任务时，从更好的奖池中抽奖（比如高级奖池中有几率产出一些较稀有的消耗品）
    - 开启小窝宝箱时，从更好的奖池中抽奖
    - 可开启更多次数的惊喜宝箱
    - 消耗炫贝时可增加更多小窝人气值（相当于增加自己的小窝积分）
  + 展示类特权
    - 发布文字动态：可在动态墙中发布文字动态
    - 发布图片动态：可在动态墙中发布图片+文字的动态
    - 发布更多的动态：每天可在动态墙中发布的数量有限，此特权可以提高每天发布的次数
    - 动态墙置顶：置顶的优先级低于管理员的置顶，高于其他的动态
    - 在小窝频道中聊天时可在昵称前展示头衔标识
    - 在动态墙发布动态时可展示头衔标识
  + 互动类特权
    - 打赏其他人，帮助其他人提升小窝积分